Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе
Дата подписания: 14.11.2026 03:39:46
Уникальный программный ключ:
34ab7e8290c566680feb33ad158f6e910fde2e14

Р А Б О Ч И Е П Р О Г Р А М М Ы

Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

Профиль «Графический дизайн»

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Б1.В.01	Дизайн-проектирование в графическом дизайне	1
Б1.В.02	Презентация проекта в графическом дизайне	18
Б1.В.03	Актуальные проблемы графического дизайна	34
Б1.В.04	Скетчинг	50
Б1.В.ДВ.01	**Дисциплины (модули) по выбору 1 (ДВ.1)**	
Б1.В.ДВ.01.01	Motion-технологии	69
Б1.В.ДВ.01.02	Проектная графика	82
Б1.В.ДВ.02	**Дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2)**	
Б1.В.ДВ.02.01	Кураторство в дизайне	95
Б1.В.ДВ.02.02	Дизайн выставочных инсталляций	109

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
____ _____ 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.01 «Дизайн-проектирование в графическом дизайне»
Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1,2
Семестр 1,2,3,4

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,34
Практические занятия	264	7,34
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	350	9,73
Форма аттестации Зачет с оценкой: 4 сем Экзамен: 1,2,3 сем Курсовой проект – 2 сем	54	1,5
Всего	684	19,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне является формирование у магистров компетенций, необходимых для научно-исследовательской и проектной деятельности в области графического дизайна. Программа ориентирована на развитие профессионального мышления, понимание принципов современного формообразования и социокультурного контекста дизайна. Дисциплина «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» является основным компонентом профессиональной подготовки магистра в области проектирования.

Задачи дисциплины:

научно-исследовательская деятельность:

– формирование навыков интеллектуальной работы с профессиональной литературой в любом из направлений мировой культуры и искусства, а также аналитического подхода к результатам достижений современной теории и практики в области графического дизайна;

– обучение методике проведения самостоятельных предпроектных исследований;

– развитие навыков составления и представления итогов научных исследований в виде отчетов, рефератов, статей, презентаций и т.п.;

проектная деятельность:

– формирование представления об определении проектной задачи с учётом психологических, социологических, культурологических и экономических факторов;

– освоение методики проектирования средовых комплексов и процессов;

формирование навыков комплексного, системного подхода к проектированию информационных объектов, комплексов и процессов;

- обучение высокопрофессиональному ответственному подходу к проектированию в графическом дизайне с учетом его последующей реализации на практике;

- развитие «проектной интуиции» в разработке концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;

– раскрытие индивидуального творческого потенциала в выполнении визуального цикла проектирования с задействованием широкого арсенала языка визуализации - от линейных эскизов до 3D моделирования.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне» относится к относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.О.06 Методология НИР

Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне
Б1.В.03 Актуальные проблемы графического дизайна
Б1.В.04 Скетчинг
Б1.В.ДВ.01.01 Motion-технологии;
Б1.В.ДВ.01.02 Проектная графика»;
Б1.В.ДВ.02.02 Дизайн выставочных инсталляций

Знания, полученные при изучении дисциплины «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускной квалификационной работы для выполнения задач научно-исследовательской, информационно-коммуникативной и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-1.2 Умеет выделять факторы, влияющие на проектные и художественные решения, проводить сравнительный анализ и выстраивать системы и классификации вариантов.

ПК-1. Способен планировать и проводить научные предпроектные исследования и разработки в сфере в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, выполнять концептуальную разработку дизайн-проектов, визуализировать проблему и замысел проекта на уровне проектной концепции.

ПК -1.1. Знает методы проведения комплексных дизайнерских исследований в сфере графического дизайна на основе сравнительного анализа и экспертной оценки проектно-художественных решений объектов и систем визуальной коммуникации, информации и идентификации.

ПК -1.2. Умеет выявлять и анализировать существующие, а также прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной коммуникации, информации и идентификации с учетом потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем.

ПК -1.3. Владеет способностью оформлять результаты дизайнерских исследований, выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникаций.

ПК -2. Способен разрабатывать дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации визуализировать образы проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ.

ПК -2.1. Знает методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-2.2. Умеет разрабатывать инновационные проектные предложения по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.

ПК -2.3. Владеет методами оценки проекта, адаптации и корректировки в соответствии с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика.

ПК-3 Способен владеть методами авторского надзора, способами продвижения творческого продукта на рынке услуг, иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера.

ПК-3.2. Умеет систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения кураторских задач, обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выстраивать рекламную стратегию (каталог и система коммуникации и т.п.) с учётом прогнозируемых социальных, эстетических, художественных, технологических и экологических предпочтений.

ПК-4 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, использовать информационные ресурсы: современные компьютерные технологии и графические редакторы, позволяющие профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять подготовку итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах.

ПК-4.1. Знает основы современных информационных технологий и графические редакторы для реализации и создания объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-4.2. Умеет учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых современных печатных и web технологий для визуализации проектной идей: создавать дизайн-макет, готовить презентацию для обсуждения выполненных работ с участниками дизайн-проекта и заказчиком.

ПК-4.3. Владеет всеми современными профессиональными графическими пакетами, способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта, подготовкой печатных и экранных презентаций выполненных проектов для передачи в производство.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– способы обоснования предложений при разработке проектной идеи,

основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне среды;

– новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств;

– методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу научно-технической информации для проектирования в дизайне среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств.

Уметь:

– обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач проектирования в дизайне среды;

– осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение;

– разрабатывать концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение.

Владеть:

– способами обоснования предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в различных областях графического дизайна;

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

приемами выполнении экспериментов и оформлении результатов исследований и разработок элементов проектного решения.

4. Структура и содержание дисциплины «Дизайн-проектирование в графическом дизайне»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 19 зачетных единицы, 684 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы(в часах)				Оценочные средства для проведения промежуточной аттестациипо разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	Контр	
1	Раздел 1. Выбор темы. Сбор материала. Предпроектный анализ. Проектирование одного из объектов будущего комплекса	1	4	98	96	18	Опрос, доклад, реферат, творческое задание, **экзамен**
2	Раздел 2. Определение состава проекта	2	4	64	94	18	Опрос, доклад, реферат, творческое задание, **экзамен**

3	Раздел 3. Проектирование различных объектов-носителей информации	3	4	64	94	18	Опрос, доклад, реферат, творческое задание, **экзамен**
4	Раздел 4. Подготовка презентации проекта. Презентация	4	4	38	66	-	Опрос, доклад, реферат, творческое задание,**зачет с оценкой**
	Итого		**16**	**264**	**350**	**54**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционных занятий	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Предпроектный анализ. Проектирование одного из объектов будущего комплекса	4	Проектирование серии объектов с выраженной рекламно-информационной функцией.	УК-1.2; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
2	Раздел 2. Определение состава проекта	4	Коммуникация в дизайне: информация – смыслообразование – проектная идея – образ	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
3	Раздел 3. Проектирование различных объектов-носителей информации	4	Сложные многочастные информационные структуры	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
4	Раздел 4. Подготовка презентации проекта. Презентация	4	Подготовка и проектирование презентации сложного графического комплекса Айдентика (фирменный стиль). Понятие стилевого единства.	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
	Итого	**16**		

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практических занятий	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Предпроектный анализ. Проектирование одного из объектов будущего комплекса	98	Разработка графического решения серии информационных комплексов. Понятие информативности формы. Выбор задания. Задание 1. Поиск «Культурного прототипа» как стилевой основы проекта: литературный персонаж / известный архитектор / художник / скульптор / артист / кино-герой и пр. Задание 2. Информационное поле и структура содержания. Определение типологии продукта	УК-1.2; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
2	Раздел 2. Определение состава проекта	64	Графическая коммуникация в рекламе. Задание. Проектирование плакатных серий: авторский плакат, социальный плакат, коммерческий (рекламный) плакат.	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
3	Раздел 3. Проектирование различных объектов-носителей информации	64	Вёрстка издания. Поиск, создание и подготовка иллюстративных материалов. Задание 1. Изготовление макета издания переплётные работы. Задание 2. Подготовка и презентация проекта книжного издания.	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
4	Раздел 4. Подготовка презентации проекта. Презентация	38	Задание 1. Разработка сценария, темпоритмики и режиссуры презентации. Задание 2. Подготовка Доклада презентации Кафедральный просмотр и допуск проекта к защите ВКР.	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
	Итого	**264**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС*	Формируемые компетенции
Тема 1.Графика на объёме. Понятие серии 1.1. Информативность формы. 1.2. «Культурный прототип» — как стилевая основа. 1.3. Информационное поле и структура содержания. 1.4. Форма и конструктивно-технологические особенности. 1.5. Понятие классов продуктового рынка: стереотип массового, среднего и люксового сегмента. 1.6. Определение стилевой доминанты: шрифт, типографика, цвет, иллюстрация. 1.7. Композиционное решение: главное – второстепенное, «лицо» и оборот, последовательность прочтения. 1.8 Определение стилевого единства графического языка. 1.9. Вариативность проектного решения серии.	96	Подготовка к экзамену	УК-1.2; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
Тема 2. Проектирование плакатных серий: авторский плакат, социальный плакат, коммерческий (рекламный) плакат. 2.1. Информация: значимость и структура высказывания. 2.2. Смыслообразование 2.3.Взаимоотношение формы и содержания 2.4.Формы графического высказывания: – противопоставление, – прямое и косвенное, – одно и многозначное, – гипербола, – метафора, – информационная интрига. 2.5.Графическая форма: контраст и нюанс 2.6. Композиционная основа и доминанта.	94	Подготовка к экзамену	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
Тема 3. Содержание и форма издания. 3.1. Определение стилевого решения: – пропорционирование, модульная сетка и полоса набора – выбор шрифтовых гарнитур. – разработка системы стилей набора и параграфа. 3.2. Изучение, разработка /выбор конструкции издания. 3.3. Композиция разворота: – иллюстрация, акциденция, текст.	94	Подготовка к экзамену	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3

3.4. Верстка издания 3.5 Поиск, создание и подготовка иллюстративных материалов. 3.6. Изготовление макета издания, переплетные работы. 3.7. Подготовка и презентация проекта книжного издания;			
Тема 4. Содержание проекта: 4.1. Основные стилеобразующие элементы: – Разработка эмблематики /знак /логотип, – Шрифтовое решение – Типографическое решение – Колористическая гамма 4.2. Определение стилевого решения комплекса. 4.3. Состав проекта предполагает использование различных носителей информации, это: деловая документация, лефлет /буклет, элементы навигации, плакатные серии, сувениры и пр. в зависимости от выбранной темы.	66	Подготовка к зачету	ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3; ПК-3.2; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
Итого	**350**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

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

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

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 занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	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**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» с 1-4 семестры предусмотрены самостоятельные работы, экзамены и зачет с оценкой. 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**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая -2 -ая рубежные аттестации)	9	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
Просмотр практических и самостоятельных работ	7	17	35
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20

Итого 1 семестр (экзамен)		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
кафедральный просмотр	14	17	35
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 2 семестр (экзамен)		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
кафедральный просмотр	14	17	35
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 3 семестр (экзамен)		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
кафедральный просмотр	14	17	35
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 4 семестр (зачет с оценкой)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Дизайн-проектирование в графическом дизайне»

9.1 Словари и энциклопедии на Академике dic.academic.ru:

Психологическая энциклопедия; Большая Советская энциклопедия; Современная энциклопедия; Большой энциклопедический словарь; Художественная энциклопедия; Энциклопедия культурологии; Постмодернизм. Словарь терминов.

При изучении дисциплины «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» в качестве источников информации, рекомендуется использовать следующие электронные ресурсы:

9.2. Электронная библиотека

http://www. ibok.net.

http://www. LibraryEbook.ru Библиотека культуры. Гумер http://www.gumer.info/\ Интернет-издание о креативных индустриях LAM http://www.lookatme.ru/ Интернет-

сообщество о дизайне Novate http://www.novate.ru/
Интернет-журнал Культурология.РФ http://www.kulturologia.ru/
Сайт по искусству и гуманитарным наукам Colossal. http://www.thisiscolossal.com/
Сервис микро-блогов Tumblr https://www.tumblr.com/blog/202notfound http://designet.ru/
http://videotuts.ru/
http://www.maxon.net/

9.3 Электронные источники информации

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Autodesk 3ds Max	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельно й работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	SolidWORKS	
3	Autodesk AutoCAD	
	Офисный пакет Microsoft Office	

9.3. 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://rghpu.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, разработаны 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 «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» используются средства и оборудование кафедры коммуникативного дизайна:

Компьютерный класс с экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов.

Методический фонд кафедры коммуникативного дизайна, тематическое презентации, мастер-классы, бумажные литературные информационные источники, интернет-источники.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото и видео презентаций (ai, dwg, max, pptx, gif, avi и др).

Перечень программного обеспечения: Программы пакета Microsoft Office Word, пакет Adobe Creative Cloud, Adobe Adobe After Effects 2020 SINEMA 4D 18.020, ScetchUp. Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Для систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений обучающему необходимо выполнять практические и самостоятельные работы по заданию преподавателя. Сроки выполнения указываются преподавателем и рассчитываются исходя из сложности изучаемого материала. Для успешного выполнения работы необходимо строго придерживаться указанных сроков во избежание отставания от учебной программы. Самостоятельная работа может выполнятся непосредственно в компьютерном классе, так и на личном компьютере обучающегося.

Для работы на личном оборудовании обучающийся должен установить на компьютер весь пакет необходимых программ. При отсутствии такой возможности, обучающийся выполняет объем самостоятельной работы в компьютерном классе.

Практическая работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня подготовленности обучающихся.

Перед выполнением самостоятельной работы преподаватель проводит консультацию с определением цели задания, его содержания, сроков выполнения, ориентировочного объема работы, основных требований к результатам работы, критериев оценки, форм контроля и перечня литературы. В процессе консультации преподаватель предупреждает о возможных типичных ошибках, встречающихся при выполнении задания. Прежде чем приступить к выполнению работы, обучающемуся необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Для углублений и расширения полученных знаний на аудиторных занятиях обучающийся может использовать специальную литературу и информацию размещенную в интернет- пространстве на специализированных сайтах. Для развития познавательных способностей и активности обучающегося, ответственности и организованности обучающийся должен пытаться самостоятельно справляться с возникающими трудностями при выполнении заданий, в том числе прибегая к изучению дополнительной информации. При выполнении работы большое значение уделяется самоконтролю и самооценке обучающегося, что позволяет выполнять задания в указанные сроки и придерживаться требований по качеству исполнения.

12.1 Рекомендации по подготовке к зачету

При подготовке к экзаменам и зачету необходимо освоить основные методы

проектирования одного из объектов будущего комплекса и выполнить его презентацию.

12.1.1 Рекомендации по выполнению контрольных заданий

Контрольное задание является одним из основных способов определения качества усвоения лекционного материала и части дисциплины, отведенной под самостоятельное изучение. Целью выполнения задания является демонстрация полученных навыков в полном объеме, необходимом для получения зачета. Контрольные задания выполняются обучающимися на внеаудиторных занятиях с консультациями во время аудиторных занятий. При работе над контрольными заданиями необходимо продемонстрировать объем полученных знаний на аудиторных и самостоятельных занятиях. Для успешного выполнения контрольных заданий необходимо уметь ориентироваться в объеме полученной информации по изучаемой дисциплине, применять полученные знания и изучать дополнительные. Знать основные приемы создания, ведения и презентации работы в рамках изучаемых программах. Владеть навыками критической оценки собственных работ.

12.1.2 Рекомендации по подготовке к контрольным вопросам

Контрольные вопросы являются важной частью оценки знаний обучающегося по изучаемой дисциплине. Для успешной подготовки к контрольным вопросам необходимо систематизировать полученные знания на аудиторных работах, проверить и дополнить конспекты лекций новой информацией, приобретенной в процессе выполнения самостоятельной работы. Для расширения знания по дисциплине рекомендуется использовать Интернет-ресурсы; проводить поиски в различных системах и использовать материалы сайтов, рекомендованных преподавателем. Знать основные особенности программ, приемы работы в программах. Уметь ориентироваться в специальных терминах, используемых для работы в изучаемых программах. Владеть практическими навыками для возможности из описания.

При ответе на вопрос необходимо: продумать и четко изложить материал; дать определение основных понятий; дать краткое описание явлений; привести примеры.

13. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология дисциплины «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» базируется на обобщении классического системного подхода и современных гибких практик управления творческими процессами. В курсе проблемы (социального запроса, бизнес-задачи или исследовательской гипотезы) рассматриваются под специфическим для дизайнера углом зрения через последовательное прохождение этапов дизайн-цикла.

Главной задачей дисциплины становится уход от абстрактных, формальных примеров, где проект рассматривается не как создание изолированного артефакта (логотипа, плаката), а как проектирование системы связей между объектом, пользователем и средой. Одновременно с этим, задания курса нацелены на обучение студентов гармоничной работе с многомерной предметно-пространственной средой, проектирование которой требует глубоких знаний о взаимосвязи составляющих – объектов, форм, материалов, антуража. Поэтому важными задачами при подготовке

будущего дизайнера среды становятся развитие основ структурного мышления, способности оперировать объемно-пространственными категориями уже на этапе плоскостной композиции, целостно воспринимать и отражать многогранность окружающего мира.

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

Спецификой методической стратегии дисциплины «Дизайн-проектирование в графическом дизайне» является системный подход, в раскрытии 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 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 А4 формата) и упражнениях на основе макетирования (материалы – без ограничений);

- этап утверждения эскизов;

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

14. Обеспечение доступности освоения программы обучающимися с ограниченными возможностями здоровья

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом основной рабочей программы дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В

образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.

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
____ _____ 2026 г.
МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.02 «Презентация проекта в графическом дизайне»
Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1
Семестр 1

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	4	0,11
Практические занятия	64	1,77
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	22	0,62
Форма аттестации Зачет с оценкой: 1 сем	18	0,50
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне является формирование у магистров компетенций, необходимых для разработки, визуализации и публичной защиты комплексных дизайн-проектов, а также умение выстраивать долгосрочную коммуникацию со стейкхолдерами (заказчиками, инвесторами, экспертным сообществом) для успешной коммерциализации или внедрения проектного решения в области графического дизайна. Программа ориентирована на развитие профессионального мышления, понимание методов упаковывания масштабного исследования. Дисциплина «Презентация проекта в графическом дизайне» является основным компонентом профессиональной подготовки магистра, готового представлять и обосновывать результаты научного исследования или концептуального дизайн-проекта специалистам и неспециалистам.

Задачи дисциплины:

· ***Стратегические:*** научиться декомпозировать сложную исследовательскую проблему магистерской диссертации или коммерческого заказа на ключевые смысловые блоки; определять целевую аудиторию презентации (научный совет, инвестор, арт-директор корпорации) и адаптировать глубину подачи материала под её запросы; формировать убедительную аргументацию ценности дизайна через бизнес-метрики (*ROI, KPI*) и социальный импакт.

· ***Нарративные:*** освоить методики сторителлинга для создания сквозной драматургии выступления; управлять вниманием аудитории на протяжении длительного времени (от питча до защиты перед ГЭК); конструировать логику повествования, ведущую слушателя от постановки проблемы к уникальности предложенного решения.

· ***Визуальные:*** развить навыки мета-верстки — проектирования не отдельных слайдов, а целостной системы визуальных коммуникаций (гайдлайн презентации), включая работу со сложной инфографикой, динамическими данными и интерактивными прототипами; интегрировать мультимедийные форматы без потери стилистической целостности.

· ***Технические и инструментальные:*** овладеть продвинутыми инструментами экосистем *Figma, Adobe Creative Cloud, Keynote* для создания нелинейных презентаций, кастомных анимационных переходов и подготовки материалов под разные носители (экран, печать, дополненная реальность).

· ***Коммуникативные и психологические:*** отработать техники управления стрессом, невербальным поведением и пространством (онлайн-трансляция или оффлайн-питч); научиться вести сессию вопросов и ответов, парировать критику экспертов, аргументированно защищать проект и сроки реализации проекта.

· ***Этико-правовые:*** грамотно оформлять авторские права на представленные концепции, работать с соглашениями о неразглашении проекта при демонстрации коммерческих инсайтов и соблюдать принципы инклюзивного дизайна в материалах презентации.

2.Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне относится к относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Презентация проекта в графическом дизайне» является

предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Б1.В.ДВ.01.01 Motion-технологии;

Б1.В.ДВ.01.02 Проектная графика»;

Б1.В.ДВ.02.02 Дизайн выставочных инсталляций»

Б1.В.ДВ.02.01 Кураторство в дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины «Презентация проекта в графическом дизайне» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3.Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 Способен владеть методами авторского надзора, способами продвижения творческого продукта на рынке услуг, иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера.

ПК-3.2. Умеет систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения кураторских задач, обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выстраивать рекламную стратегию (каталог и система коммуникации и т.п.) с учётом прогнозируемых социальных, эстетических, художественных, технологических и экологических предпочтений.

ПК-3.3. Владеет навыками планирования кураторской деятельности, личной самоорганизации, навыками сотрудничества с заказчиками, музейными и издательскими работниками т.д., использования профессиональной лексики.

ПК-4 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, использовать информационные ресурсы: современные компьютерные технологии и графические редакторы, позволяющие профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять подготовку итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах.

ПК-4.1. Знает основы современных информационных технологий и графические редакторы для реализации и создания объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-4.2. Умеет учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых современных печатных и web технологий для визуализации проектной идей: создавать дизайн-макет, готовить презентацию для обсуждения выполненных работ с участниками дизайн-проекта и заказчиком.

ПК-4.3. Владеет всеми современными профессиональными графическими пакетами, способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта, подготовкой печатных и экранных презентаций выполненных проектов для передачи в производство.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– структуру и основные элементы рынка, влияющие на разработку и продвижение новых предложений товаров, услуг, информационных продуктов;

–особенности экспозиционно-выставочной работы;

– направления стратегического планирования в сфере дизайна в части разработки и продвижения новых

продуктов.

Уметь:
– организовывать и проводить выставки, презентации;
− разрабатывать и изготавливать оригинальные дизайн-объекты;
–создавать рекламно-информационные продукты, раскрывающие суть предлагаемых проектных решений и методик их разработки.

Владеть:
– теорией и методологией проектирования в архитектуре, декоративно-прикладном искусстве и дизайне;
–навыками оформления, представления и защиты проекта;
-методиками проектирования и стратегического планирования при разработке проектных концепций.

4. Структура и содержание дисциплины «Презентация проекта в графическом дизайне»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебнойработы(в часах)				Оценочные средства для проведения промежуточной аттестациипо разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	Контр	
1	Раздел 1. Основы работы в 3DS MAX, Объекты 3DS MAX.	1	1	16	4	3	Опрос, доклад, реферат, творческое задание
2	Раздел 2. Преобразование объектов.	1	1	16	4	3	Опрос, доклад, реферат, творческое задание
3	Раздел 3. Материалы и текстуры	1	1	16	4	3	Опрос, доклад, реферат, творческое задание
4	Раздел 4. Визуализация. Анимация	1	1	16	10	9	Опрос, доклад, реферат, творческое задание-выполнить презентацию
	Итого		**4**	**64**	**22**	**18**	**зачет с оценкой**

5. Содержание лекционных занятий по темам

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционных занятий	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Основы работы в 3DS MAX, Объекты 3DS MAX.	1	Тема 1. Вводная лекция.Описание оболочки 3ds Max. Тема 2. Работа с окнами проекций	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
2	Раздел 2. Преобразование объектов**.**	1	Тема 1. Трансформации объектов. объектов. Выравнивание объектов. Тема 2. Модификации объектов. Тема 3. Полигональное моделирование. Тема 4. Составные объекты.	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
3	Раздел 3. Освещение. Материалы и текстуры.	1	Тема 1. Создание источников света.объекты опорных сечений. Тема 2. Редактирование материалов. Тема 3. Текстурные карты.	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
4	Раздел 4. Визуализация. Анимация	1	Тема 1. Визуализатор VRay. Тема 2. Эффекты визуализации. Тема 3. Анимация.	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
	Итого	**4**		

6. Содержание практических занятий

п/ п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практических занятий	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Основы работы в 3DS MAX, Объекты 3DS MAX.	16	**Тема 1. Предмет и задачи программ 3D MAX и Adobe Premiere.** Первый запуск программы. Панель меню. Панель инструментов. Окна проекций. Командные панели. Управляющие элементы состояния. Средства управления. Рабочие пространства. **Тема 2. Создание объектов** Виды базовых объектов. Создание посредством щелчка и перемещения. Создание с помощью клавиатуры. Название и цвет. Сеточные объекты. **Тема 3. Вид в окнах проекций.** Смена вида в окнах проекций. Положение окон проекций. Изменение размеров окон проекций. Изменение внутренних	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3

			параметров окна.	
2	Раздел 2. Преобразование объектов**.**	16	**Тема 1. Трансформации объектов.** Средства трансформации. Общие параметры трансформации объектов. Трансформация перемещения. Трансформация вращения. Трансформация масштабирования. Настройка точных трансформаций. Настройка привязок. Клонирование объектов. Линейные массивы объектов. Нелинейные массивы объектов. Выравнивание объектов. **Тема 2. Модификации объектов.** Принципы модификации. Применение модификаторов. Виды геометрических модификаторов. Модификаторы свободных деформаций. Модификаторы подразделений. Модификаторы создания объектов из сплайновых форм. **Тема 3. Полигональное моделирование.** Выделение подобъектов. Преобразование подобъектов. Редактирование полигонов. Особенности моделируемых объектов. **Тема 4. Составные объекты.** Выделение подобъектов. Преобразование подобъектов. Редактирование полигонов. Особенности моделируемых объектов.	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
3	Раздел 3. Освещение. Материалы и текстуры	16	**Тема 1. Создание источников света.** Морфинговые составные объекты. Распределенные составные объекты. Согласованные составные объекты. Соединяющиеся составные объекты. Капельно-сетчатые составные объекты. Слитые с формой составные объекты. Булевы составные объекты. Ландшафтные составные объекты. Сетчатые составные объекты. Составные объекты опорных сечений. **Тема 2. Редактирование материалов.** Цвет светового потока. Уровни освещенности сцены. Объемное и текстурированное освещение. Настройка теней. Режимы непрямого освещения **Тема 3. Текстурные карты.** Редактор материалов. Назначение материалов объектам. Настройка материалов. Составные (многослойные) материалы.	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3

4	Раздел 4. Визуализация. Анимация	16	**Тема 1. Визуализатор VRay.** Методы наложения и типы карт. Работа с текстурными картами. Наложение текстур на объекты. **Тема 2. Эффекты визуализации.** Предварительная визуализация. Параметры визуализации. Настройки VRay. Материалы VRay. Источники света VRay. Атмосферные эффекты. Эффекты категории Effects. **Тема 3. Анимация.** Общие понятия. Настройка простой анимации. Ключи анимации. Редактор кривых. Анимация модификаторов. Анимация системы частиц. Облет камеры. Просчет анимации. Создание объектов при помощи оригинальных способов моделирования. Интерфейс программы. Работа с файлами. Ключи анимации и эффекты. Создание видеопрезентации. Вывод видеоматериала в файл.	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
	Итого	**64**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Тема 1. Предмет и задачи программ 3D MAX и Adobe Premiere. Первый запуск программы. Панель меню. Панель инструментов. Окна проекций. Командные панели. Управляющие элементы состояния. Средства управления. Рабочие пространства. **Тема 2. Создание объектов** Виды базовых объектов. Создание посредством щелчка и перемещения. Создание с помощью клавиатуры. Название и цвет. Сеточные объекты. **Тема 3. Вид в окнах проекций.** Смена вида в окнах проекций. Положение окон проекций. Изменение размеров окон проекций. Изменение внутренних параметров окна.	4	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
Тема 1. Трансформации объектов. Средства трансформации. Общие параметры трансформации объектов. Трансформация перемещения. Трансформация вращения. Трансформация масштабирования. Настройка точных трансформаций. Настройка привязок. Клонирование объектов. Линейные массивы объектов. Нелинейные массивы	4	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3

объектов. Выравнивание объектов. **Тема 2. Модификации объектов.** Принципы модификации. Применение модификаторов. Виды геометрических модификаторов. Модификаторы свободных деформаций. Модификаторы подразделений. Модификаторы создания объектов из сплайновых форм. **Тема 3. Полигональное моделирование.** Выделение подобъектов. Преобразование подобъектов. Редактирование полигонов. Особенности моделируемых объектов. **Тема 4. Составные объекты.** Выделение подобъектов. Преобразование подобъектов. Редактирование полигонов. Особенности моделируемых объектов.			
Тема 1. Создание источников света. Морфинговые составные объекты. Распределенные составные объекты. Согласованные составные объекты. Соединяющиеся составные объекты. Капельно-сетчатые составные объекты. Слитые с формой составные объекты. Булевы составные объекты. Ландшафтные составные объекты. Сетчатые составные объекты. Составные объекты опорных сечений. **Тема 2. Редактирование материалов.** Цвет светового потока. Уровни освещенности сцены. Объемное и текстурированное освещение. Настройка теней. Режимы непрямого освещения **Тема 3. Текстурные карты.** Редактор материалов. Назначение материалов объектам. Настройка материалов. Составные (многослойные) материалы.	4	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
Тема 1. Визуализатор VRay. Методы наложения и типы карт. Работа с текстурными картами. Наложение текстур на объекты. **Тема 2. Эффекты визуализации.** Предварительная визуализация. Параметры визуализации. Настройки VRay. Материалы VRay. Источники света VRay. Атмосферные эффекты. Эффекты категории Effects. **Тема 3. Анимация.** Общие понятия. Настройка простой анимации. Ключи анимации. Редактор кривых. Анимация модификаторов. Анимация системы частиц. Облет камеры. Просчет анимации. Создание объектов при помощи оригинальных способов моделирования. Интерфейс программы. Работа с файлами. Ключи анимации и эффекты. Создание видеопрезентации. Вывод видеоматериала в файл.	10	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3
Итого	**22**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

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 занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	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**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Презентация проекта в графическом дизайне» в 1 семестре предусмотрены самостоятельные работы, зачет с оценкой. 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**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая -2 -ая рубежные аттестации)	9	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
Просмотр практических и самостоятельных работ	7	17	35
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 1 семестр (зачет с оценкой)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Презентация проекта в графическом дизайне»

9.1 Основная литература

1. Хворостов Д.А. 3d studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды: учебное пособие. М., 2017.
2. Кузьмина, М. С. Фирменный стиль как инструмент продвижения продукта : учебно-методическое пособие / М. С. Кузьмина. — Тольятти : ТГУ, 2021. — 64 с. — ISBN 978-5-8259-1581-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/243212— Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.2 Дополнительная учебная литература, в том числе из фондов библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова:

3. Миловская О.С. 3ds MAX 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры. Питер Спб.
4. Шишанов А.В. Ландшафтный дизайн и экстерьер в 3ds MAX.
5. Миловская О.С. 3ds MAX 2018. Дизайн интерьеров и архитектуры.
6. Горелик А. Самоучитель 3ds MAX 2016.

9.3 . Ресурсы сети "Интернет"

9.3.1 Базы данных и информационные справочные системы:

− Словари и энциклопедии на Академике dic.academic.ru:;

- Большая Советская энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/bse/
- Современная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc1p/
- Большой энциклопедический словарь https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc3p/
- Художественная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_pictures/
- Энциклопедия культурологии https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_culture/
- Постмодернизм. Словарь терминов https://postmodernism.academic.ru/

9.3.2 Информационные образовательные ресурсы

- Интернет ресурс для архитекторов и дизайнеров 3ddd.ru.
- Интернет ресурс для архитекторов и дизайнеров Archibase.co.

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://rghpu.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, разработаны 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 «Презентация проекта в графическом дизайне» используются средства и оборудование кафедры коммуникативного дизайна:

Компьютерный класс с экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов.

Методический фонд кафедры коммуникативного дизайна, тематическое презентации, мастер-классы, бумажные литературные информационные источники, интернет-источники.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото и видео презентаций (ai, dwg, max, pptx, gif, avi и др).

Перечень программного обеспечения: Программы пакета Microsoft Office

Word, пакет Adobe Creative Cloud, Adobe Adobe After Effects 2020 SINEMA 4D 18.020, ScetchUp. Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Для систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений обучающему необходимо выполнять практические и самостоятельные работы по заданию преподавателя. Сроки выполнения указываются преподавателем и рассчитываются исходя из сложности изучаемого материала. Для успешного выполнения работы необходимо строго придерживаться указанных сроков во избежание отставания от учебной программы. Самостоятельная работа может выполнятся непосредственно в компьютерном классе, так и на личном компьютере обучающегося.

Для работы на личном оборудовании обучающийся должен установить на компьютер весь пакет необходимых программ. При отсутствии такой возможности, обучающийся выполняет объем самостоятельной работы в компьютерном классе.

Практическая работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня подготовленности обучающихся.

Перед выполнением самостоятельной работы преподаватель проводит консультацию с определением цели задания, его содержания, сроков выполнения, ориентировочного объема работы, основных требований к результатам работы, критериев оценки, форм контроля и перечня литературы. В процессе консультации преподаватель предупреждает о возможных типичных ошибках, встречающихся при выполнении задания. Прежде чем приступить к выполнению работы, обучающемуся необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Для углублений и расширения полученных знаний на аудиторных занятиях обучающийся может использовать специальную литературу и информацию размещенную в интернет- пространстве на специализированных сайтах. Для развития познавательных способностей и активности обучающегося, ответственности и организованности обучающийся должен пытаться самостоятельно справляться с возникающими трудностями при выполнении заданий, в том числе прибегая к изучению дополнительной информации. При выполнении работы большое значение уделяется самоконтролю и самооценке обучающегося, что позволяет выполнять задания в указанные сроки и придерживаться требований по качеству исполнения.

12.1 Рекомендации по подготовке к зачету

При подготовке к зачету необходимо освоить основные методы проектирования

одного из объектов будущего комплекса и выполнить его презентацию.

12.1.1 Рекомендации по выполнению контрольных заданий

Контрольное задание является одним из основных способов определения качества усвоения лекционного материала и части дисциплины, отведенной под самостоятельное изучение. Целью выполнения задания является демонстрация полученных навыков в полном объеме, необходимом для получения зачета. Контрольные задания выполняются обучающимися на внеаудиторных занятиях с консультациями во время аудиторных занятий. При работе над контрольными заданиями необходимо продемонстрировать объем полученных знаний на аудиторных и самостоятельных занятиях. Для успешного выполнения контрольных заданий необходимо уметь ориентироваться в объеме полученной информации по изучаемой дисциплине, применять полученные знания и изучать дополнительные. Знать основные приемы создания, ведения и презентации работы в рамках изучаемых программах. Владеть навыками критической оценки собственных работ.

12.1.2 Рекомендации по подготовке к контрольным вопросам

Контрольные вопросы являются важной частью оценки знаний обучающегося по изучаемой дисциплине. Для успешной подготовки к контрольным вопросам необходимо систематизировать полученные знания на аудиторных работах, проверить и дополнить конспекты лекций новой информацией, приобретенной в процессе выполнения самостоятельной работы. Для расширения знания по дисциплине рекомендуется использовать Интернет-ресурсы; проводить поиски в различных системах и использовать материалы сайтов, рекомендованных преподавателем. Знать основные особенности программ, приемы работы в программах. Уметь ориентироваться в специальных терминах, используемых для работы в изучаемых программах. Владеть практическими навыками для возможности из описания.

При ответе на вопрос необходимо: продумать и четко изложить материал; дать определение основных понятий; дать краткое описание явлений; привести примеры.

13. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология дисциплины «Презентация проекта в графическом дизайне» базируется на обобщении накопленного к настоящему времени опыта по формированию системного подхода, где студент выступает одновременно дизайнером, информационным архитектором, психологом и оператором собственного проекта, обеспечивая безупречную проводимость смыслов от замысла до финального утверждения.

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, проектирование которой требует глубоких знаний о взаимосвязи составляющих – объектов, форм, материалов, антуража. Поэтому важными задачами при подготовке будущего графического дизайнера становятся развитие основ структурного мышления, способности оперировать объемно-пространственными категориями уже на этапе плоскостной композиции, целостно воспринимать и отражать многогранность окружающего мира.

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

Спецификой методической стратегии дисциплины «Презентация проекта в графическом дизайне» является системный подход, в раскрытии каждой темы презентации. Образный акцент в заданиях курса проявляет себя в методике выполнения презентаций (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в соответствующую тематику; привлечение материалов Методического Фонда кафедры 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 упражнениях на основе выполнения презентаций;
- этап формирования способности трансформировать абстрактные данные исследований и объемные проектные решения в ясную визуальную систему в виде презентации;
- обеспечение успешной интеграции дизайн-продукта в реальную экономическую или социальную среду»;
- этап утверждения презетаций;
- этап выполнения заданий с учетом поставленных учебно-методических и творческих задач и рекомендаций.

14. Обеспечение доступности освоения программы обучающимися с ограниченными возможностями здоровья

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом

основной рабочей программы дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.

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
____ _____ 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.03 «Актуальные проблемы в графическом дизайне»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1,
Семестр 2.

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	2	0,05
Практические занятия	32	0,9
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	56	1,55
Форма аттестации Зачет с оценкой: 2 семестр	18	0,50
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.03_Актуальные проблемы в графическом дизайне» является формирование у магистров компетенций, необходимых для формирования системного понимания глобальных трансформаций визуальной культуры и развить способность к критическому анализу парадигм современного графического дизайна для выработки собственной профессиональной позиции и проектирования стратегий развития отрасли в условиях неопределенности. Дисциплина «Актуальные проблемы в графическом дизайне» является основным компонентом профессиональной подготовки магистра, готового видеть актуальные вызовы индустрии, проводить глубокие исследования и профессионально упаковывать их результаты для представления экспертному сообществу

Задачи дисциплины:

Исследовательские: освоить методологию научного исследования в графическом дизайне, включая методы дискурс-анализа визуальных артефактов, критики интерфейсов, работы с большими данными о пользовательском поведении и архивного поиска; научиться формулировать актуальные гипотезы о будущем графическом дизайне.

Критико-теоретические: сформировать проблемы цифрового неравенства в интерфейсах, постколониальный взгляд на кириллическую типографику, кризис перепроизводства визуального контента.

Прогностические: развить способности моделирования будущих сценариев развития графического дизайна (от полного поглощения алгоритмическим дизайном до возврата к локальным ремесленным практикам) и оценки жизнеспособности этих сценариев.

Методологические: выработать умение применять теоретические концепции (философию техники, медиатеорию, социологию искусства) для решения практических проектных задач и формирования уникальной проектной методологии.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.03Актуальные проблемы в графическом дизайне» относится к относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Актуальные проблемы в графическом дизайне» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

Б1.О.06 Методология НИР

Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины «Актуальные проблемы в графическом

дизайне» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускной квалификационной работы и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-1.1 Знает опыт решения аналогичных задач в истории проектной деятельности, принципы построения классификаций, типологий и систем, проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений.

УК-1.2 Умеет выделять факторы, влияющие на проектные и художественные решения, проводить сравнительный анализ и выстраивать системы и классификации вариантов.

УК- 1.3. Владеет навыками анализа явлений в сфере культуры, искусства и дизайна, а также системно-типологическим проектным мышлением.

ПК-1. Способен планировать и проводить научные предпроектные исследования и разработки в сфере в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, выполнять концептуальную разработку дизайн-проектов, визуализировать проблему и замысел проекта на уровне проектной концепции.

ПК -1.1. Знает методы проведения комплексных дизайнерских исследований в сфере графического дизайна на основе сравнительного анализа и экспертной оценки проектно-художественных решений объектов и систем визуальной коммуникации, информации и идентификации.

ПК -1.2. Умеет выявлять и анализировать существующие, а также прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной коммуникации, информации и идентификации с учетом потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем.

ПК -1.3. Владеет способностью оформлять результаты дизайнерских исследований, выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникаций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Ключевые этапы смены парадигм в истории графического дизайна XX–XXI веков (от модернизма к метамодерну) и механизмы этих переходов.
- Основные философские концепции, определяющие современное состояние визуальной культуры: постгуманизм, спекулятивный дизайн и т.д.

- Этические, правовые и экологические противоречия современной проектной деятельности.
- Дискурс о кризисе или трансформации понятия «авторский стиль» и проблему девальвации ремесленных навыков в условиях автоматизации.
- Геополитические и экономические факторы локализации дизайна: разрыв глобальных цепочек поставок шрифтов.

Уметь:

- Проводить критический дискурс-анализ графического дизайна современных дизайн-объектов.
- Применять методы научного прогнозирования для построения сценариев развития визуальных коммуникаций на 3–5 лет вперед.
- Аргументированно вести профессиональную полемику, защищать нетривиальные проектные решения перед академической аудиторией, заказчиками и алгоритмами модерации платформ.
- Деконструировать сложные кейсы использования ИИ в графическом дизайне, оценивая их не только с технической, но и с эстетической и правовой точек зрения.

Владеть:

- Методологией написания аналитических эссе и критических статей по теории и практике современного графического дизайна.
- Навыками кураторской работы: способностью собирать, систематизировать и презентовать массив разрозненных визуальных референсов в виде стройной доказательной базы (мудборд как инструмент аргументации).
- Техникой быстрого прототипирования концепций на стыке аналоговых и цифровых инструментов для проверки спорных гипотез.

4. Структура и содержание дисциплины «Актуальные проблемы в графическом дизайне»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебнойработы(в часах)				Оценочные средства для проведения промежуточной аттестациипо разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	Контр	
1	Раздел 1. Современные средства выражения в графическом дизайне	2	0,5	8	14	3	Опрос, доклад, реферат, творческое задание
2	Раздел 2. Современное	2	0,5	8	18	3	Опрос, доклад, реферат, творческое

	полиграфическое производство и печатные издания						задание
3	Раздел 3. Современная рекламная плакатная графика	2	0,5	8	10	3	Опрос, доклад, реферат, творческое задание
4	Раздел 4. Особенности современного дизайна театральных афиш	2	0,5	8	14	9	Опрос, доклад, реферат, творческое задание-выполнить презентацию
	Итого		**2**	**32**	**56**	**18**	**зачет с оценкой**

5. Содержание лекционных занятий по темам

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционных занятий	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Современные средства выражения в графическом дизайне	0,5	Тема 1. Графический дизайн в современных условиях. Тема 2. Связь графического дизайна с другими видами искусств.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
2	Раздел 2. Современное полиграфическое производство и печатные издания	0,5	Тема 3. История и роль полиграфии в графическом дизайне. Тема 4. Основные понятия и этапы современного полиграфического процесса. Тема 5. Виды печати и способы нанесения изображения в современной полиграфии. Тема 6. Современный дизайн печатных изданий.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
3	Раздел 3. Современная рекламная плакатная графика	0,5	Тема 7. Жанровые особенности современного рекламного плаката. Основы рекламы в современной плакатной графике. Создание художественного образа. современного плаката. Тема 8. Основы рекламыв современной плакатной графике.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3

			Тема 9. Создание художественного образа современного плаката.	
4	Раздел 4. Особенности современного дизайна театральных афиш	0,5	Тема 10. Театральные афиши и их значение в современном мире. Тема 11. Компоновка текстовых блоков с графическим рядом в дизайне современной афиши. Тема 12. Взаимосвязь цветового и композиционного решения в создании современной афиши.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
	Итого	**2**		

6. Содержание практических занятий

п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практических занятий**	**Формируемые компетенции**
1	Раздел 1. Современные средства выражения в графическом дизайне	8	Тема 1. Графический дизайн в современных условиях. 1.1. Значение художественных ценностей графического дизайна в современном мире. 1.2. Связь графического дизайна с другими видами искусств. Тема 2. Современные средства выражения в графическом дизайне. 2.1 Рационально-художественная трансформация действительности. 2.2 Функции современного графического дизайна.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
2	Раздел 2. Современное полиграфическое производство и печатные издания	8	Тема 3. История и роль полиграфии в графическом дизайне. Тема 4. Основные понятия и этапы современного полиграфического процесса. Тема 5. Виды печати и способы нанесения изображения в современной полиграфии. Тема 6. Современный дизайн печатных изданий.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
3	Раздел 3. Современная рекламная плакатная графика	8	Тема 7. Жанровые особенности современного рекламного плаката. Тема 8. Основы рекламы в современной плакатной графике.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3

			Тема 9. Создание художественного образа современного плаката.	
4	Раздел 4. Особенности современного дизайна театральных афиш	8	Тема 10. Театральные афиши и их значение в современном мире. Тема 11. Компоновка текстовых блоков с графическим рядом в дизайне современной афиши. Тема 12. Взаимосвязь цветового и композиционного решения в создании современной афиши.	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
	Итого	**32**		

7. Самостоятельная работа магистров

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Тема 1. Графический дизайн в современных условиях. 1.2. Значение художественных ценностей графического дизайна в современном мире. 1.2. Связь графического дизайна с другими видами искусств. Тема 2. Современные средства выражения в графическом дизайне. 2.1 Рационально-художественная трансформация действительности. 2.2 Функции современного графического дизайна.	14	Подготовка к зачету	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
Тема 3. История и роль полиграфии в графическом дизайне. Тема 4. Основные понятия и этапы современного полиграфического процесса. Тема 5. Виды печати и способы нанесения изображения в современной полиграфии. Тема 6. Современный дизайн печатных изданий. Современная типографика. Гарнитуры шрифта. Правила набора журнальной полосы. Верстка макета и допечатная подготовка.	18	Подготовка к зачету	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
Тема 7. Жанровые особенности современного рекламного плаката. Тема 8. Основы рекламы в современной плакатной графике. Тема 9. Создание художественного образа современного плаката.	10	Подготовка к зачету	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3
Тема 10. Театральные афиши и их значение в современном мире. Тема 11. Компоновка текстовых блоков с графическим рядом в дизайне современной афиши. Тема 12. Взаимосвязь цветового и	14	Подготовка к зачету	УК-1; УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-1; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3

композиционного решения в создании современной афиши.			
Итого	**56**		

***** финальная проработка по темам

7.1. Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ) :

- Графический дизайн: тенденции и развитие.
- Современные графические средства в решении дизайнерских задач.
- Современный дизайн рекламной продукции.
- Театральная афиша и современность.
- Основы рекламы в современной плакатной графике.
- Создание художественного образа современного плаката.
- Средства композиции в современном плакате.
- Особенности графического дизайна современного рекламного плаката.
- Шрифтовые композиции в создании театральной афиши.
- Виды и жанры современной плакатной графики.

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 и 2 –ая рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Посещение занятий – 20 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» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	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**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Актуальные проблемы в графическом дизайне» во 2 семестре предусмотрены самостоятельные работы, зачет с оценкой. 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**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая -2 -ая рубежные аттестации)	9	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
Просмотр практических и самостоятельных работ	7	17	35
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)	-	8	20
Итого 2 семестр (зачет с оценкой)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Актуальные проблемы в графическом дизайне»

9.1 Основная литература

1. Бхаскаран Л. Дизайн и время: Пер с англ. / Л. Бхаскаран – М.:Арт-родник, 2012.
2. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. / В. Глазычев – М.: Европа, 2012.

9.2 Дополнительная учебная литература:

3. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник: Под общей редакциейГ.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М.: Архитектура-С, 2004.
4. Мусский С.А. 100 великих чудес техники / С.А. Мусский – М.: Вече, 2005.
5. Мировой опыт государственной поддержки развития промышленногодизайна в

экономически развитых странах. – М.: ВНИИТЭ, 2005.

6. Назаров Ю.В. Постсоветский дизайн (1987-2000). Проблемы, тенденции, перспективы, региональные особенности / Ю.В. Назаров – М.: Союздизайнеров России, 2002.

7. Руте В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна: Учеб. пособие. 3-е изд., перераб. и доп. / В.Ф. Руте, В.В. Сеньковский – М.: МЗ Пресс, 2005.

8. Сто дизайнеров Запада. – М.: ВНИИТЭ, 2000.

9. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве: сборник научных статей : сборник научных трудов. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 308 с. — ISBN 978-5-8154-0327-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/79363 — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.3 . Ресурсы сети "Интернет"

9.3.1 Базы данных и информационные справочные системы:

- Словари и энциклопедии на Академике dic.academic.ru:;
- Большая Советская энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/bse/
- Современная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc1p/
- Большой энциклопедический словарь https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc3p/
- Художественная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_pictures/
- Энциклопедия культурологии https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_culture/
- Постмодернизм. Словарь терминов https://postmodernism.academic.ru/

9.3.2 Информационные образовательные ресурсы:

- Словари и энциклопедии на Академике dic.academic.ru:;
- Большая Советская энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/bse/
- Современная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc1p/
- Большой энциклопедический словарь https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc3p/
- Художественная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_pictures/
- Энциклопедия культурологии https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_culture/
- Постмодернизм. Словарь терминов https://postmodernism.academic.ru/

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://rghpu.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, разработаны согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Актуальные проблемы в графическом дизайне» используются средства и оборудование кафедры коммуникативного дизайна:

Компьютерный класс с экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов.

Методический фонд кафедры коммуникативного дизайна, тематическое презентации, мастер-классы, бумажные литературные информационные источники, интернет-источники.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото и видео презентаций (ai, dwg, max, pptx, gif, avi и др).

Перечень программного обеспечения: Программы пакета Microsoft Office Word, пакет Adobe Creative Cloud, Adobe Adobe After Effects 2020 SINEMA 4D 18.020, ScetchUp. Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

11. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Для систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений обучающему необходимо выполнять практические и самостоятельные работы по заданию преподавателя. Сроки выполнения указываются преподавателем и рассчитываются исходя из сложности изучаемого материала. Для успешного выполнения работы необходимо строго придерживаться указанных сроков во избежание отставания от учебной программы. Самостоятельная работа может выполнятся непосредственно в компьютерном классе, так и на личном компьютере обучающегося.

Для работы на личном оборудовании обучающийся должен установить на компьютер весь пакет необходимых программ. При отсутствии такой возможности, обучающийся выполняет объем самостоятельной работы в компьютерном классе.

Практическая работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня подготовленности обучающихся.

Перед выполнением самостоятельной работы преподаватель проводит консультацию с определением цели задания, его содержания, сроков выполнения, ориентировочного объема работы, основных требований к результатам работы, критериев оценки, форм контроля и перечня литературы. В процессе консультации преподаватель предупреждает о возможных типичных ошибках, встречающихся при выполнении задания. Прежде чем приступить к выполнению работы, обучающемуся необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Для углублений и расширения полученных знаний на аудиторных занятиях обучающийся может использовать специальную

литературу и информацию размещенную в интернет- пространстве на специализированных сайтах. Для развития познавательных способностей и активности обучающегося, ответственности и организованности обучающийся должен пытаться самостоятельно справляться с возникающими трудностями при выполнении заданий, в том числе прибегая к изучению дополнительной информации. При выполнении работы большое значение уделяется самоконтролю и самооценке обучающегося, что позволяет выполнять задания в указанные сроки и придерживаться требований по качеству исполнения.

12.1 Рекомендации по подготовке к зачету

При подготовке к зачету необходимо освоить актуальные проблемы в графическом дизайне и выполнить презентацию.

12.1.1 Рекомендации по выполнению контрольных заданий

Контрольное задание является одним из основных способов определения качества усвоения лекционного материала и части дисциплины, отведенной под самостоятельное изучение. Целью выполнения задания является демонстрация полученных навыков в полном объеме, необходимом для получения зачета. Контрольные задания выполняются обучающимися на внеаудиторных занятиях с консультациями во время аудиторных занятий. При работе над контрольными заданиями необходимо продемонстрировать объем полученных знаний на аудиторных и самостоятельных занятиях. Для успешного выполнения контрольных заданий необходимо уметь ориентироваться в объеме полученной информации по изучаемой дисциплине, применять полученные знания и изучать дополнительные. Знать основные приемы создания, ведения и презентации работы в рамках изучаемых программах. Владеть навыками критической оценки собственных работ.

12.1.2 Рекомендации по подготовке к контрольным вопросам

Контрольные вопросы являются важной частью оценки знаний обучающегося по изучаемой дисциплине. Для успешной подготовки к контрольным вопросам необходимо систематизировать полученные знания на аудиторных работах, проверить и дополнить конспекты лекций новой информацией, приобретенной в процессе выполнения самостоятельной работы. Для расширения знания по дисциплине рекомендуется использовать Интернет-ресурсы; проводить поиски в различных системах и использовать материалы сайтов, рекомендованных преподавателем. Знать основные особенности программ, приемы работы в программах. Уметь ориентироваться в специальных терминах, используемых для работы в изучаемых программах. Владеть практическими навыками для возможности из описания.

При ответе на вопрос необходимо: продумать и четко изложить материал; дать определение основных понятий; дать краткое описание явлений; привести примеры.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Актуальные проблемы в графическом дизайне»

13.1. Целеполагание и стратегия освоения. Дисциплина не является практическим курсом по отрисовке макетов или изучению новых плагинов. Её главная задача — развитие вашего критического мышления, исследовательских навыков и способности прогнозировать развитие индустрии.

Откажитесь от роли исполнителя. В рамках этого курса выступаете как теоретик, аналитик и визионер.Фиксируйте инсайты. Заведите профессиональный журнал (в *Notion, Obsidian* или бумажный скетчбук), куда будете выписывать цитаты из лекций, вопросы к материалу и связи между дизайном и социальными процессами.

Читайте первоисточники. Не ограничивайтесь презентациями лектора. Каждая упомянутая концепция требует прочтения хотя бы одной ключевой статьи автора этой концепции.

13.2. Требования к выполнению практических заданий. В отличие от проектных дисциплин, здесь результатом часто становится текст, исследование или кураторский отбор.

- Эссе и аналитические записки: Структура должна включать введение (постановка проблемы через актуальный инфоповод), основную часть (анализ минимум трех разноплановых примеров) и заключение (выводы о том, как эта проблема изменит работу дизайнера в ближайшие три года). Ссылки на источники оформляются по ГОСТ Р 7.0.5-2008.
- Кураторские листы (*мудборды*): Референсы должны быть собраны не по принципу «красиво», а по принципу доказательной базы. Каждый пример обязан иметь аннотацию: год создания, автор, контекст возникновения и его связь с вашей гипотезой. Недопустимо использование изображений без указания источника.
- Групповые исследования: При работе в команде сразу распределяйте роли (исследователь трендов, методолог, редактор текста, дизайнер оформления отчета) и фиксируйте вклад каждого участника в финальный документ.

13.3 Правила работы с искусственным интеллектом (ИИ). Использование генеративных моделей разрешено и поощряется как объект исследования, но запрещено как инструмент подмены собственной аналитики.

- Разрешено: использовать ИИ для генерации визуальных примеров, иллюстрирующих проблему (например, показать, как алгоритм видит «русский стиль»), для перевода сложных англоязычных статей, для структурирования черновика собственных мыслей.
- Запрещено: сдавать тексты, полностью написанные нейросетью; использовать ИИ для поиска готовых ответов на вопросы семинара; выдавать сгенерированные изображения за реальный анализ существующих трендов без их последующей критики.
- Обязательное условие: любое использование ИИ должно быть задокументировано в приложении к работе (приложен промпт, дата запроса и описание того, какую именно интеллектуальную операцию выполняла модель).

13.4 Организация самостоятельной работы. Основной объем материала осваивается вне аудитории.

- Мониторинг среды. Ежедневно просматривайте профильные медиа (*It's Nice That*, *Eye on Design, Slanted Magazine*, российские издания о дизайне), но не пассивно потребляйте контент, а ищите противоречия. Почему этот тренд возник именно сейчас? Чьи интересы он обслуживает?
- База данных трендов. Создайте собственную базу знаний (например, в *Raindrop.io* с тегами или в *Miro*), где будете архивировать примеры спорных этических решений в *UI/UX*, новые подходы к типографике, кейсы использования дизайна в политических кампаниях.
- Междисциплинарный поиск. Подпишитесь на блоги социологов, IT-аналитиков, урбанистов и специалистов по данным. Актуальные проблемы дизайна всегда приходят извне.

13.5 Система контроля и критерии оценки. Оценка складывается из активности на практических занятиях, качества аналитических текстов и итогового эссе/проекта-рефлексии.

- Критерии высокой оценки: оригинальность оптики (взгляд на привычную вещь под новым углом), глубина междисциплинарных связей, качество верификации источников, способность предсказать социальный импакт дизайн-решения.

- Типичные ошибки, ведущие к снижению балла: пересказ чужих статей без собственного мнения (компиляция); морализаторство вместо анализа («это плохо, потому что манипулирует людьми» вместо «эта манипуляция стала возможна из-за архитектуры сбора данных X»); устаревшая библиография (использование книг старше 10 лет без попытки осмыслить их применимость сегодня).

13.6 Рекомендуемый инструментарий исследователя.

- Для управления знаниями: *Notion, Obsidian, Tana*.
- Для сохранения визуального контекста: *Pinterest* (архивные доски), *Are.na* (для академического коллекционирования).
- Для мониторинга трендов: подписка на отчеты *WGSN, Future Laboratory*, чтение блогов крупных технологических компаний.
- Для проверки уникальности и корректности заимствований: системы «Антиплагиат.ВУЗ».

13.7 Академическая этика. Категорически недопустим плагиат (прямое копирование текстов и идей без ссылок), фабрикация данных исследований и несанкционированное использование машинного перевода без смысловой редактуры. Нарушение этих правил ведет к аннулированию результатов текущего контроля и дисциплинарным взысканиям в соответствии с уставом учебного заведения.

13. Обеспечение доступности освоения программы обучающимися с ограниченными возможностями здоровья

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом основной рабочей программы дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к

ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.

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
____ _____ 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.04Скетчинг
Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1
Семестр 1

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	2	0,05
Практические занятия	32	0,88
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	38	1,07
Форма аттестации Зачет с оценкой: 1 семестр		
Всего	72	2,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

1.Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.04 Скетчинг является формирование у магистров компетенций, необходимых для визуальной фиксации, концептуализации и оперативной коммуникации сложных дизайн-идей в условиях ограниченного времени и отсутствия цифровых инструментов.

Дисциплина «Скетчинг» является основным компонентом профессиональной подготовки магистра и является инструментом стратегического мышления, управления вниманием заказчика и быстрого прототипирования интерфейсных и брендинговых систем. В отличие от технического рисунка, здесь во главе угла стоит передача смысла, энергии и логики решения, а не академическая точность перспективы или штриховки.

Задачи дисциплины:

Концептуализация: научиться переводить абстрактные вербальные формулировки брифа в лаконичные визуальные метафоры; фиксировать инсайты исследований непосредственно в момент интервью с пользователем.

Прототипирование высокой детализации: освоить техники скоростной отрисовки сложных модульных сеток, многоэкранных пользовательских сценариев (User Flow) и динамических состояний интерфейса прямо во время переговоров**.**

Управление восприятием: использовать маркерную технику, леттеринг и цветовую кодировку для акцентирования внимания стейкхолдеров на ключевых преимуществах концепции, отвлекая от второстепенных деталей.

Фиксация эвристик: выработать навык мгновенной зарисовки ментальных карт при мозговом штурме команды, чтобы предотвратить потерю нестандартных идей.

Документирование процесса: формировать уникальный архив поисковых эскизов, который служит доказательной базой авторской методологии и защищает интеллектуальную собственность дизайнера до момента цифровой сборки макета.

1. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.04 Скетчинг относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

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

Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины «Скетчинг» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускной квалификационной работы и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК -2. Способен разрабатывать дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации визуализировать образы проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ.

ПК -2.1. Знает методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-2.2. Умеет разрабатывать инновационные проектные предложения по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.

ПК -2.3. Владеет методами оценки проекта, адаптации и корректировки в соответствии с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать

- Физиологию моторного восприятия и когнитивные основы визуального мышления: почему рука мыслит быстрее клавиатуры и как это используется для обхода внутреннего критика.
- Специфику материаловедения в профессиональном скетчинге: различия линеров, маркеров (алкогольных и водных), брашпенов и их влияние на читаемость быстрых набросков.
- Основы психологии восприятия линий: как толщина нажима, характер контура (рваный, плавный, механистичный) считывается аудиторией как эмоциональная характеристика будущего бренда.
- Этику использования оцифрованных скетчей: границы допустимой постобработки в графических редакторах без потери аутентичности ручной подачи.

Уметь

- Выбирать оптимальный тип эскиза под конкретную задачу: кроки (быстрая фиксация позы/объекта), структурные схемы (логика связей), эксплорационные наброски (поиск формы), сториборды (сценарии взаимодействия).
- Применять методы направленного поиска форм: скетчноутинг лекций и брифов, создание CJM (*Customer Journey Map*) вручную, построение раскадровок (*storyboards*) для анимационного дизайна и видеороликов.
- Выполнять быстрый леттеринг и каллиграфические росчерки для создания уникальных логотипов и шрифтовых композиций «здесь и сейчас».
- Строить перспективу и передавать объем объектов интуитивно, опираясь на законы наблюдательной перспективы, без использования линейки и точек схода.
- Синтезировать разрозненные референсы в единую уникальную композицию путем наложения слоев кальки или работы в смешанной технике (скетч + цифровая заливка).
- Проводить экспресс-визуализацию прямо на полях печатных документов клиента, комментируя правки графически, а не вербально.

Владеть

- Свободным профессиональным линейно-графическим языком, позволяющим за 2–3 минуты создать понятный заказчику эскиз идеи, эквивалентный по информативности цифровому вайрфрейму.
- Техникой рендеринга базовых фактур и материалов (стекло, металл, бумага, ткань) пятью-шестью основными цветами маркеров для быстрой передачи настроения будущей айдентики.
- Навыком ведения «живого протокола» стратегических сессий — созданием больших форматных скетчей (*Graphic Recording*) на флипчарте для визуализации хода дискуссии всей проектной группы.
- Методикой создания гибридных презентаций, где ручные скетчи органично интегрируются в профессиональные питч-деки (*PowerPoint*, *Keynote*, *Figma*) для придания им человечности и уникальности.
- Навыком сканирования и минимальной цифровой очистки бумажных эскизов для их легальной вставки в портфолио или брендбук проекта.
- Способностью удерживать темп живой дискуссии с помощью скорости своей руки, не давая разговору уйти в непродуктивное теоретизирование.

4. Структура и содержание дисциплины «Скетчинг»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)				Оценочные средства для проведения промежуточной аттестациипо разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	Контр	
1	Раздел 1. Организационный и ознакомительный этап	1	0,5	4	8	-	Опрос, реферат, творческое задание
2	Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап	1	0,5	12	8	-	Опрос, творческое задание
3	Раздел 3. Воплощение проектных идей в эскизах и набросках	1	0,5	8	8	-	Опрос, творческое задание
4	Раздел 4. Итоговая проектная подача, выполненная в смешенной технике (коллаж, компью-терная графика и др.)	1	0,5	8	14	-	Опрос, творческое задание
	Итого		**2**	**32**	**38**	**-**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционных занятий	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Организационный и ознакомительный этап	0,5	Тема 1. Проектная графика, особенности, виды, средства. Виды проектных изображений, цели, задачи особенности. Выразительно-изобразительные средства графики и особенности их использования в проектной графике.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3

2	Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап	0,5	Тема 2. Ортогональные и аксонометрические проектные изображения. Стаффаж и антураж. Сомасштабность человека и среды. Текстура. Композиция неглубокого пространства.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
3	Раздел 3. Воплощение проектных идей в эскизах и набросках	0,5	Тема 3. Методы выполнения кратковременных поисковых эскизов по заданной проектной теме (ручная или компьютерная подача). Передача проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей изображаемых в проектной графике объектов. Выполнение проектных эскизов с передачей цвето-фактурно-текстурной характеристики.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
4	Раздел 4. Итоговая проектная подача, выполненная в смешенной технике (коллаж, компьютерная графика и др.)	0,5	Тема 4. Методы выполнения проектных работ в различных техниках.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
	Итого	**2**		

6. Содержание практических занятий

п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практических занятий**	**Формируемые компетенции**
1	Раздел 1. Организационный и ознакомительный этап	4	Тема 1. Выразительно-изобразительные средства графики и особенности их использования в проектной графике.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3

2	Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап	12	Тема 2. Ортогональные и аксонометрические проектные изображения. Состав задания: построение архитектурных объектов на основе простых геометрических фигур. Перспективные изображения экстерьеров, элементов городской среды и элементов ландшафта. Состав задания: графическое упражнение. Стаффаж и антураж. Состав задания:зарисовки человека/группы людей на основе пятна/лини/линя плюс пятно. Сомасштабность человека и среды. Композиция средового пространства включением человека/группы людей. Текстура. Состав задания: 1. Зарисовки текстуры стекла/ дерева/ камня/ металла Состав задания: 2 Выявления текстуры в зарисовках малых архитектурных форм. Композиция неглубокого пространства. Состав задания:зарисовка неглубокого пространства интерьер/экстерьер) (2-3стадии усложнения скетчинг набросок / прорисовка деталей/текстуры/ антуража, стаффажа).	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
3	Раздел 3. Воплощение проектных идей в эскизах и набросках	8	Тема 3. Выполнение кратковременных поисковых эскизов по заданной проектной теме (ручная или компьютерная подача). Выполнение проектных эскизов с передачей цвето-фактурно-текстурной характеристики.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
4	Раздел 4. Итоговая проектная подача, выполненная в смешенной технике (коллаж, компью-терная графика и др.)	8	Тема 4. Выполнение проектных работ в различных техниках.	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
	Итого	**32**		

7. Самостоятельная работа магистров

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые**

			компетенции
Тема 1. Выразительно- изобразительные средства графики и особенности их использования в проектной графике.Состав задания: графическое упражнение.	8	Подготовка к зачету	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
Тема 2. Ортогональные и аксонометрические проектные изображения. Стаффаж и антураж. Сомасштабность человека и среды. Текстура. Композиция неглубокого пространства. Состав задания: графическое упражнение.	8	Подготовка к зачету	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
Тема 3. Выполнение кратковременных поисковых эскизов по заданной проектной теме (ручная или компьютерная подача). Состав задания: графическое упражнение. Выполнение проектных эскизов с передачей цвето-фактурно-текстурной характеристики. Состав задания: графическое упражнение.	8	Подготовка к зачету	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
Тема 4. Выполнение проектных работ в различных техниках. Состав задания: графическое упражнение.	14	Подготовка к зачету	ПК-2; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3
Итого	**38**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 -2ая рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

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 занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя;

минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий).

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	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**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Скетчинг» во 1 семестре предусмотрены самостоятельные работы 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**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая -2 -ая рубежные аттестации)	9	16	30
Тестирование (15 вопросов)	1	10	15
Просмотр практических и самостоятельных работ	7	17	35
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)	-	8	20
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

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

9.1 Основная литература

1. Франсис Д.К.Чинь. Архитектурная графика**.** – М.: Изд-во Астрель, АСТ, 2007

2. Бабияк В. В. История графики: Учеб.пособие / Бабияк В.В. Рос.гос.пед.ун-т им.А.И.Герцена. – СПб.: Изд-во РГПУ, 1999.

3. Кудряшев К. В. Архитектурная графика: учеб. пособие по направ. 630100 "Архитектура" / Кудряшев К. В. – М. : Архитектура-С, 2006.

4. Koos Eissen and Roselien Steur. Sketching – Drawning techniques for product designers». Copyright. – 2011.

5. Roselien Steur. Sketching The Basics.-2007.

6. Olofsson Erik, Sjolen Klara. Design Sketching. – 2008.

9.2 Дополнительная учебная литература, в том числе из фондов библиотеки РГХПУ им. С.Г. Строганова:

7. Дизайн архитектурной среды: Учебник для вузов. – М : Архитектура – С, 2005 – 503 с.

8. Жердев Е.В. Методика в дизайне: Учебное пособие . – Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Архитектура – С, 2010. 464 с.

9. Брызгов Н.В. др. Проектная графика; Практикум, Специальность «Дизайн» – М. МГХПУ 2005 – 157 с.: ил. Цв. ил.

10. Норлинг Э. Объемный рисунок и перспектива / Норлинг Э.; пер. с англ. М. Авдониной. – М.: Эксмо, 2004.

9.3 . Ресурсы сети "Интернет"

9.3.1 Базы данных и информационные справочные системы:

− Словари и энциклопедии на Академике dic.academic.ru

- Большая Советская энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/bse/
- Современная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc1p/
- Большой энциклопедический словарь https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc3p/
- Художественная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_pictures/
- Энциклопедия культурологии https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_culture/

9.3.2 Информационные образовательные ресурсы:

- https://ru.pinterest.com/
- dizayne.ru - http://www.dizayne.ru/txt/4proek0108.s
- html архитектура.графика.жизнь.
- http://arquitect.livejournal.com/
- http://arts.in.ua/art/graphic/top/

- http://www.rudesign.ru/index.htm

9.4. Ресурсы, необходимые для осуществления образовательного процесса по дисциплине:

9.4.1 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 1, 2).

Таблица 1- Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
6	CorelDRAW(R) Graphics Suite X5	
7	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
8	CINEMA 4D 18.020	
9	Corel DESIGNER Technical Suite X5	
10	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
13	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
15	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5 - 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://rghpu.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, разработаны согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Скетчинг» используются средства и оборудование кафедры

коммуникативного дизайна:

Компьютерный класс с экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов.

Методический фонд кафедры коммуникативного дизайна, тематическое презентации, мастер-классы, бумажные литературные информационные источники, интернет-источники.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото и видео презентаций (ai, dwg, max, pptx, gif, avi и др).

Перечень программного обеспечения: Программы пакета Microsoft Office Word, пакет Adobe Creative Cloud, Adobe Adobe After Effects 2020 SINEMA 4D 18.020, ScetchUp. Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

11.Методические рекомендации по изучению дисциплины

Для систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений обучающему необходимо выполнять практические и самостоятельные работы по заданию преподавателя. Сроки выполнения указываются преподавателем и рассчитываются исходя из сложности изучаемого материала. Для успешного выполнения работы необходимо строго придерживаться указанных сроков во избежание отставания от учебной программы.

Дисциплина «Скетчинг» в магистратуре направлена на развитие визуального мышления как профессионального инструмента коммуникации. Скетч здесь — это не академический рисунок, а быстрый способ фиксации мысли, исследования формы и убеждения заказчика.

1. Стратегия освоения материала. Приоритет смысла над формой. На начальном этапе откажитесь от стремления к красивому штрихованию или идеальной перспективе. Главная задача скетча — быть понятым за 3 секунды. Если идея считывается с небрежного наброска — скетч удался.

Мышление жестом. Начинайте любую зарисовку с линии действия и общего пятна композиции. Фигуры, объекты и буквы должны иметь внутреннюю динамику. Статичные, симметричные и центрированные скетчи выглядят непрофессионально.

Ограничение времени. Тренируйте скоростные навыки. Установите таймер: 30 секунд на поисковую миниатюру, 2 минуты на концептуальный эскиз для клиента, 5 минут на детализированный сториборд кадра.

2. Организация рабочего места и инструментарий. Инструмент диктует свободу руки. Для дисциплинированной работы рекомендуется следующий сетап:

Блокнот: нелинованная бумага плотностью от 120 г/м² (подойдет скетчбук Behance, Moleskine Sketch или отечественные аналоги вроде Palazzo). Линовка подсознательно заставляет рисовать мелко и жестко; чистый лист дает размах.

Линеры: толщина основного контура — 0.4–0.6 мм. Линер должен давать непрерывную линию без подтеков. Рекомендуемые бренды: Pigma Micron, Faber-Castell PITT Artist Pen.

Маркеры: основной инструмент передачи объема и настроения. Достаточно палитры из 5–7 серых оттенков (от CG0.5 до CG5) и одного базового акцентного цвета. Изучите разницу между спиртовыми (быстросохнущими, смешивающимися) и водными маркерами.

Белая ручка: Gelly Roll White или аналогичная для внесения правок поверх маркера. Умение ошибаться и перекрывать ошибку белым цветом — важный профессиональный навык.

3. Методика выполнения практических заданий. Отказ от ластика. Ошибка в скетчинге — это часть поиска решения. Оставляйте неверные линии бледными, накладывая правильную линию поверх. Это демонстрирует заказчику логику вашего мышления (процесс принятия решений).

Наслоение информации. Соблюдайте последовательность слоев при рисовании: Бледным карандашом или едва заметным линером — модульная сетка и границы блоков.

Основной линией — ключевые элементы интерфейса, типографика, главные объекты.

Серыми маркерами — зоны тени, иерархия внимания (самый темный маркер ставится только на главный фокус внимания зрителя).

Цветом и белой ручкой — акценты, кнопки призыва к действию (CTA), блики.

Работа с силуэтом. Перед прорисовцией деталей заливайте основные массы объектов сплошным серым тоном. Если композиция читается как черное пятно на белом фоне — она цельная. Если распадается на куски — нужно упрощать форму.

4. Правила ведения скетчбука. Скетчбук магистранта — это юридическое доказательство авторства идеи и дневник исследований.

Дата и контекст. Каждую сессию начинайте с даты, названия проекта и цели (например: «12.09.2026 | Редизайн навигации МФЦ | Поиск иконограмм»).

Аннотации. Рисунок без текста в дизайне бесполезен. Подписывайте размеры кнопок, принципы анимации, эмоциональные метки («здесь пользователь испытывает тревогу»), технические ограничения («этот блок нельзя сделать резиновым»).

Архивация идей. Не зачеркивайте неудачные варианты полностью, ставьте рядом пометку N/A (Not Applicable) или стрелку к лучшему решению. Через полгода этот «неудачный» скетч может стать основой для нового проекта.

5. Протокол работы во время занятий. На семинарах будете практиковаться в создании графических протоколов лекций. Разделяйте лист на смысловые зоны: цитаты спикера оформляйте леттерингом (разными шрифтами), процессы — схемами со стрелками, примеры — небольшими иллюстрациями.

Используйте систему иконок-шаблонов (заготовленные знаки вопроса, восклицательные знаки, фигурки людей), чтобы не тратить время на их изобретение во время речи лектора. Соблюдайте контраст пустого и заполненного пространства. Дыхание листа важнее плотности заполнения информацией.

6. Типичные ошибки, которых следует избегать «Эффект красивой обводки». Многократное прохождение одной и той же линии линером в попытке ее выровнять. Линия должна быть уверенной с первого раза. Тренируйтесь рисовать от плеча, а не от запястья.

Страх негативного пространства. Попытка заполнить рисунком каждый миллиметр бумаги. Пустота вокруг объекта помогает ему дышать и направляет взгляд.

Игнорирование масштаба. Рисование макета приложения в размер экрана смартфона на листе А4 убивает возможность показать детали. Делайте масштабные врезки: общий вид

страницы + увеличенный фрагмент сложной иконки.

Использование линейки. Линейка делает дизайн мертвым, бюрократическим и предсказуемым. В скетчинге все линии должны быть живыми.

7. Самостоятельная работа и насмотренность. Ежедневная практика. Правило 15 минут в день. Зарисовывайте предметы быта в разных ракурсах, попутно думая, какую функцию они выполняют. Это тренирует связь «мозг — рука».

Анализ чужих скетчей. Изучайте опубликованные процессные книги (process books) студий уровня IDEO, Fantasy Interactive, российских агентств (например, Shuka Design, ONY). Обращайте внимание не на красоту линий, а на то, как текстом подписаны гипотезы автора.

Цифровой детокс. Хотя бы раз в неделю делайте полный редизайн существующего логотипа или приложения, используя только бумагу и ручку. Затем переносите результат в компьютер и сравнивайте, что было потеряно, а что приобретено при оцифровке.

8. Критерии оценки работ. Оценка выставляется не за художественную ценность рисунка, а за решение коммуникативной задачи:

- ✓ скорость: уложился ли студент в регламент презентации концепции.
- ✓ читаемость: понимает ли сторонний человек идею без дополнительных пояснений автора.
- ✓ логика: прослеживается ли путь от проблемы к решению через цепочку промежуточных скетчей.

Уверенность линии: отсутствие тремора и страха белого листа, характерных для новичка. Для работы на личном оборудовании обучающийся должен установить на компьютер весь пакет необходимых программ. При отсутствии такой возможности, обучающийся выполняет объем самостоятельной работы в компьютерном классе.

Практическая работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня подготовленности обучающихся.

Перед выполнением самостоятельной работы преподаватель проводит консультацию с определением цели задания, его содержания, сроков выполнения, ориентировочного объема работы, основных требований к результатам работы, критериев оценки, форм контроля и перечня литературы. В процессе консультации преподаватель предупреждает о возможных типичных ошибках, встречающихся при выполнении задания. Прежде чем приступить к выполнению работы, обучающемуся необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Для углублений и расширения полученных знаний на аудиторных занятиях обучающийся может использовать специальную литературу и информацию размещенную в интернет- пространстве на специализированных сайтах. Для развития познавательных способностей и активности обучающегося, ответственности и организованности обучающийся должен пытаться самостоятельно справляться с возникающими трудностями при выполнении заданий, в том числе прибегая к изучению дополнительной информации. При выполнении работы большое значение уделяется самоконтролю и самооценке обучающегося, что позволяет выполнять задания в указанные сроки и придерживаться требований по качеству исполнения.

12.1 Рекомендации по подготовке к зачету

При подготовке к зачету необходимо освоить актуальные проблемы в графическом дизайне и выполнить презентацию.

12.1.1 Рекомендации по выполнению контрольных заданий

Контрольное задание является одним из основных способов определения качества усвоения лекционного материала и части дисциплины, отведенной под самостоятельное изучение. Целью выполнения задания является демонстрация полученных навыков в полном объеме, необходимом для получения зачета. Контрольные задания выполняются обучающимися на внеаудиторных занятиях с консультациями во время аудиторных занятий. При работе над контрольными заданиями необходимо продемонстрировать объем полученных знаний на аудиторных и самостоятельных занятиях. Для успешного выполнения контрольных заданий необходимо уметь ориентироваться в объеме полученной информации по изучаемой дисциплине, применять полученные знания и изучать дополнительные. Знать основные приемы создания, ведения и презентации работы в рамках изучаемых программах. Владеть навыками критической оценки собственных работ.

12.1.2 Рекомендации по подготовке к контрольным вопросам

Контрольные вопросы являются важной частью оценки знаний обучающегося по изучаемой дисциплине. Для успешной подготовки к контрольным вопросам необходимо систематизировать полученные знания на аудиторных работах, проверить и дополнить конспекты лекций новой информацией, приобретенной в процессе выполнения самостоятельной работы. Для расширения знания по дисциплине рекомендуется использовать Интернет-ресурсы; проводить поиски в различных системах и использовать материалы сайтов, рекомендованных преподавателем. Знать основные особенности программ, приемы работы в программах. Уметь ориентироваться в специальных терминах, используемых для работы в изучаемых программах. Владеть практическими навыками для возможности из описания.

При ответе на вопрос необходимо: продумать и четко изложить материал; дать определение основных понятий; дать краткое описание явлений; привести примеры.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Скетчинг»

13.1. Философия освоения: от ремесла к инструменту мышления. В магистратуре скетчинг перестает быть упражнением на постановку руки и становится инструментом решения бизнес-задач, исследования пользовательского опыта (*UX*) и коммуникации со стейкхолдерами. Ваша цель — не научиться рисовать «красиво», а научиться думать руками быстрее, чем вы формулируете мысль словами.

- Примат функции: Скетч оценивается не по эстетическим канонам академического рисунка, а по скорости считывания идеи аудиторией. Если заказчик понял концепцию с небрежного наброска за 10 секунд — это профессиональный результат.
- Отказ от перфекционизма: Страх чистого листа и боязнь ошибки — главные барьеры. Ошибка в скетчинге является точкой поиска нового решения.

13.2. Организация процесса и материальная база. Инструмент формирует моторику. Для дисциплинированной работы необходимо сформировать базовый сетап:

- Инструменты: линеры толщиной 0.05, 0.2 и 0.8 мм (для создания иерархии), спиртовые маркеры в серой гамме (тона CG) для передачи объема, белая гелевая ручка для правок поверх цвета.
- Поверхность: нелинованная бумага плотностью от 120 г/м². Гладкая бумага убивает характер линии текстурных маркеров, слишком пористая — жрет наконечники линеров.
- Рабочее пространство: стол должен позволять работать всей длиной предплечья, а не только кистью. Движение от локтя дает более живой и уверенный штрих.

13.3. Протокол ведения рабочего скетчбука. Скетчбук магистранта — это юридический документ, фиксирующий приоритет авторства, и дневник исследований.

- Маркировка контекста: Каждая страница должна начинаться с даты, названия проекта/задачи и цели конкретного разворота (например: *«15.09.2026 | Редизайн банка / Поиск метафоры безопасности»*).
- Наслоение смыслов: Не оставляйте рисунок безмолвным. Подписывайте гипотезы («Пользователь боится этого шага»), технические параметры («Кнопка min 44px») и эмоциональные метки («Зона когнитивной перегрузки»).
- Архитектура страницы: Избегайте хаотичного заполнения. Используйте модульную сетку даже в бумажном блокноте. Оставляйте поля для комментариев. Пустое пространство вокруг эскиза помогает ему «дышать» и направляет взгляд зрителя.
- Работа над ошибками: Никогда не используйте корректирующую жидкость или скотч для сокрытия неудачных линий. Перекрывайте их новыми, верными линиями, оставляя старый контур бледным. Это демонстрирует заказчику эволюцию вашей мысли.

13.4. Методика выполнения практических заданий. Освоение дисциплины строится на последовательном усложнении задач через три уровня абстракции:

- Уровень 1: Кроки и поисковые миниатюры (*Thumbnails*).
  - Задача: фиксация первой вспышки идеи.
  - Время: до 30 секунд на эскиз.
  - Техника: работа пятном и линией действия (*line of action*). Детали игнорируются полностью. На одном листе должно помещаться от 6 до 12 вариантов компоновки одного объекта.
- Уровень 2: Концептуальные эксплорационные скетчи.
  - Задача: проверка жизнеспособности идеи, передача настроения айдентики или интерфейса.
  - Время: 3–7 минут.
  - Техника: введение тона (серые маркеры) для расстановки визуальной иерархии. Определение главного фокуса внимания (самый темный тон ставится только на одну точку). Использование леттеринга разной толщины для имитации типографической верстки.
- Уровень 3: Сторибординг и живая графика.
  - Задача: презентация концепции клиенту или протоколирование стратегической сессии в реальном времени.
  - Время: синхронизировано с речью спикера.
  - Техника: комбинирование схем, иконок-шаблонов и текста. Умение быстро менять масштаб: от общего вида системы до врезки с детализацией сложного узла.

13.5. Разбор типичных ошибок начинающих специалистов

- «Эффект красивой обводки»: рисование одной линии множеством мелких штрихов из-за неуверенности руки. Решение: тренировка линии от плеча одним движением. Ставьте руку на мизинец как на ось и ведите линию от корпуса.
- Игнорирование негативного пространства: попытка заполнить рисунком весь лист. Решение: сознательное увеличение полей и расстояния между объектами минимум в два раза от желаемого.
- Страх перспективы и искажений: стремление нарисовать объект фронтально и симметрично.

Решение: всегда рисуйте объекты в легком ракурсе (три четверти, аксонометрия). Динамика формы
лучше передает функциональность предмета.

- Преждевременная оцифровка: перенос первого удачного эскиза в графический редактор. Правило дисциплины: лучший ручной вариант должен быть доведен до стадии сториборда перед включением компьютера.

13.6. Алгоритм подготовки к защите проектного блока. Перед финальным показом выполните следующие шаги:

1. Проведите тест на «считываемость»: покажите скетч человеку, не видевшему брифа. Если он пересказывает вашу идею своими словами верно — подача работает.
2. Выполните стресс-тест материалов: убедитесь, что маркер не просвечивает на обратную сторону листа, портя следующий разворот.
3. Подготовьте нарратив: разложите скетчи на столе в хронологическом порядке принятия решений. Вы должны уметь защитить каждый зачеркнутый вариант, объяснив, почему он был отвергнут.

13.7. Стратегия самостоятельной практики (Deliberate Practice)

- Ежедневное слепое рисование (*Blind contour drawing*): прорисовка контуров предметов интерьера, не глядя на бумагу, для синхронизации глаза и руки.
- Практика скоростных сессий: выбор случайного объекта и зарисовка его в 10 разных стилистиках за 5 минут.
- Визуальный ресерч: копирование вручную диаграмм, инфографики и навигационных схем из городской среды для анализа чужих систем подачи информации.
- Рисование в публичных местах: развитие навыка фиксации живых сцен (людей, транспорта) за ограниченное время до того, как они изменят положение.

13.8. Критерии итоговой оценки компетенций.

Оценка выставляется не за художественную выразительность, а за решение коммуникативной задачи:

- Скорость генерации визуальных гипотез (количество уникальных идей в минуту мозгового штурма).
- Ясность визуального языка (отсутствие двусмысленности в передаче логики интерфейса или структуры бренда).
- Владение композиционной иерархией (умение управлять вниманием зрителя через размер, тон и цвет).
- Способность интегрировать ручную графику в цифровую дизайн-систему без потери аутентичности.

12. *Обеспечение доступности освоения программы обучающимися с ограниченными возможностями здоровья*

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из

психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом основной рабочей программы дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.

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
____ _____ 2026 г.
МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ 01.01 «Motion-технологии»

Направление подготовки _____54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Графический дизайн»

Квалификация выпускника _____магистр

Форма обучения _____очная

факультет_____Дизайн

Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн_____

Курс 1,2

Семестр 1,2,3

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,3
Практические занятия	158	4,4
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	64	1,8
Форма аттестации Экзамен: 1,2,3 сем	54	1,5
Всего	288	8.0

Москва 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. *Цели освоения дисциплины*

Целью освоения дисциплины Б1.В.ДВ.01.01 Motion-технологии является приобретение знаний в области научно-исследовательской и творческой практики, дальнейшее осмысление и изучение вопросов проектирования и общих образно-творческих и конструктивных принципов построения объемно-пространственной среды с применением современных возможностей мультимедиа. Она необходима при подготовке магистра в области современного проектирования, органично вписывающего современные средства мультимедиа в свою проектную деятельность.

Данная дисциплина формирует у студентов профессиональные компетенции, профессионально-творческую психологию будущего магистра, способствует овладению творческим методом работы.

Задачи дисциплины:

- формирование представления об определении области концептуального проектирования с учётом психологических, социологических, культурологических и экономических факторов;
- формирование навыков комплексного, системного подхода к проектированию мультимедийных объектов;
- формирование творческих предложений по применению инновационных технологий в разработке концепций с использованием мультимедиа.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 Motion-технологии» относится к дисциплине по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 Дисциплины (модули) и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01Motion-технологии является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины «Мультимедиа технологии в графическом» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно- исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-4 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, использовать информационные ресурсы: современные компьютерные технологии и графические редакторы, позволяющие профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять подготовку итоговой версии проекта к его

демонстрации в электронной или печатной формах.

ПК-4.1. Знает основы современных информационных технологий и графические редакторы для реализации и создания объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-4.2. Умеет учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых современных печатных и web технологий для визуализации проектной идей: создавать дизайн-макет, готовить презентацию для обсуждения выполненных работ с участниками дизайн-проекта и заказчиком.

ПК-4.3. Владеет всеми современными профессиональными графическими пакетами, способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта, подготовкой печатных и экранных презентаций выполненных проектов для передачи в производство.

.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- способы обоснования предложений при разработке мультимедиа-технологии, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в области мультимедиа среды;
- возможности мультимедийных технологии и принципов оптимального их подбора в применении к различным средам;
- приемы комплексного, системного подхода к проектированию мультимедийных объектов;
- методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу научно-технической информации для разработки мультимедиатехнологии в проектировании спецсред системного мультимедийного проекта;
- новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов разработки мультимедиатехнологии и создания прототипа мультимедиа продукта.

Уметь:

- формировать творческие предложения по применению инновационных технологий в разработке концепций с мультимедийной составляющей;
- использовать возможности мультимедиа-технологий в различных ситуациях; применять современные мультимедийные технологии в проектной и информационно-коммуникативной деятельности;
- осуществлять процесс проектирования и визуализации концепции мультимедиа-технологий с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение.

Владеть:

- способами обоснования предложений при разработке мультимедиа-технологий, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в различных областях графического дизайна;
- современными мультимедиа-технологиями для сбора необходимой информации, электронными ресурсами Интернета, информационными базами;
- приемами и методами представления мультимедиа-технологий для представления разработанных концепций в форме презентаций; осуществлять процесс проектирования и визуализации проекта.

4. Структура и содержание дисциплины «Motion-технологии»

Общая трудоемкость дисциплины 8,0 зачетных единиц, 288 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практич. занятия	СРС	
1	Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений	1	1	5	5	Защита практической работы
2	История развития мультимедиа	1	1	5	5	Защита практической работы
3	Двухмерная графика в мультимедиа.	1	1	26	10	Защита практической работы
4	Анимация и видео в мультимедиа	1	1	28	12	Защита практической работы
5	Звук в мультимедиа	2	1	16	4	Защита практической работы
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	2	1	16	6	Защита практической работы
7	Виртуальная реальность	2	1	16	6	Защита практической работы
8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	2	1	16	6	Защита практической работы
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	3	2	15	10	Защита практической работы
10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	3	2	15	10	Защита практической работы
Итого			**12**	**158**	**64**	**Экзамен-1,2,3 сем.**

5. Содержание лекционных занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Содержание лекции	Формируемые компетенции
1	Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений	1	Понятие мультимедиа и основные области применения: деловая сфера; системы обучения; тренажеры; рекламные презентации; производство аудио видеопрограмм; сфера развлечений (компьютерные игры, электронные тренажеры); архивирование и документирование информации. Мультимедиа технологии в дизайне.	ПК4
2	История развития мультимедиа	1	Развитие мультимедиа технологий в России и за рубежом. Отличительные признаки, преимущества и основные направления развития мультимедиа. Опыт применения мультимедийных продуктов в сфере дизайна.	ПК4

3	Двухмерная графика в мультимедиа.	1	Растровая и векторная графика. Цветовая глубина и разрешающая способность, оптимальная конфигурация дисплея. Программное обеспечение	ПК4
4	Анимация и видео в мультимедиа	1	Способы создания анимации. Типы анимации. Видео. Цифровое и аналоговое видео. Средства поддержки видео на компьютере. Видеосистема персонального компьютера. Сжатие и восстановление данных. Аппаратные средства видео. Типы цифрового видео. Оборудование для создания видео. Программное обеспечение видео.	ПК4
5	Звук в мультимедиа	1	Звуковые файлы. Обработка звука и звуковые карты. Параметры звуковых карт. Основные модули и элементы звуковой карты. Характеристики звука. Методы получения (воспроизведения) звука. Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука. Оборудование для создания звука. Основные типы программного обеспечения для обработки звука. Акустические системы, каналы, колонки, примеры реализации. Музыкальные форматы.	ПК4
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	1	Трехмерная графика и анимация. Способы создания анимации. Элементы технологии синтеза ЗО-изображений. Программное обеспечение. Понятие, определения и восприятие среды виртуальной реальности. Измерения виртуальной реальности: виды интерактивности, уровни погружения. Передвижение в виртуальном пространстве, позиционные датчики. Способы подачи команд. Звуковая поддержка виртуальной реальности. Интерактивные интеллектуальные игры. Перспективы применения среды виртуальной реальности.	ПК4
7	Виртуальная реальность	2	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа: текста и гипертекста, графики, звука, трехмерной графики и анимации, видео, интерактивных трехмерных представлений. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.Обзор программных продуктов, используемых для разработки мультимедиа-приложений. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. Этапы и стадии разработки. Специализированные программы. Авторские программы.	ПК4

8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	2	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа: текста и гипертекста, графики, звука, трехмерной графики и анимации, видео, интерактивных трехмерных представлений. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.	ПК4
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	1	Проблемы использования мультимедийных средств в графическом дизайне.	ПК4
10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	1	Перспективы развития графического дизайна с использованием мультимедиа технологий.	ПК4
	Итого	**12**		

6. Содержание практических занятий

Целью проведения практических занятий является закрепление знаний, формирование умений и навыков в области «Motion-технологии»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Наименование практической работы	Формируемые компетенции
1	Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений	5	Мультимедиа технологии в дизайне	ПК4
2	История развития мультимедиа	5	Развитие мультимедиа технологий в России и за рубежом.	ПК4
3	Двухмерная графика в мультимедиа.	26	Растровая и векторная графика. Цветовая глубина и разрешающая способность, оптимальная конфигурация дисплея. Программное обеспечение	ПК4
4	Анимация и видео в мультимедиа	28	Способы создания анимации. Типы анимации. Видео. Цифровое и аналоговое видео. Портрет (автопортрет). Пейзаж и интерьер.	ПК4
5	Звук в мультимедиа	16	Способы создания цифрового звука.	ПК4
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	16	Трехмерная графика и анимация. в различных объектах.	ПК4
7	Виртуальная реальность	16	Программные средства для создания и редактирования виртуальной реальности	ПК4
8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	16	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	ПК4

9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	15	Проблемы использования мультимедийных средств в графическом дизайне.	ПК4
10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	15	Перспективы развития графического дизайна с использованием мультимедиа технологий.	ПК4
	Итого	**158**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений	5	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
2	История развития мультимедиа	5	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
3	Двухмерная графика в мультимедиа.	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
4	Анимация и видео в мультимедиа	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
5	Звук в мультимедиа	4	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	6	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
7	Виртуальная реальность	6	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	6	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4

10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК4
	Итого	**64**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Motion-технологии» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая по 3-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 по 3 рубежную аттестацию – от 0 до 15 баллов

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

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы итоговой аттестации	0-20	21-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА (посещение практических занятий – 20 баллов):

51-100	*Менее 50*	**До 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96-100**
зачет	*незачет*	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
-	-	**F**	**E**		**D**	**C**		**B**	**A**		

При изучении дисциплины предусматривается выполнение комплекса практических работ разного уровня сложности. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Практическая работа	10	27	60
Тест		24	40
Итого		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Motion-технологии» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу.

1. Бесчастнов, Н.П. Цветная графика : учебное пособие / Н.П. Бесчастнов. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. - 224 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - ISBN 978-5-691-01966-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837

2. Клещев, О.И. Основы производственного мастерства: разработка периодического издания : учебное пособие / О.И. Клещев ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Екатеринбург : Архитектон, 2017. - 120 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0210-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481981

3. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика : учебное пособие / Е.А. Безрукова, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/105259

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые технологии мультимедиа 2-е изд. – М.:Вильямс, 2006. – 624 с.

2. Макарова Т.В. Основы информационных технологий в рекламе [электронный ресурс]/ Макарова Т.В., Ткаченко О.Н., Капустина О.Г.; под ред. Л.М. Дмитриева. – Электронные текстовые данные. – М.: Юнити-Дана, 2012. – 271 с.

3. Майстренко Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В.Майстренко, А.В.Майстренко; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». – Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. – 82 с. : ил., схем. – Библ. в кн.

4. История и теория аудиовизуальных искусств : учебно-методическое пособие. Кемерово : КемГИК, [б. г.]. — Часть 2 : Эстетика и история фотографии — 2015. 52 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. URL: https://e.lanbook.com/book/79380.

5. Бесчастнов, Н.П. Портретная графика / Н.П. Бесчастнов. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2016. - 400 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - ISBN 5-691-01533-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56675.

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4

Локальные информационные технологии

п/п	Наименование программ	Доступность для обучающихся
1	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
3	CINEMA 4D 18.020	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
4	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
5	Офисный пакет Microsoft Office	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова

Таблица 5

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://rghpu.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).

Аудитории 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.) Желательно, программы сканирования и обработки изображений, векторной графики, проектирования наборных шрифтов.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Основной формой учебной и воспитательной работы в аудитории по курсу являются теоретические и практические занятия, где рассматриваются творческие вопросы Motion-дизайн и ее взаимодействия с другими областями творчества, выполняются конкретные учебные занятия.

Дисциплина «Motion-технологии» находится на стыке классического искусства анимации, графического дизайна и программирования. Motion-дизайн — это не просто «заставить картинку двигаться», это искусство управления вниманием зрителя через время и пространство. Чтобы старт обучения прошел максимально гладко и продуктивно, рекомендуется выполнить следующие подготовительные шаги.

1. Аппаратная подготовка (Ваше «железо»)

Motion-дизайн — одна из самых требовательных к ресурсам областей в креативной индустрии.

a) Компьютер: Убедитесь, что ваша рабочая станция соответствует минимальным требованиям. Процессор уровня Intel Core i7 / AMD Ryzen 7 (и выше), оперативная память от 32 ГБ (16 ГБ — критический минимум, на котором будет некомфортно), видеокарта с объемом видеопамяти от 6–8 ГБ.

b)Монитор: Желательно наличие IPS-матрицы с хорошим цветовым охватом. Если работаете на ноутбуке, внешний монитор значительно снизит нагрузку на зрение и расширит рабочее пространство.

c) Графический планшет: Для дисциплины обязателен. Рисовать плавные кривые (сплайны) и делать ротоскопинг мышью практически невозможно. Подойдет любой планшет с пером, чувствительным к нажатию (Wacom, Huion, XPPen).

d)Периферия: Внешняя мышь (тачпад не подходит для точной работы с графикой) и наушники для работы со звуком.

2. Программная среда

До начала занятий установите и активируйте (или оформите пробные версии) базовый софт. В индустрии стандартом является пакет Adobe, но знание открытых инструментов станет вашим преимуществом.

e) Adobe After Effects: Основной инструмент для создания анимации и визуальных эффектов.

f) Adobe Illustrator: Для подготовки векторной графики.

g)Adobe Photoshop: Для работы с растром и текстурами.

h)Adobe Premiere Pro: Для сведения финального ролика и работы со звуком.

i) Blender: Бесплатный и невероятно мощный 3D-редактор. Настоятельно рекомендуется установить его заранее. Базовое понимание 3D-пространства — обязательный навык современного motion-дизайнера.

j) Кодеки: Установите пакет кодеков (например, K-Lite Codec Pack) и плеер, способный отображать техническую информацию о видео (таймкод, FPS), например, PotPlayer или VLC.

3. Организация цифрового пространства (Гигиена данных)

Ваши проекты будут весить десятки и сотни гигабайт. Хаос в файлах приведет к потере данных и ошибкам Missing Footage.

a) Структура папок: Создайте единую папку для дисциплины. Внутри каждого проекта придерживайтесь структуры: 01_Project_Files (файлы .aep), 02_Source (подпапки Video, Audio, Images, 3D), 03_Exports (черновые и финальные версии).

b)Резервное копирование: Настройте автосохранение в самих программах. В дополнение к этому используйте облачные хранилища (Яндекс.Диск, облако вуза)

или внешний SSD-диск. Правило: проект не считается существующим, если он не сохранен в двух разных местах.

c) Очистка кэша: После каждого занятия очищайте дисковый кэш в After Effects (Edit -> Preferences -> Media & Disk Cache). Это освободит 50–100 ГБ места.

4. Теоретическая база (Что почитать и посмотреть до старта)

Чтобы не тратить время на лекции на объяснение очевидных для индустрии вещей, ознакомьтесь с базой самостоятельно:

a) Книга: Ричард Уильямс — «Набор для выживания аниматора» (The Animator's Survival Kit). Это библия анимации. Вы должны знать, что такое «сжатие и растяжение», «тайминг», «спейсинг» и «дуги» еще до первого занятия.

b)Принципы Диснея: Посмотрите разборы 12 принципов анимации на YouTube. Motion-дизайн — это их адаптация под графический стиль.

c) Терминология: Выучите разницу между *Keyframe* (ключевой кадр), *Composition* (композиция/компрехеншен), *Layer* (слой), *Pre-compose* (прекомпоз), *Alpha-channel* (альфа-канал), *Rendering* (рендеринг).

5. Развитие насмотренности (Визуальная библиотека)

Motion-дизайнер мыслит движением. Начните анализировать то, что вы видите в повседневной жизни.

a) Ресурсы: Заведите аккаунты на Vimeo, Behance, Dribbble. Подпишитесь на каналы Motionographer, School of Motion, Video Copilot.

b)Практика «Риппинга» (Ripping): Увидели классную анимацию заставки на YouTube или в приложении банка? Попробуйте мысленно (или письменно) разложить ее на слои. Что движется первым? Какая типографика используется? Как ведет себя камера? Как звук синхронизирован с графикой (это называется *hitting* или *sound sync*)?

c) Анализ интерфейсов: Запускайте новые мобильные приложения и смотрите не на функционал, а на микроанимации: как кнопки реагируют на нажатие, как появляются карточки.

6. Soft Skills и психологическая готовность

a) Терпение: Рендер минутного ролика может занимать от 20 минут до нескольких часов. Поиск ошибки в сложном выражении (Expression) — часы. Анимация 10 секунд чистого действия может занять неделю работы. Будьте готовы к рутине.

b)Внимание к деталям: Движение на 2 кадра (при 25 fps) влево или вправо полностью меняет ощущение от сцены. Приучайте глаз видеть микроны.

c) Английский язык: Абсолютное большинство качественных уроков, плагинов, скриптов и документации — на английском. Включите английскую версию After Effects в настройках, чтобы быстрее выучить названия инструментов.

7. Чек-лист: что сделать в первую неделю семестра

a) Установить и проверить запуск Adobe After Effects, Illustrator, Photoshop, Blender.

b) Подключить графический планшет и проверить чувствительность пера в AE.

c) Создать эталонную структуру папок для учебных проектов.

d) Найти и посмотреть 5 работ на Behance в разделе Motion, которые вас вдохновляют.

e) Прочитать первые 30 страниц книги Ричарда Уильямса.

f) Настроить автосохранение проектов в After Effects (каждые 5 минут).

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
____ _____ 2026 г.
МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ 01.02 «Проектная графика»
Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1,2
Семестр 1,2,3

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,3
Практические занятия	158	4,4
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	64	1,8
Форма аттестации Экзамен: 1,2,3 сем	54	1,5
Всего	288	8.0

Москва 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1.Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.ДВ 01.02_Проектная графика является приобретение знаний в области научно-исследовательской и творческой практики, дальнейшее осмысление и изучение вопросов проектирования и общих образно-творческих и конструктивных принципов построения объемно-пространственной среды с применением современных возможностей мультимедиа. Она необходима при подготовке магистра в области современного проектирования, органично вписывающего современные средства мультимедиа в свою проектную деятельность.

Данная дисциплина формирует у студентов профессиональные компетенции, профессионально-творческую психологию будущего магистра, способствует овладению творческим методом работы.

Задачи дисциплины:

- формирование представления об определении области концептуального проектирования с учётом психологических, социологических, культурологических и экономических факторов;
- формирование навыков комплексного, системного подхода к проектированию мультимедийных объектов;
- формирование творческих предложений по применению инновационных технологий в разработке концепций с использованием мультимедиа.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ 01.02_Проектная графика относится к дисциплине по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 Дисциплины (модули) и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Проектная графика» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

Б1.В.01Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектная графика» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ, а также использованы для выполнения научно- исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-4 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, использовать информационные ресурсы: современные компьютерные технологии и графические редакторы, позволяющие профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять подготовку итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах.

ПК-4.1. Знает основы современных информационных технологий и графические редакторы для реализации и создания объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-4.2. Умеет учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых современных печатных и web технологий для визуализации проектной идей: создавать дизайн-макет, готовить презентацию для обсуждения выполненных работ с участниками дизайн-проекта и заказчиком.

ПК-4.3. Владеет всеми современными профессиональными графическими пакетами, способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта, подготовкой печатных и экранных презентаций выполненных проектов для передачи в производство.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- способы обоснования предложений при разработке проектной графики, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в области мультимедиа среды;
- возможности проектной графики и принципов оптимального их подбора в применении к различным средам;
- приемы комплексного, системного подхода к проектированию мультимедийных объектов;
- методы, принципы, этапы проведении работ по проектной графики для разработки мультимедиатехнологии в проектировании спецсред системного мультимедийного проекта;
- новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов разработки мультимедиатехнологии и создания прототипа мультимедиа продукта на основе проектной графики.

Уметь:

- формировать творческие предложения по применению инновационных технологий в разработке концепций с мультимедийной составляющей на основе проектной графики;
- использовать возможности проектной графики в различных ситуациях; применять современные мультимедийные технологии в проектной и информационно-коммуникативной деятельности;
- осуществлять процесс проектирования и визуализации концепции проектной графики с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение.

Владеть:

- способами обоснования предложений при разработке проектной графики, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в различных областях графического дизайна;
- современными технологиями проектной графики для сбора необходимой информации, электронными ресурсами Интернета, информационными базами;
- приемами и методами проектной графики для представления разработанных концепций в форме презентаций; осуществлять процесс проектирования и визуализации проекта.

4. Структура и содержание дисциплины «Проектная графика»

Общая трудоемкость дисциплины 8,0 зачетных единиц, 288 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практич. занятия	СРС	
1	Введение. От идеи к визуальной метафоре	1	1	5	5	Защита практической работы
2	Типографика как архитектура смысла	1	1	5	5	Защита практической работы
3	Двухмерная графика в мультимедиа.	1	1	26	10	Защита практической работы
4	Анимация и видео в мультимедиа	1	1	28	12	Защита практической работы
5	Звук в мультимедиа	2	1	16	4	Защита практической работы
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	2	1	16	6	Защита практической работы
7	Виртуальная реальность	2	1	16	6	Защита практической работы
8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	2	1	16	6	Защита практической работы
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	3	2	15	10	Защита практической работы
10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	3	2	15	10	Защита практической работы
Итого			**12**	**158**	**64**	**Экзамен-1,2,3 экз.**

5. Содержание лекционных занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Содержание лекции	Формируемые компетенции
1	Введение. От идеи к визуальной метафоре	1	Проектная графика как инструмент мышления. Разница между коммерческим и концептуальным дизайном. Методы генерации идей: скетчинг, майндмэппинг, сторителлинг. Поиск визуальной метафоры.	ПК-4
2	Типографика как архитектура смысла	1	Сложные типографические системы. Работа с антиквой и гротеском в экстремальных размерах. Экспериментальная типографика. Типографика как самостоятельный визуальный элемент (Lettering, Calligraphy).	ПК-4

3	Двухмерная графика в мультимедиа.	1	Растровая и векторная графика. Цветовая глубина и разрешающая способность, оптимальная конфигурация дисплея. Программное обеспечение	ПК-4
4	Анимация и видео в мультимедиа	1	Способы создания анимации. Типы анимации. Видео. Цифровое и аналоговое видео. Средства поддержки видео на компьютере. Видеосистема персонального компьютера. Сжатие и восстановление данных. Аппаратные средства видео. Типы цифрового видео. Оборудование для создания видео. Программное обеспечение видео.	ПК-4
5	Звук в мультимедиа	1	Звуковые файлы. Обработка звука и звуковые карты. Параметры звуковых карт. Основные модули и элементы звуковой карты. Характеристики звука. Методы получения (воспроизведения) звука. Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука. Оборудование для создания звука. Основные типы программного обеспечения для обработки звука. Акустические системы, каналы, колонки, примеры реализации. Музыкальные форматы.	ПК-4
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	1	Трехмерная графика и анимация. Способы создания анимации. Элементы технологии синтеза ЗО-изображений. Программное обеспечение. Понятие, определения и восприятие среды виртуальной реальности. Измерения виртуальной реальности: виды интерактивности, уровни погружения. Передвижение в виртуальном пространстве, позиционные датчики. Способы подачи команд. Звуковая поддержка виртуальной реальности. Интерактивные интеллектуальные игры. Перспективы применения среды виртуальной реальности.	ПК-4
7	Виртуальная реальность	1	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа: текста и гипертекста, графики, звука, трехмерной графики и анимации, видео, интерактивных трехмерных представлений. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов. Обзор программных продуктов, используемых для разработки мультимедиа-приложений. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. Этапы и стадии разработки. Специализированные программы. Авторские программы.	ПК-4

8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	1	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа: текста и гипертекста, графики, звука, трехмерной графики и анимации, видео, интерактивных трехмерных представлений. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.	ПК-4
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	2	Проблемы использования мультимедийных средств в графическом дизайне.	ПК-4
10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	2	Перспективы развития графического дизайна с использованием мультимедиа технологий.	ПК-4
	Итого	**12**		

6. Содержание практических занятий

Целью проведения практических занятий является закрепление знаний, формирование умений и навыков в области «Проектная графика»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Наименование практической работы	Формируемые компетенции
1	Введение. От идеи к визуальной метафоре	5	Методы генерации идей: скетчинг, майндмэппинг, сторителлинг.	ПК-4
2	Типографика как архитектура смысла	5	Экспериментальная типографика. Типографика как самостоятельный визуальный элемент	ПК-4
3	Двухмерная графика в мультимедиа.	26	Растровая и векторная графика. Цветовая глубина и разрешающая способность, оптимальная конфигурация дисплея. Программное обеспечение	ПК-4
4	Анимация и видео в мультимедиа	28	Способы создания анимации. Типы анимации. Видео. Цифровое и аналоговое видео. Портрет (автопортрет). Пейзаж и интерьер.	ПК-4
5	Звук в мультимедиа	16	Способы создания цифрового звука.	ПК-4
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	16	Трехмерная графика и анимация. в различных объектах.	ПК-4 ПК-4
7	Виртуальная реальность	16	Программные средства для создания и редактирования виртуальной реальности	ПК-4
8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	16	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	ПК-4
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	15	Проблемы использования мультимедийных средств в графическом дизайне.	ПК-4

10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	15	Перспективы развития графического дизайна с использованием мультимедиа технологий.	ПК-4
	Итого	**158**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Введение. От идеи к визуальной метафоре	5	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
2	Типографика как архитектура смысла	5	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
3	Двухмерная графика в мультимедиа.	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
4	Анимация и видео в мультимедиа	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
5	Звук в мультимедиа	4	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
6	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа	6	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
7	Виртуальная реальность	6	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
8	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа	6	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
9	Мультимедиа продукты в графическом дизайне	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4

10	Основные тенденции и направления развития мультимедиа	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	ПК-4
	Итого	**64**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектная графика» 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 по 3 рубежную аттестацию – от 0 до 15 баллов

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

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы итоговой аттестации	0-20	21-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА (посещение практических занятий – 20 баллов):

51-100	*Менее 50*	**До 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96-100**
зачет	*незачет*	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
-	**-**	**F**	**E**		**D**	**C**		**B**	**A**		

При изучении дисциплины предусматривается выполнение комплекса практических работ разного уровня сложности. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Практическая работа	10	27	60
Тест		24	40
Итого		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Проектная графика» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу.

1. Бесчастнов, Н.П. Цветная графика : учебное пособие / Н.П. Бесчастнов. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. - 224 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - ISBN 978-5-691-01966-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837

2. Клещев, О.И. Основы производственного мастерства: разработка периодического издания : учебное пособие / О.И. Клещев ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Екатеринбург : Архитектон, 2017. - 120 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0210-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481981

3. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика : учебное пособие / Е.А. Безрукова, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/105259

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые технологии мультимедиа 2-е изд. – М.:Вильямс, 2006. – 624 с.

2. Макарова Т.В. Основы информационных технологий в рекламе [электронный ресурс]/ Макарова Т.В., Ткаченко О.Н., Капустина О.Г.; под ред. Л.М. Дмитриева. – Электронные текстовые данные. – М.: Юнити-Дана, 2012. – 271 с.

3. Майстренко Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В.Майстренко, А.В.Майстренко; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». – Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. – 82 с. : ил., схем. – Библ. в кн.

4. История и теория аудиовизуальных искусств : учебно-методическое пособие. Кемерово : КемГИК, [б. г.]. — Часть 2 : Эстетика и история фотографии — 2015. 52 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. URL: https://e.lanbook.com/book/79380.

5. Бесчастнов, Н.П. Портретная графика / Н.П. Бесчастнов. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2016. - 400 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - ISBN 5-691-01533-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56675.

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4

Локальные информационные технологии

п/п	Наименование программ	Доступность для обучающихся
1	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
3	CINEMA 4D 18.020	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
4	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
5	Офисный пакет Microsoft Office	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова

Таблица 5

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://rghpu.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).

Аудитории 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.)

Желательно, программы сканирования и обработки изображений, векторной графики, проектирования наборных шрифтов.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Основной формой учебной и воспитательной работы в аудитории по курсу являются теоретические и практические занятия, где рассматриваются творческие вопросы проектной графики и ее взаимодействия с другими областями творчества, выполняются конкретные учебные занятия.

Дисциплина «Проектная графика» находится на стыке классического искусства анимации, графического дизайна и программирования. Motion-дизайн — это не просто «заставить картинку двигаться», это искусство управления вниманием зрителя через время и пространство. Чтобы старт обучения прошел максимально гладко и продуктивно, рекомендуется выполнить следующие подготовительные шаги.

1. Аппаратная подготовка (Ваше «железо»)

Motion-дизайн — одна из самых требовательных к ресурсам областей в креативной индустрии.

a) Компьютер: Убедитесь, что ваша рабочая станция соответствует минимальным требованиям. Процессор уровня Intel Core i7 / AMD Ryzen 7 (и выше), оперативная память от 32 ГБ (16 ГБ — критический минимум, на котором будет некомфортно), видеокарта с объемом видеопамяти от 6–8 ГБ.

b)Монитор: Желательно наличие IPS-матрицы с хорошим цветовым охватом. Если работаете на ноутбуке, внешний монитор значительно снизит нагрузку на зрение и расширит рабочее пространство.

c) Графический планшет: Для дисциплины обязателен. Рисовать плавные кривые (сплайны) и делать ротоскопинг мышью практически невозможно. Подойдет любой планшет с пером, чувствительным к нажатию (Wacom, Huion, XPPen).

d)Периферия: Внешняя мышь (тачпад не подходит для точной работы с графикой) и наушники для работы со звуком.

2. Программная среда

До начала занятий установите и активируйте (или оформите пробные версии) базовый софт. В индустрии стандартом является пакет Adobe, но знание открытых инструментов станет вашим преимуществом.

e) Adobe After Effects: Основной инструмент для создания анимации и визуальных эффектов.

f) Adobe Illustrator: Для подготовки векторной графики.

g)Adobe Photoshop: Для работы с растром и текстурами.

h)Adobe Premiere Pro: Для сведения финального ролика и работы со звуком.

i) Blender: Бесплатный и невероятно мощный 3D-редактор. Настоятельно рекомендуется установить его заранее. Базовое понимание 3D-пространства — обязательный навык современного motion-дизайнера.

j) Кодеки: Установите пакет кодеков (например, K-Lite Codec Pack) и плеер, способный отображать техническую информацию о видео (таймкод, FPS), например, PotPlayer или VLC.

3. Организация цифрового пространства (Гигиена данных)

Ваши проекты будут весить десятки и сотни гигабайт. Хаос в файлах приведет к потере данных и ошибкам Missing Footage.

a) Структура папок: Создайте единую папку для дисциплины. Внутри каждого проекта придерживайтесь структуры: 01_Project_Files (файлы .aep), 02_Source (подпапки Video, Audio, Images, 3D), 03_Exports (черновые и финальные версии).

b)Резервное копирование: Настройте автосохранение в самих программах. В дополнение к этому используйте облачные хранилища (Яндекс.Диск, облако вуза) или внешний SSD-диск. Правило: проект не считается существующим, если он не сохранен в двух разных местах.

c) Очистка кэша: После каждого занятия очищайте дисковый кэш в After Effects (Edit -> Preferences -> Media & Disk Cache). Это освободит 50–100 ГБ места.

4. Теоретическая база (Что почитать и посмотреть до старта)

Чтобы не тратить время на лекции на объяснение очевидных для индустрии вещей, ознакомьтесь с базой самостоятельно:

a) Книга: Ричард Уильямс — «Набор для выживания аниматора» (The Animator's Survival Kit). Это библия анимации. Вы должны знать, что такое «сжатие и растяжение», «тайминг», «спейсинг» и «дуги» еще до первого занятия.

b)Принципы Диснея: Посмотрите разборы 12 принципов анимации на YouTube. Motion-дизайн — это их адаптация под графический стиль.

c) Терминология: Выучите разницу между *Keyframe* (ключевой кадр), *Composition* (композиция/компрехеншен), *Layer* (слой), *Pre-compose* (прекомпоз), *Alpha-channel* (альфа-канал), *Rendering* (рендеринг).

5. Развитие насмотренности (Визуальная библиотека)

Motion-дизайнер мыслит движением. Начните анализировать то, что вы видите в повседневной жизни.

a) Ресурсы: Заведите аккаунты на Vimeo, Behance, Dribbble. Подпишитесь на каналы Motionographer, School of Motion, Video Copilot.

b)Практика «Риппинга» (Ripping): Увидели классную анимацию заставки на YouTube или в приложении банка? Попробуйте мысленно (или письменно) разложить ее на слои. Что движется первым? Какая типографика используется? Как ведет себя камера? Как звук синхронизирован с графикой (это называется *hitting* или *sound sync*)?

c) Анализ интерфейсов: Запускайте новые мобильные приложения и смотрите не на функционал, а на микроанимации: как кнопки реагируют на нажатие, как появляются карточки.

6. Soft Skills и психологическая готовность

a) Терпение: Рендер минутного ролика может занимать от 20 минут до нескольких часов. Поиск ошибки в сложном выражении (Expression) — часы. Анимация 10 секунд чистого действия может занять неделю работы. Будьте готовы к рутине.

b)Внимание к деталям: Движение на 2 кадра (при 25 fps) влево или вправо полностью меняет ощущение от сцены. Приучайте глаз видеть микроны.

c) Английский язык: Абсолютное большинство качественных уроков, плагинов, скриптов и документации — на английском. Включите английскую версию After Effects в настройках, чтобы быстрее выучить названия инструментов.

7. Чек-лист: что сделать в первую неделю семестра

a) Установить и проверить запуск Adobe After Effects, Illustrator, Photoshop, Blender.

b) Подключить графический планшет и проверить чувствительность пера в AE.

c) Создать эталонную структуру папок для учебных проектов.

d) Найти и посмотреть 5 работ на Behance в разделе Motion, которые вас вдохновляют.

e) Прочитать первые 30 страниц книги Ричарда Уильямса.

f) Настроить автосохранение проектов в After Effects (каждые 5 минут).

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
____ _____ 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ 02.01 «Кураторство в дизайне»
Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1,2
Семестр 2, 3

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	8	0,22
Практические занятия	60	1,67
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	58	1,61
Форма аттестации Зачет: 2 сем Экзамен: 3 сем	18	0,5
Всего	144	4.0

Москва, 2026г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.ДВ 02.01_Кураторство в дизайне является формирование у обучающихся системных знаний и практических навыков управления дизайн-процессами на макроуровне, где дизайнер выступает не как исполнитель (создающий конкретный макет), а как стратег, исследователь и организатор визуальной среды.

Данная дисциплина формирует у студентов профессиональные компетенции, профессионально-творческую психологию будущего магистра, способствует овладению творческим методом работы.

Задачи дисциплины:

- Формирование навыков дизайн-стратегии и исследования. Обучение методам анализа культурного, социального и бизнес-контекста. Куратор должен уметь находить инсайты, определять проблематику и формулировать гипотезы, прежде чем приступать к визуальному воплощению.
- Освоение роли арт-директора и концептуалиста. Развитие умения определять «большую идею» (Big Idea) проекта и переводить ее на язык технического задания для команды дизайнеров, фотографов, копирайтеров и разработчиков.
- Развитие навыков работы с чужими визуальными материалами. Обучение этике и методологии отбора, систематизации и переосмысления существующего визуального контента (архивных фотографий, готовых иллюстраций, айдентики других брендов) для создания нового высказывания.
- Формирование навыков продюсирования дизайн-проектов. Понимание жизненного цикла проекта: от брифа и сметы до сдачи в печать или публикации. Куратор управляет сроками, бюджетом, авторскими правами и взаимодействием с заказчиком.
- Освоение методов экспозиционного и выставочного дизайна. Умение выстраивать визуальные и смысловые нарративы (истории) через последовательность объектов — будь то страницы книги, экраны интерфейса, посты в социальных сетях или физическое выставочное пространство.
- Развитие критического мышления и навыков экспертизы. Умение аргументированно оценивать чужую работу, давать конструктивную обратную связь (фидбек) и защищать концептуальные решения перед заказчиком или экспертным советом.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ 02.01 Кураторство в дизайне относится к дисциплине по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 Дисциплины (модули) и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Кураторство в дизайне» находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.О.08 Проектный менеджмент
Б1.О.03 Право интеллектуальной собственности
Б1.О.01 Стратегия создания нового продукта
Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне
Б1.В.01 Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины Б1.В.ДВ 02.01 Кураторство в

дизайне могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ, а также использованы для выполнения задач научно- исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-3.1. Знает принципы организации проектной деятельности в коллективе как системно организованного процесса.

УК-3.2. Умеет организовать и координировать проектную работу коллектива, поддерживать творческую инициативу участников и выделять потенциально значимые и продуктивные проектные идеи.

УК-3.3. Владеет навыками руководителя и лидера, арт-директора проекта.

ПК-3 Способен владеть методами авторского надзора, способами продвижения творческого продукта на рынке услуг, иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера.

ПК-3.1. Знает о роли и месте куратора в разработке концепции проекта, особенности и состав целевой аудитории проекта, о функциях рекламы и вопросах привлечения целевой аудитории к проекту, особенностях надзора за исполнением проекта экспозиции.

ПК-3.2. Умеет систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения кураторских задач, обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выстраивать рекламную стратегию (каталог и система коммуникации и т.п.) с учётом прогнозируемых социальных, эстетических, художественных, технологических и экологических предпочтений.

ПК-3.3. Владеет навыками планирования кураторской деятельности, личной самоорганизации, навыками сотрудничества с заказчиками, музейными и издательскими работниками т.д., использования профессиональной лексики.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Основы дизайн-стратегии и аналитики: методы проведения визуальных и культурных исследований (desk research, field research), инструменты анализа целевой аудитории и конкурентной среды (CJM, JTBD в контексте визуального опыта).
- Семиотику и теорию коммуникации: как знаки, символы и визуальные метафоры формируют смысл; механизмы создания нарратива (повествования) через визуальные ряды.
- Принципы авторского права и интеллектуальной собственности: законодательство РФ в части защиты авторских прав на визуальные произведения, правила лицензирования стоковых изображений, шрифтов и архивных материалов, понятие fair use (добросовестного использования).
- Методологию формирования дизайн-концепции: этапы перехода от абстрактной идеи и инсайта к конкретному визуальному языку, гайдлайнам и дизайн-системе.
- Основы продюсирования и менеджмента: жизненный цикл дизайн-проекта, принципы планирования ресурсов, составления сметы, управления рисками и взаимодействия с подрядчиками (печатными бюро, разработчиками, фотографами).
- Принципы экспозиционного дизайна: законы построения зрительского маршрута, работу с пространством, масштабом, светом и темпом восприятия информации (риторика выставки).

- Критерии качественной оценки визуального продукта: профессиональный аппарат для анализа чужих работ, понимание актуальных визуальных трендов и их жизненного цикла (графический дизайн, моушн, диджитал-арт).
- Этические аспекты кураторства: ответственность куратора за транслируемые смыслы, вопросы инклюзивности, репрезентативности и культурной апроприации в дизайне.
- Теоретические основы кураторства: историю возникновения профессии от классического искусства (Харольд Зееман, Вальтер Хоппс) до современного дизайна и брендинга; различие между ролью исполнителя, арт-директора и куратора.

Уметь:

- Разрабатывать комплексные дизайн-брифы для команды, переводя бизнес-задачи на язык визуальных требований.
- Формировать и аргументированно защищать дизайн-концепцию перед заказчиком, экспертным советом или стейкхолдерами.
- Проводить кураторский отбор (селекцию) визуальных материалов, отсеивая лишнее ради целостности общего высказывания.
- Составлять визуальные концепции (мудборды, концептуальные борды), которые служат четким руководством к действию для исполнителей.
- Писать экспликации, кураторские тексты и пресс-релизы, объясняющие ценность и смысл визуального решения неподготовленной аудитории.
- Выстраивать логику повествования (сторителлинг) в многостраничных изданиях, интерфейсах или физических пространствах.
- Планировать бюджет дизайн-проекта и контролировать его соблюдение на всех этапах реализации.

Владеть:

- Навыками арт-дирекшена: управления креативной командой, постановки задач, проведения ревью (критических сессий) и предоставления конструктивной обратной связи.
- Инструментами визуального менеджмента (Miro, Figma, Notion) для организации сложных дизайн-проектов и хранения баз знаний.
- Навыками публичных выступлений и питчинга (pitching) идей.
- Навыками ведения профессиональной документации: договоров, технических заданий (ТЗ), спецификаций и гайдлайнов.
- Техниками модерации дизайн-сессий и воркшопов с заказчиками или фокус-группами.
- Навыками работы с лицензионными соглашениями и оформления прав на использование визуальных материалов.

4. Структура и содержание дисциплины «Кураторство в дизайне»

Общая трудоемкость дисциплины 4,0 зачетные единицы, 144 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практич. занятия	СРС	
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне	2	2	15	18	Защита практической работы
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	2	2	15	20	Защита практической

						работы
		2				Зачет 2 сем.
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки	3	2	15	10	Защита практической работы
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна	3	2	15	10	Защита практической работы
Итого			**8**	**60**	**58**	**Экзамен-3 сем.**

5. Содержание лекционных занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Содержание лекции	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне	2	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.	УК-3, ПК3
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	2	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.Анинкст, Ю.Жуков, В.Медведев, А.Троянкер) Издательские проекты: состав, примеры, стиль (университетские издательские проекты, библиотечки по разным направлениям науки, искусства, деятельности). Фирменный стиль издательства: элементы и структура	УК-3, ПК3

			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	2	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) 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	УК-3, ПК3
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна	2	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 искусства (Венеция, Кассель как кураторские проекты – подбор художников и экспонатов).	УК-3, ПК3
	Итого	**8**		

6. Содержание практических занятий

Целью проведения практических занятий является закрепление знаний, формирование умений и навыков в области «Кураторство в дизайне»

№ п / п	Раздел дисциплины	Часы	Наименование практической работы	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне	15	Музеи науки и визуализация науки (макеты, полиэкран и мультимедиа, кинетизм в музее) От экспозиции – до сувенирной лавки – предметы и игрушки, связанные с наукой.	УК-3, ПК3
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	15	Фирменный (визуальный и корпоративный) стиль музея. Проблемы фирменного стиля музейной институции – графические, концептуальные и технологические аспекты.	УК-3, ПК3
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки	15	Состав кураторского выставочного проекта (проекты галереи Культпросвет с книгами художника, проект с картами - Испания).	УК-3, ПК3
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна	15	Конкурсы дизайна как кураторские проекты. Обзор тематики конкурсов в дизайне и архитектуре 20-21 века. Портрет (автопортрет). Пейзаж и интерьер.	УК-3, ПК3
	Итого	**60**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	20	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3

	Итого	**58**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Кураторство 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 и 2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы итоговой аттестации	0-20	21-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА (посещение практических занятий – 20 баллов):

51-100	*Менее 50*	**До 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96-100**
зачет	*незачет*	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
-	-	**F**	**E**		**D**	**C**		**B**	**A**		

При изучении дисциплины предусматривается выполнение комплекса практических работ разного уровня сложности. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Практическая работа	10	27	60
Тест		24	40
Итого		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Кураторство в дизайне» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу.

1. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. – М.: Арт- Родник , 2007 – 256с.: ил.
2. Синев Г. Выставки 1988- 2011. – М. Pro. Design, 2011.
3. Аветисян Д.А. Императив пространства. – М., 2015.
4. Всеобщая история интерьера. – М., 2013.
5. Техническая эстетика и дизайн: Словарь. – М.: Академический Проект; Культура, 2012.

9.2 Дополнительная учебная литература, в том числе из фондов библиотеки РГХПУ им. С.Г. Строганова

1. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. – 2 изд. доп. – М. : Европа, 2006. – 319 с.
2. Дизайн выставок. – М. : Рип- Холдинг, 2006.
3. Дизайн выставок. Практическое руководство. – М Астрель: АСТ, 2008.
4. Эксперимент в дизайне: учеб. Пособие / сост. А. Лаврентьев. – М. : ИД Университетская книга , 2010. – 244 с. (практический дизайн)
5. Лаврентьева Е.А. Текст и контекст в графическом дизайне. – М., 2008.
6. Рожнова О.И. История журнального дизайна. – М., 2009.
7. Сидоренко В.Ф. Эстетика проектного творчества. Смысл и абсурд. – В кн: Проблемы дизайна 4. – М.: Пинакотека, 2007.
8. Символизм как художественное направление. Взгляд из XXI века. Сборник статей. – М., 2013.
9. Соловьев Н.К. Архитектурно-дизайнерское проектирование интерьера. (В соавт.) – М., 2011.
10. Соловьев Н.К. История русского интерьера. – М., 2012.
11. Черневич Е.В. Русский графический дизайн. – М.: «Слово», 2008.

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4

Локальные информационные технологии

п / п	Наименование программ	Доступность для обучающихся
1	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова

3	CINEMA 4D 18.020	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
4	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
5	Офисный пакет Microsoft Office	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова

Таблица 5

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://rghpu.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).

Аудитории 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.)

Желательно, программы сканирования и обработки изображений, векторной графики, проектирования наборных шрифтов.

12. Методические указания для обучающихся по освоению 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:

- Ознакомление с целями и задачами дисциплины.
- Ознакомление с требованиями к знаниям и навыкам студента.
- Первичное ознакомление с разделами и темами дисциплины.
- Ознакомление с распределением времени на изучение дисциплины.
- Ознакомление со списками рекомендуемой основной и дополнительной литературы по дисциплине.
- Углублённое ознакомление с разделами и темами дисциплины.
- Предварительный охват на основе рекомендуемой литературы круга вопросов, актуальных для конкретного занятия.
- Самостоятельная проработка основного круга вопросов как каждого последующего, так и каждого предыдущего занятия в свободное время между занятиями по дисциплине.
- Присутствие и творческое участие на лекционных и практических занятиях.
- Выполнение требований планового текущего и итогового контроля.
- Уточнение возникающих вопросов на консультации по дисциплине.
- Непосредственная подготовка к зачету (экзамену) по дисциплине на основе выданных преподавателем вопросов.

12.1 Рекомендации по подготовке к лекционным занятиям (теоретический курс)

Студентам необходимо:

перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;

перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам, если разобраться в материале опять не удалось, то обратиться к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях.

12.2 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.

12.3 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.

13. Обеспечение доступности освоения программы обучающимися с ограниченными возможностями здоровья

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом основной рабочей программы

дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.

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
____ _____ 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ 02.02 «Дизайн выставочных инсталляций»
Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1,2
Семестр 2, 3

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	8	0,22
Практические занятия	60	1,67
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	58	1,61
Форма аттестации Зачет: 2 сем Экзамен: 3 сем	18	0,5
Всего	144	4.0

Москва, 2026г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 Дизайн
на основании учебного плана набора обучающихся 2026 г.

Разработчик программы:
Профессор, к.иск. В.А. Музыченко

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн» протокол от 23.04. 2025 № 04/25

Зав. кафедрой _____ В.А. Музыченко

С о г л а с о в а н о :

Декан факультета _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ _____Е.Ф.Глумова

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Б1.В.ДВ 02.02 Дизайн выставочных инсталляций» является формирование у обучающихся комплексных компетенций по проектированию трехмерных пространственных объектов и сред, способных оказывать на зрителя мощное эмоциональное, интеллектуальное и эстетическое воздействие.

В отличие от классического графического дизайна, работающего с плоскостью, или UI/UX, работающего с экраном, инсталляционный дизайн оперирует физическим пространством, масштабом, светом и материальностью.

Задачи дисциплины:

- Научить студента воспринимать выставочный зал не как коробку с экспонатами, а как единую сценографическую среду. Развитие навыков работы с планировкой, зонированием, зрительскими маршрутами (навигацией) и точками обзора.
- Обучить переводу абстрактной идеи, кураторского текста или исторического контекста в осязаемую физическую форму. Студент должен научиться отвечать на вопрос: «Как сделать идею видимой и ощутимой через пространство?».
- Освоить свойства традиционных (дерево, металл, стекло, ткань) и современных (композиты, смолы, переработанные материалы) фактур. Понимать то, как материал влияет на восприятие инсталляции: ее веса, температуры, тактильности и экологичности.
- Научить использовать естественный и искусственный свет, тени, цветные фильтры и проекции для создания нужной атмосферы и драматургии.
- Изучить способов гармоничного внедрения в физическое пространство звука, видеоэкранов, датчиков движения, AR (дополненной реальности) и генеративной графики без ущерба для эстетики объекта.
- Обучить основам макетирования, расчету нагрузок на конструкции, пониманию требований пожарной безопасности и логистики монтажа/демонтажа.
- Обучить проектированию мультисенсорного опыта: как через звук, запахи, температуру и тактильные ощущения усилить воздействие визуального образа на посетителя.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ 02.02 Дизайн выставочных инсталляций относится к дисциплине по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 Дисциплины (модули) и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина Б1.В.ДВ 02.02 Дизайн выставочных инсталляций находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.О.08 Проектный менеджмент
Б1.О.03 Право интеллектуальной собственности
Б1.О.01 Стратегия создания нового продукта
Б1.В.02 Презентация проекта в графическом дизайне
Б1.В.01 Дизайн-проектирование в графическом дизайне

Знания, полученные при изучении дисциплины «Дизайн выставочных инсталляций» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ, а также использованы для выполнения задач научно- исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-3.1. Знает принципы организации проектной деятельности в коллективе как системно организованного процесса.

УК-3.2. Умеет организовать и координировать проектную работу коллектива, поддерживать творческую инициативу участников и выделять потенциально значимые и продуктивные проектные идеи.

УК-3.3. Владеет навыками руководителя и лидера, арт-директора проекта.ПК-3 Способен владеть методами авторского надзора, способами продвижения творческого продукта на рынке услуг, иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера.

ПК-3.1. Знает о роли и месте куратора в разработке концепции проекта, особенности и состав целевой аудитории проекта, о функциях рекламы и вопросах привлечения целевой аудитории к проекту, особенностях надзора за исполнением проекта экспозиции.

ПК-3.2. Умеет систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения кураторских задач, обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выстраивать рекламную стратегию (каталог и система коммуникации и т.п.) с учётом прогнозируемых социальных, эстетических, художественных, технологических и экологических предпочтений.

ПК-3.3. Владеет навыками планирования кураторской деятельности, личной самоорганизации, навыками сотрудничества с заказчиками, музейными и издательскими работниками т.д., использования профессиональной лексики.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Исторические и теоретические основы: ключевые этапы развития выставочного дизайна, сценографии и ленд-арта; различие между музейной экспозицией, выставочным стендом, паблик-артом и иммерсивной инсталляцией.
- Основы архитектурно-пространственной композиции: принципы работы с масштабом, пропорциями, ритмом и симметрией в трехмерном пространстве; методы организации зрительского маршрута и сценарного планирования.
- Материаловедение в дизайне инсталляций: физико-механические, эстетические и экологические свойства основных конструкционных материалов (системы выставочных стендов, дерево, металл, пластики, композиты, ткани, стекло), а также правила их безопасной обработки.
- Физику света и светотехники: принципы работы осветительного оборудования (прожекторы, трековые системы, LED-панели, неон); законы распределения света и тени, методы акцентного, заливающего и декоративного освещения; основы колористики света.
- Инженерно-технические нормы: базовые требования ГОСТов и СНиПов к безопасности временных сооружений, расчету нагрузок на перекрытия и конструкции, правилам электробезопасности и пожарной безопасности выставочных объектов.
- Технологии мультимедиа и интерактива: принципы работы датчиков движения, сенсорных экранов, систем трекинга, проекционного мэппинга и звукового ландшафта (sound design) в контексте физического пространства.

- Основы экономики и менеджмента проекта: методы предварительной оценки стоимости производства (смета), логистики, монтажа и демонтажа инсталляции; принципы авторского надзора (супервайзинга) на строительной площадке.
- Эргономику и антропометрию: стандарты комфортного взаимодействия человека с пространством (высота витрин, ширина проходов, зоны видимости, доступность для маломобильных групп населения).
- Основы кураторского текста и экспликации: умение переводить вербальную идею или концепцию в техническое задание для инженеров, столяров и монтажников.

Уметь:

- Разрабатывать концептуальное предложение (концепт-борд) и сценарий развития инсталляции во времени и пространстве.
- Выполнять предпроектный анализ площадки (location scouting): снимать замеры, анализировать точки подключения электричества, выявлять ограничения по нагрузке и высоте.
- Создавать полный пакет проектной документации: от ручных скетчей и поисковых макетов до точных рабочих чертежей, разверток и схем сборки.
- Выполнять базовые инженерные расчеты устойчивости конструкций и подбирать адекватные крепления.
- Подбирать материалы и световое оборудование на основе их технических спецификаций и эстетических задач.
- Составлять графики производства (Gantt chart) и технические задания (ТЗ) для подрядчиков (производственных цехов, печатных салонов, прокатных компаний).
- Проводить монтаж и авторский надзор на выставочной площадке, оперативно решая возникающие технические проблемы.

Владеть:

- Методами объемно-пространственного моделирования: навыками создания физических макетов (быстрое прототипирование из картона, пенопласта) и детальных 3D-моделей в программах SketchUp, Blender, 3ds Max или Cinema 4D.
- Навыками технического черчения: владением AutoCAD или аналогами для создания планов, разрезов и узлов крепления, понятных производственному цеху.
- Техниками визуализации: навыками фотореалистичного рендеринга (Lumion, V-Ray, Corona, Enscape) для презентации проекта заказчику и проверки световых сценариев.
- Навыками работы со светом: владением световыми пультами (на базовом уровне) или программным симулятором света (например, Capture) для программирования световой партитуры.
- Навыками презентации и питчинга: умением защищать объемно-пространственные решения перед комиссией или заказчиком, обосновывая выбор каждого материала и конструктивного узла.

4. Структура и содержание дисциплины «Дизайн выставочных инсталляций»

Общая трудоемкость дисциплины 4,0 зачетные единицы, 144 часа.

№ п/	Раздел дисциплины	Се ме	Виды учебной работы (в часах)	Оценочные средства для проведения

п			Лекции	Практич. занятия	СРС	промежуточной аттестации по разделам
1	Введение. Инсталляция как медиум и инструмент коммуникации	2	1	10	10	Защита практической работы
2	Концепция и сценарное проектирование	2	1	10	10	Защита практической работы
3	Материальность и фактуры	3	1	10	10	Защита практической работы
4	Свет и цвет в пространстве	3	1	10	10	Защита практической работы
5	Интерактивность и мультимедиа	3	2	10	10	Защита практической работы
6	Кураторство и менеджмент	3	2	10	8	Защита практической работы
Итого			**8**	**60**	**58**	**Экзамен-3 сем.**

5. Содержание лекционных занятий

№	Раздел дисциплины	Часы	Содержание лекции	Формируемые компетенции
1	Введение. Инсталляция как медиум и инструмент коммуникации	1	Лекция 1. Эволюция выставочного дизайна: от витрины к тотальной среде Краткая история: Всемирные выставки XIX века, Баухаус, советский выставочный дизайн (Родченко, Лисицкий), павильоны Венецианской биеннале. Различие понятий: экспозиция, выставка, стенд, инсталляция, паблик-арт, иммерсивный опыт. Роль инсталляции в коммуникативном дизайне: брендинг через пространство, музейная педагогика, социальная критика. Лекция 2. Анатомия инсталляции: пространство, зритель, время Понятие «тотальной инсталляции» (на примере Ильи Кабакова). Зрительский путь (User Journey) в физическом пространстве. Точки касания. Временность (Temporality) как свойство инсталляции: монтаж, период работы, демонтаж (strike).	УК-3, ПК3
2	Концепция и сценарное проектирование	1	Лекция 3. От кураторского текста к визуальной метафоре Деконструкция брифа: как перевести абстрактную идею в пространственную задачу.	УК-3, ПК3

			Методы генерации концепций: мудборды, ассоциативные карты, сторителлинг. Создание нарратива: инсталляция как книга или фильм, где зритель — главный герой. Лекция 4. Сценография и режиссура пространства Работа с осями, перспективами и точками обзора (vista points). Принципы открытой и закрытой планировки. Управление вниманием: как заставить зрителя остановиться, посмотреть вверх или зайти за угол.	
3	Материальность и фактуры	1	Лекция 5. Язык материалов: от картона до карбона Классификация материалов: конструкционные (каркас), отделочные (обшивка), декоративные. Эстетика материала: как фактура дерева передает тепло, а полированный металл — холод технологий. Тренды: sustainability (переработанные материалы, апсайклинг), биофилия (интеграция живых растений). Лекция 6. Текстиль, светопрозрачные и мягкие формы Применение тканей, баннеров, винила и сетки в инсталляциях. Работа с жесткими и мягкими транслюцентными материалами (акрил, поликарбонат, силикатное стекло). Технологии печати и постобработки для объемных объектов.	УК-3, ПК3
4	Свет и цвет в пространстве	1	Лекция 7. Свет как строительный материал Физика света: температура (Кельвины), индекс цветопередачи (CRI), сила света (Канделы). Типы освещения: функциональное, акцентное, декоративное, заливающее. Световые сценарии: как меняется восприятие объекта при разном свете (день/вечер, холодный/теплый). Лекция 8. Динамический свет и проекции Видео-мэппинг на сложные поверхности. Интеграция LED-экранов и медиафасадов в инсталляцию. Кинетический свет (движущиеся приборы).	УК-3, ПК3
5	Интерактивность и мультимедиа	2	Лекция 9. Интерактивные инсталляции: от кнопки до нейросетей Пассивная и активная интеракция. Обзор сенсоров: ультразвуковые датчики, камеры глубины (Kinect), датчики давления (force sensors), RFID.	УК-3, ПК3

			Принципы взаимодействия: как дать зрителю обратную связь (визуальную, звуковую, тактильную). Лекция 10. Саунд-дизайн в пространстве Разница между звуком в наушниках и звуком в комнате. Акустика инсталляций: борьба с эхом в больших пространствах. Использование направленного звука (sound beams) и басовых ловушек.	
6	Кураторство и менеджмент	2	Лекция 11. Дизайн документации: от скетча до исполнительного чертежа Состав проекта: концепция, визуализация, габаритный чертеж, схема сборки, спецификация материалов (BoQ). Как составить грамотное ТЗ для производства (цеха), чтобы результат совпал с эскизом. Лекция 12. Бюджетирование и защита проекта Составление сметы: аренда, производство, логистика, монтаж, ФОТ. Авторский надзор: контроль производства и площадки. Этика работы с подрядчиками и защита интеллектуальной собственности.	УК-3, ПК3
	Итого	**8**		

6. Содержание практических занятий

Целью проведения практических занятий является закрепление знаний, формирование умений и навыков в области «Дизайн выставочных инсталляций»

№	Раздел дисциплины	Часы	Наименование практической работы	Формируемые компетенции
1	Введение. Инсталляция как медиум и инструмент коммуникации	10	Практическая работа 1. Эволюция выставочного дизайна: от витрины к тотальной среде Практическая работа 2. Анатомия инсталляции: пространство, зритель, время.	УК-3, ПК3
2	Концепция и сценарное проектирование	10	Практическая работа 3. Создание нарратива: инсталляция как книга или фильм, где зритель — главный герой. Практическая работа 4. Сценография и режиссура пространства.	УК-3, ПК3
3	Материальность и фактуры	10	Практическая работа 5. Классификация материалов: конструкционные (каркас), отделочные (обшивка), декоративные.	УК-3, ПК3

			Практическая работа 6. Применение тканей, баннеров, винила и сетки в инсталляциях. Работа с жесткими и мягкими транслюцентными материалами (акрил, поликарбонат, силикатное стекло). Технологии печати и постобработки для объемных объектов.	
4	Свет и цвет в пространстве	10	Практическая работа 7. Физика света: температура (Кельвины), индекс цветопередачи (CRI), сила света (Канделы). Типы освещения: функциональное, акцентное, декоративное, заливающее. Световые сценарии: как меняется восприятие объекта при разном свете (день/вечер, холодный/теплый). Практическая работа 8. Динамический свет и проекции.	УК-3, ПК3
5	Интерактивность и мультимедиа	10	Практическая работа 9. Обзор сенсоров: ультразвуковые датчики, камеры глубины (Kinect), датчики давления (force sensors), RFID. Принципы взаимодействия: как дать зрителю обратную связь (визуальную, звуковую, тактильную). Практическая работа 10. Саунд-дизайн в пространстве Разница между звуком в наушниках и звуком в комнате. Акустика инсталляций: борьба с эхом в больших пространствах. Использование направленного звука (sound beams) и басовых ловушек.	УК-3, ПК3
6	Кураторство и менеджмент	10	Практическая работа 11. Дизайн документации: от скетча до исполнительного чертежа Состав проекта: концепция, визуализация, габаритный чертеж, схема сборки, спецификация материалов (BoQ). Практическая работа 12. Составление сметы: аренда, производство, логистика, монтаж, ФОТ. Авторский надзор: контроль производства и площадки.	УК-3, ПК3

			Этика работы с подрядчиками и защита интеллектуальной собственности.	
	Итого	**60**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Введение. Инсталляция как медиум и инструмент коммуникации	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
2	Концепция и сценарное проектирование	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
3	Материальность и фактуры	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
4	Свет и цвет в пространстве	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
5	Интерактивность и мультимедиа	10	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
6	Кураторство и менеджмент	8	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение практических работ. Выполнение индивидуальных заданий	УК-3, ПК3
	Итого	**58**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Дизайн выставочных инсталляций» используется бально-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 и 2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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

рубежной аттестации											

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы итоговой аттестации	0-20	21-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА (посещение практических занятий – 20 баллов):

51-100	*Менее 50*	**До 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96-100**
зачет	*незачет*	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
-	-	**F**	**E**		**D**	**C**		**B**	**A**		

При изучении дисциплины предусматривается выполнение комплекса практических работ разного уровня сложности. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Практическая работа	10	27	60
Тест		24	40
Итого		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Дизайн выставочных инсталляций» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу.

1. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. – М.: Арт- Родник , 2007 – 256с.: ил.
2. Синев Г. Выставки 1988- 2011. – М. Pro. Design, 2011.
3. Аветисян Д.А. Императив пространства. – М., 2015.
4. Всеобщая история интерьера. – М., 2013.
5. Техническая эстетика и дизайн: Словарь. – М.: Академический Проект; Культура, 2012.

9.2 Дополнительная учебная литература, в том числе из фондов библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова

1. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. – 2 изд. доп. – М. : Европа, 2006. – 319 с.
2. Дизайн выставок. – М. : Рип- Холдинг, 2006.
3. Дизайн выставок. Практическое руководство. – М Астрель: АСТ, 2008.
4. Эксперимент в дизайне: учеб. Пособие / сост. А. Лаврентьев. – М. : ИД Университетская книга , 2010. – 244 с. (практический дизайн)

5. Лаврентьева Е.А. Текст и контекст в графическом дизайне. – М., 2008.
6. Рожнова О.И. История журнального дизайна. – М., 2009.
7. Сидоренко В.Ф. Эстетика проектного творчества. Смысл и абсурд. – В кн: Проблемы дизайна 4. – М.: Пинакотека, 2007.
8. Символизм как художественное направление. Взгляд из XXI века. Сборник статей. – М., 2013.
9. Соловьев Н.К. Архитектурно-дизайнерское проектирование интерьера. (В соавт.) – М., 2011.
10. Соловьев Н.К. История русского интерьера. – М., 2012.
11. Черневич Е.В. Русский графический дизайн. – М.: «Слово», 2008.

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4

Локальные информационные технологии

п	Наименование программ	Доступность для обучающихся
1	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
3	CINEMA 4D 18.020	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
4	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
5	Офисный пакет Microsoft Office	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова

Таблица 5

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://rghpu.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).

Аудитории 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.). Желательно, программы сканирования и обработки изображений, векторной графики, проектирования наборных шрифтов.

12. Методические указания для обучающихся по освоению 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:

- Ознакомление с целями и задачами дисциплины.
- Ознакомление с требованиями к знаниям и навыкам студента.
- Первичное ознакомление с разделами и темами дисциплины.
- Ознакомление с распределением времени на изучение дисциплины.
- Ознакомление со списками рекомендуемой основной и дополнительной литературы по дисциплине.
- Углублённое ознакомление с разделами и темами дисциплины.
- Предварительный охват на основе рекомендуемой литературы круга вопросов, актуальных для конкретного занятия.
- Самостоятельная проработка основного круга вопросов как каждого последующего, так и каждого предыдущего занятия в свободное время между занятиями по дисциплине.
- Присутствие и творческое участие на лекционных и практических занятиях.
- Выполнение требований планового текущего и итогового контроля.
- Уточнение возникающих вопросов на консультации по дисциплине.
- Непосредственная подготовка к зачету (экзамену) по дисциплине на основе выданных преподавателем вопросов.

12.1 Рекомендации по подготовке к лекционным занятиям (теоретический курс)

Студентам необходимо:

перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;

перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал

предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам, если разобраться в материале опять не удалось, то обратиться к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях.

12.2 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.

12.3 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.

13. Обеспечение доступности освоения программы обучающимися с ограниченными возможностями здоровья

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом основной рабочей программы дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.