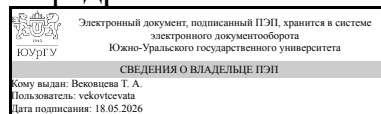


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



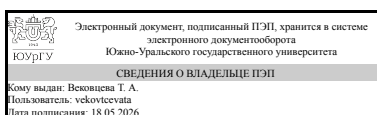
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**дисциплины 1.Ф.П0.03 Скетчинг и иллюстрация
для направления 54.03.01 Дизайн
уровень Бакалавриат
профиль подготовки Графический дизайн
форма обучения очно-заочная
кафедра-разработчик Технология и дизайн**

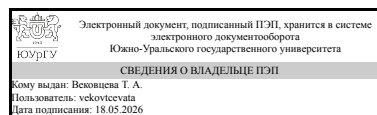
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц.,
заведующий кафедрой



Т. А. Вековцева

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины - развитие профессиональных навыков владения быстрого рисунка в дизайне, формирование графической культуры в области дизайна, изучение специфических особенностей промышленной графики на разных этапах проектирования. Задачи дисциплины: 1. приобретение умения работать приемами скетчинга с учетом специфики различия поставленных задач в проектах; 2. создания различных графических композиций, различной степени сложности; 3. обучение студентов максимально правильному и эффективному применению современных технологий выполнения скетчинга; 4. получение практических навыков создания графических комиксов, книг, иллюстраций 4. обучение профессиональным навыкам использования скетчинга в различных областях дизайн - проектирования; 5. изучение на практике специфики скетчинг – рисунков; 6. оттачивание графического мастерства при работе с эскизной графикой подачи проектов.

Краткое содержание дисциплины

Учебный процесс направлен на изучение приемов графической подачи различных проектов в области дизайн-проектирования. В результате изучения дисциплины «Скетчинг и иллюстрация» студенты должны овладеть общими навыками выполнения скетчинга для их применения на различных стадиях реализации дизайн - проектов, а также получение практических навыков создания графических комиксов, книг, иллюстраций в различные типы изданий и комплексных вильямбухов.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен использовать современные информационные технологии и графические редакторы для создания и реализации дизайн-проектов	Знает: основные принципы и методы создания художественно-графических работ, рисунков и скетчей методом компьютерного моделирования Умеет: работать в программах компьютерной графики при создании скетчей, иллюстраций и рисунков Имеет практический опыт: в области создания компьютерной иллюстрации и скетчинга
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Знает: принципы работы с цветом и светом, особенности построения теней и фактур; основные приемы и техники рисования и скетчинга; материалы и инструменты для работы (карандаши, маркеры, кисти, бумага различной плотности и фактуры). Умеет: быстро фиксировать идеи и мысли на бумаге, создавая схематичный рисунок или подробный скетч; экспериментировать с цветами и оттенками, добиваясь необходимого эффекта в иллюстрации; строить точные геометрические фигуры и линии, придерживаясь классических канонов; работать с простыми и сложными композициями, выбирая наилучший вариант

	размещения элементов; применять смешанные техники (графика + живопись, традиционное рисование + цифровая ретушь) Имеет практический опыт: в области создания быстрых рисунков и иллюстраций, опыт рисования в художественной технике скетчинга
--	--

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Компьютерные технологии, Интерактивные технологии в дизайне, Рекламные технологии в графическом дизайне, Цифровые технологии, Компьютерное проектирование, Основы типографики	Не предусмотрены

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Основы типографики	Знает: законы и виды верстки Умеет: выполнять верстку материала в соответствии с поставленной задачей, выбирая подходящие шрифтовые и композиционные решения Имеет практический опыт: использования текстовых редакторов и настольных издательских систем для создания типографских работ
Рекламные технологии в графическом дизайне	Знает: основные виды рекламы; носители рекламы; формы и методы продвижения рекламного продукта на потребительском рынке, виды и методы продвижения рекламного продукта, эргономические и психологические особенности восприятия потребителем медиа-технологий, а также эффективных способов демонстрации проектных идей Умеет: разрабатывать макеты рекламы для полиграфии и SMM в графических редакторах, классифицировать виды рекламы, выбирать оптимально эффективный вид рекламы для продвижения товара или услуги бренда с помощью инструментария графических, растровых инструментов Имеет практический опыт: создания макетов рекламно-полиграфической продукции в цифровом виде, применения технологий продвижения рекламного продукта на конкурентном рынке различными способами и инструментами графического дизайна, а также обоснования проектных целей и задач
Компьютерные технологии	Знает: функционал графических программ верстки (InDesign) и программ для 3D-

	моделирования и анимации (Autodesk 3ds Max, Blender) Умеет: пользоваться современными источниками информации для поиска референсов и вдохновения; самостоятельно осваивать новые версии программ и расширять кругозор в IT-области; подготавливать материалы для печати, экспорта и публикации в Интернете; ориентироваться в файлах различных форматов и конвертировать файлы при необходимости Имеет практический опыт: создания авторских графических работ средствами компьютерной графики
Интерактивные технологии в дизайне	Знает: основные понятия и принципы использования интерактивных информационных технологий, возможности их применения при решении профессиональных задач, современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий Умеет: использовать современные интерактивные технологии при решении задач разработки объектов дизайна, синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач создания объектов дизайна, решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных интерактивных и цифровых технологий
Компьютерное проектирование	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации, основы компьютерного проектирования элементов дизайна в программах векторной и растровой графики; законы создания макетов электронных файлов для дизайн-носителей Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов, работать в программах растровой и векторной графики; создавать макеты дизайн-носителей различного характера Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов, в области макетирования дизайн-объектов посредством растровой и векторной графики

Цифровые технологии	Знает: основы работы с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign и др.); принципы создания анимаций и инфографики; стандартные форматы изображений и требования к ним для веб-сайтов и социальных медиа; возможности онлайн-инструментов для коллективной работы и совместного проектирования, основы работы с векторной графикой (CorelDraw, Adobe Illustrator); основы растровой графики и фотомонтажа (Photoshop, GIMP); принципы работы с цветом, композицией и типографикой в графических программах Умеет: создавать и обрабатывать графику в цифровых редакторах с высоким уровнем точности и скорости; совмещать традиционные методы рисования с цифровыми инструментами; применять графические фильтры и эффекты для улучшения визуальных качеств изображений, работать в программах растровой и векторной графики; создает авторские дизайн-проекты по средствам графических программ Имеет практический опыт: владения навыками быстрого и качественного создания креативных материалов для рекламы и продвижения, работы в графических программах растровой и векторной графики
---------------------	---

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 8 з.е., 288 ч., 59,75 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		7	8
Общая трудоёмкость дисциплины	288	144	144
<i>Аудиторные занятия:</i>	56	24	32
Лекции (Л)	0	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	56	24	32
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	228,25	118,75	109,5
Подготовка к экзамену	75,5	0	75,5
Подготовка к докладу по вильямбуху	34	0	34
Доработка альбома скетчей. Оформление итогового проекта. Подготовка к зачету	50,75	50,75	0
Работа с поиском стиля комикса. Работа с аналогами.	68	68	0
Консультации и промежуточная аттестация	3,75	1,25	2,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Скетчинг и иллюстрация в ручной технике подачи	20	0	20	0
2	Иллюстрация и комикс	20	0	20	0
3	Компьютерная иллюстрация и скетчинг	16	0	16	0

5.1. Лекции

Не предусмотрены

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол- во часов
1	1	Акварельный скетчинг. Разбираем понятие «скетчинг», смотрим разные виды скетчинга и направления. Пробуем разные материалы.	2
2	1	Акварельный скетчинг. Эскизы и наброски техники.	2
3	1	На примере простой формы отрабатываем, что такое линия, штрих, светотень на предмете. Делаем акварельную зарисовку, где учимся строить предметы и обрабатывать линером.	2
4	1	Акварельный скетчинг и линер. Создание альбома акварельных скетч-зарисовок (10 штук)	2
5	1	Скетчинг в стиле Lifestyle. Изучаем что такое композиция и какие виды бывают. Переходим к практике рисования яркими профессиональными маркерами. Рисуем скетч в стиле Lifestyle «что в моей сумочке» или «мой любимый парфюм и ингредиенты». Соблюдаем композицию. Завершающий этап-обработка.	2
6	1	Скетчинг напитков. Изучаем текстуры и фактуры. Рисуем их маркерами и акварелью. На основе полученных знаний делаем скетч напитка. Это может быть яркий глинтвейн с апельсином и палочкой корицы в металлическом стакане или сочный коктейль в прозрачном бокале.	2
7	1	Food-скетчинг и шрифтовая композиция. Соединяем скетч и леттеринг. Рисуем Foodsketch, который дополняем шрифтовой композицией. Работа маркерами и карандашами.	2
8	1	Перспектива. Рисуем Travel-скетчинг. Изучаем законы перспективы. Фронтальная и угловая. Основные понятия: линия горизонта, точки схода. Фантазируем Travel-sketch. Яркий и воздушный, который дополним вклейками авиабилетов, текстами, картами.	2
9	1	Иллюстрация героя в векторной программе. Отрисовка силуэта, костюма. деталей. Отрисовка окружения.	2
10	1	Оформление скетчинг альбома. Дорисовка основных элементов. Оформление страниц альбома	2
11	2	Изучение понятия и жанра «комикс» и его структурообразующих элементов. Просмотр и анализ работ художников-комиксистов. Обсуждения жанра и поджанров. Краткое изучение истории комикса и его состояния в настоящее время. Выполнение упражнения, нацеленного на развитие навыка сочинения истории и свободного рисования.	2
12	2	Анализ аналогов. Изучение понятия «графический образ». Просмотр	2

		различных художественных работ и их анализ, нацеленный на выявление выразительных свойств изображения, а также их отсутствия. Выбор графического языка комикса.	
13	2	Создание собственного комикса, состоящего из нескольких модулей (фреймов). Подбор иллюстрации и текста. Эскизирование.	2
14	2	Лента иллюстраций и текста в комиксе. Отрисовка иллюстраций, написание текста.	2
15	2	Цвет и графика. Работа с цветом и графикой в иллюстрации комиксов. Детализировка рисунков.	2
16	2	Компоновка кадров комикса в единую композицию. Оформление комикса	2
17	2	Завершение работы над комиксом. Оформление постраничной книги. Разработка разворотов и обложки. Подготовка к печати.	2
18	2	Иллюстрация, как часть инфографики. Визуализация процесса, креативная инфографика, создание инфографики одностраничной инструкции. Разработка идеи. Эскизирование.	2
19	2	Создание инфографики одностраничной инструкции. Детализировка в графической программе. Верстка текста и иллюстрации, оформление проекта.	2
20	2	Иллюстрация на упаковке. Создание персонажа для бренда детской или пищевой упаковки. Эскизирование.	2
21	3	Проект визуальной айдентики с элементами скетчинга для туристического объекта Уральского края Разработка концепции проекта. Выбор графического стиля, разработка эскизов	2
22	3	Разработка графической карты для проекта туристического маршрута. Отрисовка в компьютерной программе. Многостраничный буклет для туристического проекта. Сбор материала, обработка фотографий, верстка текста и макета. Проект фирменных носителей для туристического бренда. Разработка деталей. Оформление проекта. Прорисовка элементов и шрифтов. Оформление проекта.	4
23	3	Многостраничный вильямбух по биографии художника (дизайнера). Доработка деталей, раскладка страниц. Детализировка иллюстрации и шрифтов на различных страницах вильямбуха.	2
24	3	Оформление проектов. Создание планшетов по туристическому маршруту.	6
25	3	Подача и защита графических проектов за семестр.	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к экзамену	Учимся делать эскизы - ООО "Дитон", 2012.	8	75,5
Подготовка к докладу по вильямбуху	Шайнбергер, Феликс Ш17 Скетчи без границ. Смелые зарисовки в дороге, в городе, на пляже и где угодно / Феликс Шайнбергер ; пер. с нем. Екатерины Якушевой. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 160 с. : ил.	8	34

Доработка альбома скетчей. Оформление итогового проекта. Подготовка к зачету	Джеймс Ричардс - Уличный скетчинг. Как использовать наброски от руки в профессиональном дизайне Ричардс Джеймс - Из-во Попури, 2019	7	50,75
Работа с поиском стиля комикса. Работа с аналогами.	СКОТТ МАККЛАУД: Понимание комикса - Из-во "Harper Perrenial" 2016, раздел 5 "Жизнь в линиях", стр 118	7	68

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	7	Текущий контроль	Контрольная точка 1. акварельный скетчинг	1	10	Представлен в приложении	зачет
2	7	Текущий контроль	Контрольная точка 2. Интерьерный и фут-скетчинг	1	10	Приведен в приложении	зачет
3	7	Текущий контроль	Контрольная точка 3. Travel-скетчинг и отрисовка форм дизайна	1	10	Приведен в приложении	зачет
4	7	Текущий контроль	Контрольная точка 4. Серия иллюстраций к книге	1	5	Приведен в приложении	зачет
5	7	Текущий контроль	Контрольная точка 5. Компьютерный графический скетчинг.	1	5	Приведен в приложении	зачет
6	7	Промежуточная аттестация	Просмотр работ.	-	5	Приведен в приложении	зачет
7	8	Текущий контроль	Контрольная точка 7. Проект комикса	1	5	Приведен в приложении	экзамен
8	8	Текущий контроль	Контрольная точка 8. Визуализация процесса или инструкции	1	5	Приведен в приложении	экзамен
9	8	Текущий контроль	Контрольная точка 9. Иллюстрация на упаковке. Создание бренд персонажа	1	5	Приведен в приложении	экзамен
10	8	Текущий	Контрольная точка	1	5	Приведен в приложении	экзамен

		контроль	10 Разработка концепции проекта по визуальной айдентике				
11	8	Текущий контроль	Контрольная точка 11. Разработка одностраничного Вильямбуха (графической карты) для объекта проектирования	1	5	Приведен в приложении	экзамен
12	8	Текущий контроль	Контрольная точка 12. Многостраничный (сложный) информационный буклет с фирменной айдентикой	1	5	Приведен в приложении	экзамен
13	8	Текущий контроль	Контрольная точка 13. Фирменные рекламные носители визуальной айдентики туристического маршрута	1	5	Приведен в приложении	экзамен
14	8	Текущий контроль	Контрольная точка 15. Многостраничный вильямбух по биографии художника (дизайнера)	1	5	Приведен в приложении	экзамен
16	8	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация. Оформление работ и просмотр.	-	5	Приведен в приложении	экзамен

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
экзамен	Процедура проведения экзамена является необязательной. Оценка за экзамен ставится на основании суммы всех оценок за все контрольные точки курса. В случае несогласия с оценкой слушатель может повысить оценку и переделать 2 работы для общего просмотра. Экзамен проходит в формат просмотра всех графических работ, прикрепленных в контрольные точки. Критерии оценки: 5 баллов – Все работы, представленные на просмотр, соответствуют заданию, выполнены на высоком графическом уровне, сданы вовремя. Обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами самостоятельно. В работе могут допускаться незначительные ошибки. 4 балла - Все работы, представленные на просмотр, соответствуют заданию,	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	литература	Лань	цифровой среде : учебное пособие / А. В. Голованева, А. Н. Серикова, М. И. Алибекова. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2023. — 85 с. — ISBN 978-5-00181-337-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/458165
--	------------	------	--

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	207 (3г)	Компьютеры с графическими программами, столы для работы.