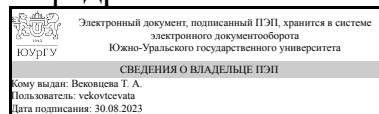


УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.01 Практикум по виду профессиональной деятельности
для направления 54.03.01 Дизайн

уровень Бакалавриат

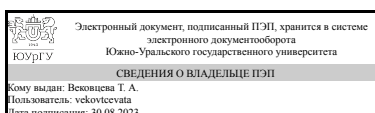
профиль подготовки Графический дизайн

форма обучения очная

кафедра-разработчик Технология и дизайн

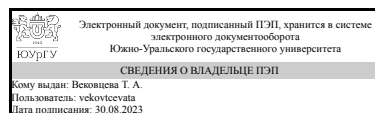
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению
подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 №
1015

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

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



Т. А. Вековцева

1. Цели и задачи дисциплины

- формирование у студентов компетенций практического использования приобретенных знаний в подготовке и согласовании с заказчиком проектного задания. - формирование системы профессиональных знаний, умений и навыков в области их иі дизайна, визуальных коммуникаций, инфографики. - формирование у студентов умения взаимодействовать с представителями смежных специальностей, навыков работы в команде.

Краткое содержание дисциплины

Освоение графического дизайна в области их иі дизайна, визуальных коммуникаций, инфографики. Освоение подготовки и согласования с заказчиком проектного задания. Подходы и средства дизайн-проектирования, методы формирования проектного задания, выявления узловых задач проектирования. Изучение технологических аспектов воплощения дизайн-проекта. Рассматриваются следующие разделы: графический объект рекламного назначения; графический объект социального назначения; графический объект культурного назначения.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Умеет: пользоваться основами академического рисунка, приемами современного скетчинга, принципами цветовой гармонии, инструментами для конструирования и макетирования в дизайн-проектировании Имеет практический опыт: использования различных графических техник в макетировании объектов дизайна с учетом особенностей формообразования
ПК-4 Способен участвовать в разработке дизайн-проекта с учетом технологических особенностей производственного процесса, в выполнении моделей объекта дизайна или его элементов в макете	Знает: технологические особенности производственных процессов создания различных моделей объектов дизайна и приемы макетирования Умеет: макетировать и конструировать опытные образцы дизайна с учетом технологических особенностей производственных процессов Имеет практический опыт: создания моделей различных объектов дизайна и их элементов в макете

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Компьютерные технологии, Фототехнологии, Материалы и технологии в дизайне, Фотографика,	Не предусмотрены

Компьютерный рисунок, Основы художественного литья, Макетирование	
---	--

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

Дисциплина	Требования
Компьютерные технологии	<p>Знает: различные графические компьютерные техники, методы работы с цветом, градиентами, трёхмерного моделирования и визуализации, графические редакторы (2D, 3D), программы для анимации и видеомонтажа, возможности редакторов для реализации дизайн-проектов</p> <p>Умеет: создавать инструментами компьютерных редакторов различной сложности градиент, кисти, текстуры, коллажи, трёхмерные модели, сложные развёртки, пользоваться графическими редакторами (2D, 3D), программами для анимации и видеомонтажа, создавать 2D-графику, 3D-графику, анимацию, выполнять видеомонтаж</p> <p>Имеет практический опыт: создания изображений различными графическими компьютерными техниками, работы с заливкой цветом, трёхмерного моделирования, работы с векторной и растровой графикой, 3D-моделированием, созданием анимации, монтажом видео</p>
Фотографика	<p>Знает: графические приемы создания художественной фотографии в различных стилях, цветовые модели, цифровые форматы фотофайлов, виды фотографик, графические инструменты для обработки фотографий, законы композиции и светотеневого моделирования формы, технические приемы коллажирования в растровом редакторе, цифровые форматы фотофайлов</p> <p>Умеет: пользоваться инструментами в растровом редакторе, моделировать форму методом светотени и колористики в процессе постановки кадра для определенных художественных и дизайнерских задач, использовать информационную среду для реализации творческих задач, связанных с процессом фототехнологий</p> <p>Имеет практический опыт: реализации творческих замыслов в дизайн-проектировании при помощи фотографик, хранения больших объемных файлов и архивов на отдельных носителях и серверах для дальнейшего безопасного пользования фотоматериалами в рамках проектной деятельности</p>
Материалы и технологии в дизайне	<p>Знает: основные потребительские свойства материалов и нормативные требования к ним, материалы, используемые в дизайне и их</p>

	<p>свойства; основные технологии создания пластических форм при конструировании объектов дизайна из различных материалов; возможности традиционных и новых материалов в дизайне Умеет: выбирать материалы для объектов дизайна с учетом требований потребителя и эргономических требований к продукции, анализировать выбранные материалы; выбирать материалы для разработанного проекта с учетом их свойств и характеристик Имеет практический опыт: выбора материалов для объектов дизайна с учетом требований потребителя, создания оригинал-макетов дизайна из различных материалов</p>
Основы художественного литья	<p>Знает: основные виды художественного литья, современные технологии изготовления литых объектов дизайна Умеет: выбирать современные технологии для изготовления литых объектов дизайна Имеет практический опыт:</p>
Компьютерный рисунок	<p>Знает: законы построения композиции в компьютерных электронных продуктах Умеет: создавать компьютерный электронный продукт в авторской компьютерной графикой Имеет практический опыт: создания электронных страниц и образцов компьютерной графики в сети Интернет</p>
Фототехнологии	<p>Знает: технические требования фотосъемки к оборудованию и методы обработки различными художественными фильтрами фотографии в растровом редакторе, историю и виды фотографии, оборудование и технологические приемы фотосъемки, процессы и этапы изготовления классической фотографии, технологии цифровой фотографии, процессы обработки цифровой фотографии Умеет: создать при помощи графических и технических приемов концептуальную аутентичную фотографию, фотоколлаж, пользоваться различным фотооборудованием для фотосессии и изготовления фотографии, инструментами в растровом редакторе, готовить фотоматериал для адаптации его к печати и дизайнерскому макетированию, хранению больших объемных файлов на отдельных носителях и серверах Имеет практический опыт: организации фотосъемочного процесса, постановочной или репортажной фотосессии в зависимости от технического задания заказчика, работы с цифровой фотографией и технологией изготовления фотографий</p>
Макетирование	<p>Знает: основные свойства и технологические особенности различных материалов, используемых для создания макетов и образцов продукции Умеет: выполнять моделирование и создавать макеты различных объектов дизайна в</p>

рамках работы над дизайн-проектом Имеет практический опыт: создания макетов объектов дизайна

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 з.е., 216 ч., 115 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах		
		Номер семестра		
		6	7	8
Общая трудоёмкость дисциплины	216	72	72	72
<i>Аудиторные занятия:</i>	100	32	32	36
Лекции (Л)	0	0	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	100	32	32	36
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	101	35,75	35,75	29,5
Подготовка к экзамену	29,5	0	0	29,5
Подготовка к зачету	35,75	0	35,75	0
Подготовка к текущим мероприятиям	35,75	35,75	0	0
Консультации и промежуточная аттестация	15	4,25	4,25	6,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет	зачет	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Определения проблем пользователя мобильных приложений, решение этих проблем средствами - UX дизайн	50	0	50	0
2	Разработка технического задания для UI-дизайна. Проектирование интерфейса на основе исследований пользовательского опыта и поведения	50	0	50	0

5.1. Лекции

Не предусмотрены

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1-2	1	Изучение конструктивной схемы UX дизайн. Задание 1	4
3	1	Изучение конструктивной схемы на основе интерфейса. Задание 2	4
4-5	1	Изучение конструктивной схемы мобильного приложения. Задание 3	4
6	1	Изучение конструктивных схем иконок интерфейса. Задание 4	4

7	1	Изучение конструктивной схемы на основе web-приложения. Задание 5	4
8	1	Обобщение и закрепление опыта работы с интерфейсом мобильного приложения . Задание 6	4
9	1	Разработка проектного задания на создание электронного продукта. Задание 7 Клаузура	4
10-11	1	Разработка графического языка инфографики. Задание 8	4
12	1	Разработка конструктивных схем для серии окон. Задание 9 Концепция конструктивного решения	4
13-14	1	Разработка конструктивных схем для серии окон, продолжение	4
15	1	Выполнение серии продуктов	4
16	1	Выполнение серийного продукта, продолжение	2
17	1	Анализ и исследование инструментом User Experience	2
18	1	Предпроектный анализ по формированию проектного концепта. Мудборд.	2
19	2	Конструктивные скетчи UX/UI дизайна	2
20	2	Конструктивные скетчи UX/UI дизайна, продолжение	2
21	2	UX-система, структурирование информации, задача интерфейсу системы формы и стиля законченного продукта.	2
22	2	Создание технологической карты продукта-макета.	4
23	2	Создание технологической карты продукта-макета, продолжение	4
24	2	Создание оригинал-макета UX продукта.	4
25	2	Создание оригинал-макета UX продукта, продолжение	4
26	2	UI-дизайн. особенности гармонизация композиции в web-пространстве	4
27	2	UI- UX-дизайн агглютинация	4
28	2	Форма и образ	2
29	2	Цвето-свето графические средства	2
30	2	UI-UX- макетирование	4
31	2	Проектирование UI-UX	4
32	2	UI- и UX-тренды на рынке	2
33	2	Единая система применения продукта	2
34-35	2	Применение UI- UX в системе	4

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	Основная литература: №1, дополнительная литература: №1, 2№	8	29,5
Подготовка к зачету	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	7	35,75
Подготовка к текущим мероприятиям	Методические пособия для самостоятельной работы студента, для преподавателя №1	6	35,75

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	6	Текущий контроль	Задание 1-9	1	5	<p>5 баллов: выставляется за работу, соответствующую техническому заданию. Разрабатываемый продукт имеет авторское решение; композиционное решение гармонично, формообразование элементов стилистически едино. Студент предлагает авторское, оригинальное решение продукта.</p> <p>4 балла: выставляется за работу, соответствующую техническому заданию. Разбалтываемый продукт имеет самостоятельное, художественное решение; композиция заимствована, формообразование элементов стилистически едино</p> <p>3 балла: выставляется за работу, которая более чем на 50% соответствует техническому заданию. Композиция не соответствует характеру продукта, нет стилистического единства формообразования. Работа имеет слабую подачу графического материала.</p> <p>2 балла: выставляется за работу, не соответствующую техническому заданию. Работа имеет низкую культуру графической подачи.</p> <p>0 баллов: работа не представлена</p>	зачет
2	6	Текущий контроль	Задание 10-18	1	5	<p>5 баллов: выставляется за работу, соответствующую техническому заданию. Разбалтываемая тема композиции имеет авторское художественное выражение; композиционное решение гармонично, формообразование элементов стилистически едино. Студент предлагает авторское, оригинальное решение темы.</p> <p>4 балла: выставляется за работу, соответствующую техническому заданию. Разбалтываемая тема композиции имеет самостоятельное, художественное выражение; композиционное решение заимствовано, формообразование</p>	зачет

						<p>элементов стилистически едино 3 балла: выставляется за работу, которая более чем на 50% соответствует техническому заданию. Композиция не вполне соответствует характеру решаемой темы, нет стилистического единства формообразования. Работа имеет слабую подачу графического материала. 2 балла: выставляется за работу, не соответствующую техническому заданию. Работа имеет низкую культуру графической подачи. 0 баллов: работа не представлена</p>	
3	6	Промежуточная аттестация	Зачет	-	5	<p>Критерии оценки: 5 баллов – студент показывает глубокое знание вопросов темы, демонстрирует ход исследования трендов, аналогов, вносит оригинальные предложения, 4 балла - знание вопросов темы, демонстрирует следование трендам, аналогам, самостоятельно вносит предложения проектного решения; 3 балла – студент проявляет неуверенность, решение темы заимствовано, не дает аргументированные ответы на заданные вопросы; 2 балла - студент представляет незавершенную, заимствованную или не оформленную работу; 0 баллов: работа не представлена</p>	зачет
4	7	Текущий контроль	Задание 19-23	1	5	<p>Критерии начисления баллов: для конструктивной и графической части найдено оригинальное решение, применены технические средства Ух-дизайна , графическая часть выполнена в авторском языке – 5 баллов; конструктивная и/ или графическая части выполнены на достаточно-традиционном уровне, освоены технические средства Ух-дизайна , графическая часть выполнена самостоятельно – 4 балла; конструктивная и/ или графическая части заимствованы, не достаточно освоены технические средства Ух-дизайна , графическая часть выполнена не самостоятельно – 3 балла; и в конструктивная, и в графическая части не закончены, заимствован графический язык, технические средства Ух-дизайна не освоены – 2 балла; работа не представлена – 0 баллов.</p>	зачет
5	7	Промежуточная аттестация	Задание 24-34	-	5	<p>5 баллов: выставляется за работу, соответствующую техническому заданию. Разбалтываемый продукт имеет авторское решение; композиционное решение гармонично, формообразование элементов стилистически едино. Студент предлагает авторское, оригинальное решение продукта.</p>	зачет

					<p>4 балла: выставляется за работу, соответствующую техническому заданию. Разбалтываемый продукт имеет самостоятельное, художественное решение; композиция заимствована, формообразование элементов стилистически едино</p> <p>3 балла: выставляется за работу, которая более чем на 50% соответствует техническому заданию. Композиция не соответствует характеру продукта, нет стилистического единства формообразования. Работа имеет слабую подачу графического материала.</p> <p>2 балла: выставляется за работу, не соответствующую техническому заданию. Работа имеет низкую культуру графической подачи.</p> <p>0 баллов: работа не представлена</p>		
6	8	Промежуточная аттестация	Экзамен	-	5	<p>На экзамене представлен макет мобильного приложения с прототипированием переходов и анимации: содержит проект в программе Figma, страницы сайта в формате jpg, файл с кодом если имеется и папка с подготовленными изображениями. Критерии оценивания: 5 баллов – полное соответствие техническому заданию, оригинальность графической части и ясная логика в структуре WEB продукта, полный объем материала, интерактивность, прототипирование; 4 балла – полное соответствие техническому заданию, оригинальность графической части и ясная логика в структуре WEB продукта, частично отсутствует объем материала, интерактивность; 3 балла – полное соответствие техническому заданию, заимствована графической части и нарушена логика в структуре WEB продукта, не полный объем материала; 2 баллов – не соответствие техническому заданию, отсутствие объема материала; 0 баллов: работа не представлена</p>	экзамен

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	<p>Зачет проходит в форме просмотра. Студент предоставляет на просмотр планшет 600x900 и макеты в материале, выполненные в соответствии с семестровым заданием, эскизы и все практические задания и упражнения за текущий семестр. Просмотр проводится коллегиально комиссией из 3-х преподавателей из состава кафедры. При оценивании</p>	<p>В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения</p>

	результатов мероприятия используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.	
экзамен	Экзамен проходит в виде просмотра выполненных работ по техническому заданию. На просмотре должны быть представлены основные компоненты разработок: графический материал на распечатанном планшете 600x900, а также все макеты, выполненные полиграфическим способом печати. Просмотр проводится коллегиально комиссией из 3-х преподавателей из состава кафедры. При оценивании результатов мероприятия используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ					
		1	2	3	4	5	6
ПК-2	Умеет: пользоваться основами академического рисунка, приемами современного скетчинга, принципами цветовой гармонии, инструментами для конструирования и макетирования в дизайн-проектировании	+	+	+	+	+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: использования различных графических техник в макетировании объектов дизайна с учетом особенностей формообразования			+	+	+	+
ПК-4	Знает: технологические особенности производственных процессов создания различных моделей объектов дизайна и приемы макетирования	+		+	+		+
ПК-4	Умеет: макетировать и конструировать опытные образцы дизайна с учетом технологических особенностей производственных процессов	+	+	+	+		+
ПК-4	Имеет практический опыт: создания моделей различных объектов дизайна и их элементов в макете			+			+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Хембри, Р. Графический дизайн. Как научиться понимать графику и визуальные образы [Текст] Самый полный справочник Р. Хембри ; пер. с англ. А. В. Банкрашкова. - М.: АСТ : Астрель, 2008. - 192 с. илл.

2. Швайгер, А. М. Web-конструирование и дизайн сайтов [Текст] учеб. пособие для магистров направления "Дизайн" А. М. Швайгер ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразит. искусства ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2011. - 60, [1] с. ил. электрон. версия

б) дополнительная литература:

1. Швайгер, А. М. Растровая компьютерная графика - Photoshop [Текст] учеб. пособие для бакалавров по направлению "Дизайн" А. М. Швайгер ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразит. искусства ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2011. - 112, [1] с. ил. электрон. версия

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:
Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Курс по основам композиции : учебное пособие / Л.Б. Сурина. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ. 2017. – 48 с.

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Курс по основам композиции : учебное пособие / Л.Б. Сурина. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ. 2017. – 48 с.

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронный каталог ЮУрГУ	Основы компьютерного дизайна [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Т. П. Коновалова ; под ред. Т. А. Вековцевой ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Маркетинга и коммуникации ; ЮУрГУ https://lib.susu.ru/ftd?base=SUSU_METHOD&key=000555661&dtype=F&etyp

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	4486 (2)	компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран/ Microsoft-Microsoft windows (SoftwareAssurancePack Academic 1 Year - Миасс)(31.12.2019). Microsoft-Office(бессрочно)