

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Северо-Кавказский государственный институт искусств»

Колледж культуры и искусств



Рабочая программа
учебной дисциплины
МДК.01.02
СРЕДСТВА ИСПОЛНЕНИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТОВ

по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Одобрена предметно—цикловой комиссией «Дизайн»

Протокол № 1

От « 28» августа 2017 г.

Председатель ПЦК «Дизайн»  / Прокудина Н.П.

Разработана на основе Федерального государственного Образовательного стандарта по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям

Разработчик: Сидоренко Т.А., преподаватель ККИ СКГИИ

Эксперт: Коротков С.В., преподаватель ККИ СКГИИ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.
2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины.
3. Объем дисциплины, виды учебной работы и отчетности.
4. Содержание дисциплины и требования к формам и содержанию текущего, промежуточного, итогового контроля (программный минимум, зачетно-экзаменационные требования).
5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.
6. Материально-техническое обеспечение дисциплины.
7. Методические рекомендации преподавателям.
8. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов.
9. Перечень основной учебной литературы.

1. Цели и задачи дисциплины.

- Дать студентам базовые знания по художественной обработке различных материалов;
- научить практическим навыкам художественной обработки материалов;
- способствовать развитию творческого мышления, создав условия для выбора и специализации;
- обширно знакомить студентов с видами применяемых материалов и средств;
- большое количество часов уделять проектному макетированию, встроенному в дизайн-процесс.

2. Требования к уровню усвоения содержания дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общих и профессиональных компетенций по данной специальности:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Дизайнер, преподаватель должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности:

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи;

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.

ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения каждой творческой задачи.

ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.10. Разрабатывать технические задания на дизайнерскую продукцию.

В результате изучения курса «Средства исполнения дизайн-проектов» учащиеся должны иметь практический опыт:

проведения целевого сбора и анализа художественно-изобразительной информации; использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проектов, методов макетирования; осуществления процессов дизайнерского проектирования.

уметь:

применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;

знать:

особенности дизайна в области применения;

теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;

методы организации творческого процесса дизайнера;

современные методы дизайн-проектирования;
основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приемы и методы макетирования;
особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;
технические средства и материалы проектной графики, приемы и методы макетирования;
особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования, технические и программные средства компьютерной графики.

Практические требования к результатам освоения дисциплины:

В результате лекционных, практических и самостоятельных занятий в рамках предложенной программы студент должен:

знать:

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- области использования компьютерной графики;
- архитектуру основных аппаратных и программных средств работы с сетевыми технологиями;
- модели представления цвета;
- средства обработки изображений с использованием современных программных средств;
- способы извлечения знаний и способностью структурировать полученные знания в различных предметных областях;
- способы выбора и использования средств компьютерной графики для различных видов приложений;

уметь:

- составлять рекламные проспекты, буклеты;
- выполнять тональную и цветовую коррекцию изображений с использованием программных средств точечной графики (PhotoShop и др.);
- работать с современными операционными системами, текстовыми редакторами, электронными таблицами: GNU Image Manipulation Program,
- работать с различными исходными материалами и источниками информации.

Проектировщик, работающий в современном мире, должен не только овладеть новым мышлением, но и использовать его как инструмент для

преобразующего контакта с окружающей его непрерывно меняющейся реальностью. Дизайнер является носителем сознания нового типа, связанного с необходимостью ощущать дух времени и понимать структуру сегодняшнего социума. Такой тип сознания дает дизайнеру возможность охватывать своим творчеством широкий круг объектов -- от отдельной вещи до структур предметно-пространственной среды, что требует заботы не только о внешнем виде архитектурных объектов, но и о людях, разнообразная жизнедеятельность которых протекает в их среде. Полноценная работа с пространством с использованием современных возможностей электронной техники -- это прежде всего погружение в ситуацию, результатом чего становятся многослойное ощущение «духа места» и природо- и местосообразность принимаемых решений. Дизайнер ориентирован прежде всего на работу со средой, так как она в любом своем выражении - камерная, масштабная, убогая, комфортная, природная, индустриальная, типовая, индивидуальная -- провоцирует нас к реакции на нее в форме художественного высказывания.

Сейчас мало многообразного и неожиданного дизайна, ориентированного в большей степени не на теоретические соображения о правильном образе жизни, а на реальную непредсказуемость человеческого существования. Дизайна, в котором «стираются границы» определенных жанров, в котором промышленное проектирование плавно переходит в сценографическое, архитектурное -- в чисто художественное творчество. «Универсальный дизайнер» сегодняшнего дня работает над созданием средовых структур, в которых чрезвычайно затруднено различение жанров творчества.

Стоящие перед дизайнером проектные задачи допускают разные варианты их решения - как в части функциональных технологий, так и в области декоративно-архитектурных поисков. Рассматривая перспективность их реализации в свете выявленных во время анализа задания функционально-эстетических проблем, дизайнер вырабатывает своего рода предпроектную идею будущего решения, формулирующую принципы работы.

Как правило, в начальной стадии уже известны требования к готовому проекту. Они могут быть как сплав уникального и обыденного, устойчивости целей и динамики оснащения, традиций и нововведений, свободы общения и соблюдения правил, т.е. всего многообразия форм жизнедеятельности.

Дизайнеру-проектировщику необходимо:

- определить параметры и характеристики самого объекта, представить его как закономерно организованную систему разного типа средовых компонентов;
- выявить возможные средства архитектурно-дизайнерского или оформительского формирования того или иного архетипа среды;
- рассмотреть пути минимизации набора этих средств и т.д.

Вторая часть исполнения дизайнерского проекта носит более конкретный характер и говорит о желательности тех или иных свойств предстоящих дизайнерских решений, нахождение тех средств и способов, которые окажутся главенствующими при выполнении проекта. Эта часть концепции в конечном счете определяет «фирменный стиль» объекта.

Иначе говоря, дизайн-проектирование должно предполагать реальные проектные решения, хотя при его разработке вполне может быть использованы методики и средства составления экспериментальных или альтернативных проектов, либо иллюстрирующих его положения, либо выдвигающих (в ходе сравнения) новые идеи, поскольку разработка собственно дизайнерского проекта, особенно сложного или крупного объекта - это ряд решительных самостоятельных актов проектирования.

От средств исполнения дизайн-проекта зависит новизна и перспективность авторских предложений, особенности их дальнейшего развития и даже судьба приятия их зрителем, который будет оценивать привлекательность и практичность данного произведения средового искусства.

3. Объем дисциплины, виды учебной работы и отчетности:

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	324
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	216
в том числе:	
практические занятия	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	108
Итоговая аттестация в форме зачета в семестрах 1-4	

4. Содержание дисциплины и требования к формам и содержанию текущего, промежуточного, итогового контроля, зачетно-экзаменационные требования

К видам учебной работы относятся: лекции, консультации, практические работы, самостоятельная работа, практика, зачет.

Зачетные и экзаменационные требования

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

С целью контроля и оценки результатов подготовки и учета индивидуальных образовательных достижений обучающихся применяются:

- текущий контроль;
- итоговый контроль.

Порядок проведения текущего контроля знаний и промежуточного контроля регламентирован соответствующими Положениями, разработанными в колледже.

Текущий контроль результатов подготовки осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, выполнения индивидуальных домашних заданий или в режиме тренировочного тестирования в целях получения информации о:

- выполнении обучаемыми требуемых действий в процессе учебной деятельности;
- правильности выполнения требуемых действий;
- соответствии формы действия данному этапу освоения учебного материала.

Для тренировочного тестирования преподавателем могут разрабатываться специальные тесты с применением компьютерной техники.

Итоговый контроль проводится на основе экзаменационного материала, утвержденного заведующей учебной частью. При освоении профессионального модуля итоговый контроль проводится в виде квалификационного зачета на основе комплекта контрольно - оценочных средств, согласованного с работодателем и утвержденного заведующей учебной частью колледжа.

Утвержденные контрольные материалы для проведения зачета хранятся у председателя ПЦК.

Учебно-тематический план курса

№ п/п	Наименование разделов и тем, содержание учебного материала	Максимальная нагрузка, час.	Практическая работа, час.	Зачет	Самостоятельная работа, час.
I семестр					
1	Вводный урок о выполнении дизайн-проектов. Макетирование	5	5		
2	Средства обучения, представляющие описания предметов и явлений действительности условными средствами (планы, чертежи, учебные книги); иллюстративные материалы, компьютер	25	15		10
3	Характеристика графического, архитектурного, промышленного дизайна среды . Описания творческих позиций ведущих дизайнеров мира.	30	20		10
4	Изучение создания эскиза, компоновки и отработки элементов. Исполнение форэскизов.	25	15		10
5	Работа с материалами. Следование природе материала, использование в проекте. Подбор материалов, изготовление шаблонов.	11	9		2
2 семестр					
6	Художественная выставка. Работа дизайнера-экспозиционера, проектировании предметной среды. Внимание к ситуации, стремление к анонимности, работа с конкретным предметно-пластическим контекстом, внимание к вещи как источнику и средству проектной образности.	45	30		15
7	Контраст и нюанс как выразительные средства композиции в современном проектировании . Новые технологии	35	20		15

8	Рабочие категории дизайнерского (художественного) проектирования — образ, функция, технологическая форма, эстетическая ценность .	40	30		10
	3 семестр				
9	Применение растровой графики. Интерфейс инструменты. Настройка инструментов. Настройки системы. Организация палитр. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов.	31	15		16
10	Модели представления цвета на компьютере. Специальные и дополнительные средства. Применение специальных эффектов. Управление объектами с помощью диспетчера слоев. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Цветоделение.	27	17		10
	4 семестр				
11	Изменение форм объектов, инструменты управления параметрами контура. Работа с текстовыми блоками. Создание объектов произвольной формы. Навыки работы с контурами. Создание и редактирование художественного контура. Дизайнерское проектирование с помощью программного обеспечения	25	10		5
12	Работа с выделенными областями. Работа с каналами. Работа со слоями, эффекты для слоев. Коррекция	25	10		5

	изображения. Тоновая и цветовая коррекция изображения. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изображением. Создание коллажей. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения.				
13	Специальные эффекты. Завершающие операции. Монтаж. Цветоделение и печать. Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Использование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения. Создание графических примитивов, отбор предварительных материалов.	26	10		
14	Сравнение и теоретическая систематизация проведенной работы по созданию дизайн-проекта.	18	10		
	Итого:	324	216		108

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.

Самостоятельная работа

В ходе освоения курса дисциплины студенты должны быть настроены на активное усвоение материала, а также дополнять этот материал самостоятельной работой по изучению рекомендованной преподавателем

литературы, изучению программного обеспечения, просмотру и анализу информации в Интернет-ресурсах.

При работе со специальной литературой, сайтами студент должен руководствоваться теми задачами, которые ставит перед ним преподаватель (помнить и уметь передавать наиболее важные моменты, освещённые в ходе ведения занятий, уметь их анализировать, сопоставлять, делать выводы, применять на практике). Большую часть самостоятельной работы необходимо отвести практическим занятиям, задавая себе тему или направление. При самостоятельной работе студент должен ознакомиться с основными учебниками и учебными пособиями, дополнительной литературой и иными доступными литературными источниками. При работе с литературой по конкретным темам курса, в том числе указанным для самостоятельной проработки, основное внимание следует уделять важнейшим понятиям, терминам, определениям, для скорейшего усвоения которых целесообразно вести краткий конспект.

Для самостоятельной и практической работы могут быть рекомендованы:

-  [Paint.NET](#) — растровый графический редактор для Windows NT, разработанный на .NET Framework.
-  [Picasa](#) — программное обеспечение для благоустройства и редактирования изображений.
-  [The Gimp](#) — мощная программа для создания, сборки и редактирования изображений.
-  [Tux Paint](#) — программа для рисования (графический редактор) для детей.
-  [PhotoScape](#) — универсальный бесплатный редактор изображений, позволяющий их перекодировку.
-  [Photo! Editor](#) — мощный многофункциональный редактор для работы с растровыми картинками и цифровыми фотографиями.
-  [PhotoFiltre](#) — удобный и быстрый графический редактор с множеством инструментов для редактирования.
-  [Inkscape](#) — мощный редактор для создания иллюстраций в формате векторной графики.

-  [Artweaver](#) — графический редактор с широким набором художественных эффектов и стандартных инструментов.
-  [LightBox Free Image Editor](#) — дружелюбная к пользователю программа позволяющая улучшать внешний вид изображений.

6. Материально-техническое обеспечение

Учебное заведение имеет специализированное подразделение (компьютерный класс), квалифицированные кадры и материально-техническое обеспечение, обеспечивающее качественную реализацию программы, имеет договора и контакты с ведущими Web-студиями и издательствами для проведения практик, современных программных систем.

Материально-техническое обеспечение учебного процесса определяется требованиями используемых программных средств компьютерного дизайна, которые, как правило, выше стандартно используемых. Это сетевые компьютерные классы с выходом в Internet, сканеры, мультимедийный проектор. Обязательна подготовка учебно-методических пособий, раздаточных материалов, заданий для выполнения практических работ, выдаваемых каждому студенту. Программные средства должны быть лицензированными, иметь документацию и соответствовать последним версиям их представления.

Учебное заведение имеет в библиотечном фонде учебную, научно-методическую, справочную литературу в области современных компьютерных технологий, а также программное обеспечение компьютеров последнего поколения:

- Windows XP Professional Russian
- Windows 7 Professional Russian
- Office Professional Plus 2007 Russian
- Office 2007 Russian
- Office 2003 Russian
- Kaspersky WorkSpace Security Russian Edition или другую антивирусную программу

- Инструментальная среда адаптивного тестирования "АСТ тест"
- СПС Консультант +
- Rinel - Lingo
- ArtCAM for Educational
- Creative Suite Premium 2.3 Russian version Win Educ
- CorelDRAW Graphics Suite X3 Educanion License MULTI .

9.Перечень основной учебной литературы.

Рекомендуемая литература (основная)

1.Генералова Е.М.

Основы профессиональных коммуникаций. Графические средства: учебно-методическое пособие / Е.М. Генералова. – Самара: СГАСУ, 2014. – 112 с.

Рекомендуемая литература (дополнительная)

1. Лидвелл У., Холден К., Батлер Д., Универсальные принципы дизайна (СПб.: Питер, 2012г.)
2. Лин М. В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта. М.: АСТ : Астрель, 2012
- 3.Обертас О. Г., Баишева Т. А., Дизайн-проектирование (Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2012

Рекомендуемая литература (дополнительная)

4. Шикин А.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. – М.:Диалог-МИФИ. 2001. –464с
5. Иванов В.П., Батраков А.С. Трехмерная компьютерная графика. М.: Радио исвязь, 1995. - 224 с.

Интернет ресурсы

Cardesign
Design Managment
Designbook
Designboom
Designcollector
design-union.ru
eazzy
Internirussia

Kak
Monitor
Omami
Projector-magazine.

