МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«ГЖЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ»**

(ГГУ)

**Методические указания по освоению дисциплины**

**«**Основы проектной графики»

для студентов заочной формы обучения

Общая трудоемкость – 2 (з.е.) или 72 часов

пос. Электроизолятор

2014 г.

**Раздел 1. Общие положения.**

**1.1 Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе.**

Целями освоения дисциплины «Основы проектной графики» являются - формирование профессиональных навыков в сфере проектирования объектов предметно-пространственной среды.

 Изучение дисциплины « Основы проектной графики » направлено на решение следующих задач:

- сформировать, развить и выразить проектный замысел в графике.

-помочь студенту разделить графику по признаку того, является она средством поиска,

эскизирования или выражает законченную проектную идею.

 В первом случае графика рассчитана на восприятие самим автором, дизайнером-проектировщиком, во втором также и зрителем. В последнем случае проект должен содержать необходимую для данной стадии информацию и быть выражен доступным для восприятия графическим языком.

**Раздел 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и планируемые результаты обучения.**

Студенты, завершившие изучение дисциплины «Основы проектной графики», должны обладать следующими компетенциями:

- владеть культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей их достижения (ОК-1);

- готовность к кооперации с коллегами, работе в коллективе (ОК-3);

- анализировать и определять требования к работе; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновывать свои предложения (ПК-1);

- владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры; современной шрифтовой культурой; приёмами работы в макетировании и моделировании; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями (ПК-2);

- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приёмы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений (ПК-3);

- способностью к конструированию предметов пространственной среды, комплексов, сооружений, объектов, способностью подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации (ПК-4).

Способность дизайнера к образно-ассоциативному мышлению является основой творческого процесса, т.к. любое произведение искусства представлений о предметах реального мира и владеть умением использовать свои знания в практической деятельности, принципами выбора технических и художественных средств для выполнения конкретного задания по проектированию предметно-пространственной среды.

**В результате освоения дисциплины студент должен:**

**знать** методику проектирования в дизайне предметно-пространственной среды:

- современные достижения научно-технического прогресса и дизайна;

- весь комплекс эстетических, функциональных и художественных задач;

- основы методики проектирования предметной графики в дизайне;

- различные способы формирования и формообразования в дизайне;

- основные художественные средства организации объектно-пространственной композиции;

- технические и исполнительские особенности, различные виды техники и способы художественного решения предметной графики в дизайне.

**уметь** применять в своей деятельности современные достижения научно-технического прогресса и дизайна;

- правильно решать весь комплекс эстетических, функциональных и художественных задач;

- оперировать законами композиции и формообразования в дизайне среды;

- ставить перед собой сложные и актуальные проектные графические задачи;

- осознанно выбирать наиболее оптимальные методы для решения графических проектных задач;

- выполнять качественно дизайн-проект, выражать в совершенстве свою мысль графически, объемно пластически.

**владеть** методами проектной графики в дизайне предметно-пространственной среды;

- объемно-пространственным ассоциативным мышлением;

- умением в графической форме изображать объемно-пространственные формы в разнообразных художественных средствах и материалах;

- приемами графики в решении дизайн-проектов предметов среды;

- методами образно-ассоциативного проектирования и эвристики;

- навыками работы с художественными материалами и техническими средствами.

**Раздел 3. Структура и содержание дисциплины**

**3.1 Структура дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Разделы, темыдисциплины | Виды учебной работы, час. | Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра). Форма промежуточнойаттестации |
|  |  | лекц. |  ракт. | сам.раб. | (по семестрам) |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Раздел 1. Проектная графика в дизайне.  | - | 12 | 6 | Просмотр работ |
| Тема 1.1. Проектный образ -выражающее отношение к действительности | - | 6 | 3 | Просмотр работ |
| Тема 1.2. Переход от изображения в графике к изображению предметной графики, связанной с дизайн-проектированием предметно-пространственной среды. | - | 6 | 3 | Промежуточная аттестация по 1-ому разделу |
| 2 | Раздел 2. Графические приемы и средства, используемые в дизайне предметно-пространственной среды. | - | 12 | 6 | Просмотр работ |
| Тема 2.1. Виды графической техники и графических приемов и средств. | - | 6 | 3 | Просмотр работ |
| Тема 2.2 Системный подход к комплексному решению предметной графики в дизайне предметно-пространственной среды. | - | 6 | 3 | Промежуточная аттестация по 2-ому разделу |
| 3 | Раздел 3. Проектная графика как культура средового дизайна | - | 12 | 6 | Промежуточный контроль по 9-ой неделе |
| Тема 3.1. Основной изобразительный язык предметной графики. |  | 6 | 3 | Просмотр работ |
| Тема 3.2. Графические техники в проектной культуре средового дизайна. | - | 6 | 3 | Промежуточная аттестация по 3-tму разделу |
| 4 | Раздел 4. Основы трехмерного моделирования проектной графики в дизайне среды | - | 12 | 6 | Просмотр работ |
|  4.1 Трехмерное моделирование предметной графики. | - | 6 | 3 | Просмотр работ |
|  | 4.2. Методы трехмерного моделирования на примере архитектурного проекта | - | 6 | 3 | Промежуточная аттестация по 4-ому разделу |
|  | Итого: | - | 48 | 24 | Зачет с оценкой |

**3.2. Тематический план дисциплины.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Раздел(название) | Название темы, литература | Содержание(не более 2-3 строк) | Коды формируемых компетенций |
| 1 | Раздел 1. Проектная графика в дизайне.  | 1.1. Проектный образ -выражающее отношение к действительности. [6.1.1.], [6.2.2.], [6.3.5.]1.2. Переход от изображения в графике к изображению предметной графики, связанной с дизайн-проектированием предметно-пространственной среды. [6.1.1.], [6.1.2.], [6.1.5.] | 1.1. Бытовые объекты повседневного использования.1.2. Трансформация первоначальной идеи в материальный объект. | ОК-1ОК-3ПК-1ПК-4ПК-2 |
| 2 | Раздел 2. Графические приемы и средства, используемые в дизайне предметно-пространственной среды | 2.1. Виды графической техники и графических приемов и средств. [6.1.1.], [6.4.2.]2.2 Системный подход к комплексному решению предметной графики в дизайне предметно-пространственной среды. [6.1.1.], [6.1.2.], [6.1.5.] | 2.1. Принципы построения цветовых гармоний, тона, фактуры. 2.2. Структура, соотношение объемно пространственных пятен.  | ОК-1ОК-3ПК-2ПК-4 |
| 3 | Раздел 3. Проектная графика как проектная культура средового дизайна | 3.1 Основной изобразительный язык предметной графики. [6.1.1.], [6.2.2.], [6.3.5.]3.2 Графические техники в проектной культуре средового дизайна. [6.1.1.], [6.2.2.], [6.2.5.] | 3.1.Макс-скрипт и его возможности.3.2. Отмывка, монотипия, печать, аппликация, коллаж, линия, точка, пятно и др. | ОК-1ОК-3ПК-1ПК-2ПК-4 |
| 4 |  Раздел 4. Основы трехмерного моделирования проектной графики в дизайне среды | 4.1. Трехмерное моделирование предметной графики. [6.3.1.], [6.4.2.], [6.4.5.]4.2. Методы трехмерного моделирования на примере архитектурного проекта [6.1.1.], [6.2.2.], [6.3.5.] | 4.1. Моделинг из примитивов. Моделинг из полигонов.4.2. Полигоны на плоскости в работе с архитектурными проектами | ПК-1ПК-2ПК-3 |

**3.3. Практические занятия.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема практическихзанятий | № темыиз раздела 2 | Объем времени, час | интерактивн.формы занятий, час |
| норм. срок обучения | сокращ. (ускорен.) | норм. срок обучения | сокращ. (ускорен.) |
| очная | заочная | очная  | заочная | очная | заочная |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Проектный образ -выражающее отношение к действительности.Переход от изображения в графике к изображению предметной графики, связанной с дизайн-Проектированием предметно-пространственной среды.  | 1.11.2. | 55 |  |  |  | 11 |  |
| Виды графической техники и графических приемов и средств. Системный подход к комплексному решению предметной графики в дизайне предметно-пространственной среды.  | 2.1.2.2. | 55 |  |  |  | 11 |  |
| Основной изобразительный язык предметной графики. Графические техники в проектной культуре средового дизайна. | 3.1.3.2. | 55 |  |  |  | 1 1 |  |
| 4.1. Трехмерное моделирование предметной графики. 4.2. Методы трехмерного моделирования на примере архитектурного проекта | 4.1.4.2. | 55 |  |  |  | 11 |  |

**3.3.1. Методические рекомендации по подготовке**

 **и проведению практических занятий**

 **(для студентов и преподавателей).**

**а) Методические разработки для преподавателя по проведению практического занятия включает в себя следующее**:

- глубокое освоение теоретических аспектов тематики курса дисциплины;

- ознакомление литературных источников и составление списка основной и дополнительной - литературы;

- проведение собственных исследований в области дизайн-проектирования предметно-пространственной среды;

- разработку методики проведения и совершенствование тематики практических работ;

- разработку методики самостоятельной работы студентов;

- постоянную корректировку структуры содержания курса дисциплины «Основы проектной графики в дизайне».

**Методические рекомендации для преподавателя:**

**По теме 1.1. «Проектный образ в дизайне»**

- преподаватель подробно объясняет студентам виды и способы проведения графических работ и демонстрирует иллюстративный материал (альбомы дизайн проектов)

1.Что такое проектный образ?

2.Какие характерные средства графики используются в проектной деятельности?

3.Какая форма графической подачи существует в практике дизайна?

**Практические занятия по теме 1.1.**

Занятие 1. «Проектный образ выражающее отношение к действительности».

Объём времени работы - 3часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.1. с.12-21], [6.1.2. с.65-68].

Занятие 2. « Изображение предметной графики».

Объём времени работы - 2 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.3. с.20-37].

В результате студент должен знать основы современного достижения научно-технического процесса и дизайна, различные формы и способы формирования в дизайне, уметь правильно решать весь комплекс художественных задач в проектной графике.

**По теме 1.2. «Переход от изображения в графике к изображению предметной графики».**

Преподаватель подробно объясняет студентам принципы перехода от изображения в графике к изображению проектной графике.

1. Каков принцип перехода от графики к проектной?

2. Какие графические средства и приемы используются в проектной графике?

3. Как проектный образ выражается в отношении к реальности?

**Практические занятия по теме 1.2.**

Занятие 1. «Поиск вариантов графических решений»

Объем времени работы -2 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.1. с.12-21].

Занятие 2. «Переход от изображения в графике к проектной графике».

Объем времени работы -3 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.1. с.18-23].

В результате студент должен знать принципы трансформации первоначальной идеи в материальный объект повседневного использования.

**По теме 2.1. «Виды графической техники и графических приемов и средств» -** преподаватель подробно объясняет студентам виды графической техники и показывает различные приемы передачи объекта графическими средствами.

1. Какие графические техники и графические приёмы и сравнить в проектной

2. Что означает системный подход к комплексному решению проекта?

3. Какие формы графической подачи существуют в практике дизайна

графике ?

**Практические занятия по теме 2.1.**

Занятие 1. «Графические приемы и средства».

Объём времени работы - 2 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.2. с.40-72], [6.3.3.с.20-37].

Занятие 2. «Системный подход к комплексному решению предметной графики в дизайне предметно-пространственной среды»

Объем времени работы - 3 часа.

Рекомендуемая литература: [6.3.3.с.18-35].

**По теме 2.2. «Системный подход к комплексному решению предметной графики в дизайне предметно-пространственной среды» -**

- преподаватель подробно объясняет студентам виды и способы проведения графических работ. Преподаватель демонстрирует иллюстративный материал (альбомы дизайн проектов)

1.Что такое системный подход?

2.Что означает комплексное решение предметной графики в дизайне?

3.Какова структура решения объемно-пространственных подачи проектной графики?

**Практические занятия по теме 2.2.**

Занятие 1. «Виды графической техники и графических приемов и средств. ».

Объём времени работы - 2часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.1. с.12-21], [6.1.2. с.65-68].

Занятие 2. «Переход от отображения к изображению предметной графики, связанной с дисциплиной основы предметной графики».

Объём времени работы - 3 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.3. с.20-37].

В результате студент должен знать различные виды графической техники и графических приемов и средств, уметь качественно выполнять проектную графику, используя различные графические, технические и художественные средства.

**По теме 3.1. «Основной изобразительный язык предметной графики»-**

- преподаватель подробно объясняет студентам способы графической подачи.

1.Что такое проектная графика?

2. Какие графические техники используются в проектной графике?

3. Какие художественные средства применяют в проектной графике?

**Практические занятия по теме 3.1.**

Занятие 1. «Проектная графика».

Объём времени работы - 2 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.2. с.4-15], [6.2.3. с.62-82].

Занятие 2. «Проектная культура и подача».

Объем времени работы - 3 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.1. с.12-21], [6.3.5. с.21-32].

В результате студент должен знать современные графические техники и графических приемов, уметь использовать графические приемы в проектной графике.

**По теме 3.2. «Графические техники в предметной графике» -**

- преподаватель подробно объясняет студентам способы графических техник.

1. Какие варианты графических техник существуют?

2. Какие графические техники используются в проектной графике?

3. Какие художественные средства применяют в проектной графике?

**Практические занятия по теме 3.2.**

Занятие 1. «Проектный образ выражающее отношение к действительности».

Объём времени работы - 3часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.1. с.12-15], [6.2.2. с.35-43].

Занятие 2. «Переход от отображения к изображению предметной графики, связанной с дисциплиной основы предметной графики».

Объём времени работы - 2 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.3. с.20-37].

В результате студент должен знать основы методики проектной графики в дизайне, уметь качественно выполнять дизайн-проект, выражать в совершенстве свою мысль графически и объемно-пластически.

**По теме 4.1. «Современные технологии в проектной графике»**

- преподаватель знакомит студентов с возможностями компьютерного моделирования

1. Какие современные технологии в проектной графике?

2. Каков принцип трехмерного моделирования в проектной графике?

3. Какие возможности трех мерного компьютерного моделирования?

**Практические занятия по теме 4.1.**

Занятие 1. «Современные технологии в проектной графике».

Объем времени работы: 2 часа.

Рекомендуемая литература: [6.3.1. с. 32-34], [6.4.2. с.25-38].

Занятие 2. «Основы трехмерного моделирования».

Объём времени работы - 3 часа.

Рекомендуемая литература: [6.3.2. с.25-42], [6.3.3. с.15-47].

В результате студент должен овладеть культурой подачи проектной идеи и уметь качественно ее подать в графической форме и материале.

**Практические занятия по теме 4.2.**

Занятие 1. «Проектный образ выражающее отношение к действительности.».

Объём времени работы - 2часа.

Рекомендуемая литература: [6.2.2. с.12-21], [6.2.5. с.45-48].

Занятие 2. «Переход от отображения к изображению предметной графики, связанной с дисциплиной основы предметной графики».

Объём времени работы - 3 часа.

Рекомендуемая литература: [6.1.3. с.20-37].

В результате изучения студент должен обладать следующими компетенциями:

ОК-1, ОК-3, ПК-1, ПК-2, ПК-8, методику проектирования в дизайне интерьера.

 **Знать** основы современного достижения научно-технического прогресса и дизайна, весь комплекс эстетических, функциональных и художественных задач, стандарты и нормы от эргономики, различные способы формирования и формообразования в дизайне.

В целях обеспечения большой наглядности при проведении практических занятий преподавателю рекомендуется использовать иллюстративный материал из фонда кафедры.

**б). Методические разработки для студентов к практическим занятиям включают в себя следующее:**

- обязательное посещение практических занятий ведущего преподавателя;

- подготовку и активную работу на практических занятиях( подготовка к практическим занятиям включает проработку материалов рекомендованной учебной литературой);

- обязательное выполнение в установленный срок все практические задания, предусмотрены учебным планом и рабочей программой по дисциплине «Основы предметной графики»;

 **б) Методические рекомендации для студентов**.

**По теме 1.1. «Проектный образ в дизайне»**

- студент должен усвоить основные закономерности методами графики;

- объемно-пространственным ассоциативным мышлением;

- умением в графической форме изображать объемно-пространственные формы в разнообразных художественных средствах, материалах и т.д.

Вопросы для самоконтроля по заданиям темы 1.1

1.В чем основные принципы проектной графики?

2. Какие графические средства и приемы используются в проектной графике?

3.Какие методы используют в изображении объемно-пространственных форм?

Рекомендуемая литература: [6.1.2.], [6.1.3.], [6.1.5.]

**По теме 1.2. «Переход от изображения в графике к изображению предметной графики»**

- студент должен овладеть пространственным ассоциативным мышлением;

- умением в графической форме изображать объемно-пространственные формы в разнообразных художественных средствах и материалах;

- навыками работы в графическими материалами;

Вопросы для самоконтроля по заданию 1.2.

1.В чем принцип концепции проекта?

2. Какие основные закономерности перехода графики в проектную форму?

3. Назовите основные графические средства и приемы в проектной графике?

Рекомендуемая литература: [6.2.1.], [6.2.3.]

**По теме 2.1. «Виды графической техники и графических приемов и средств»**

- студент должен овладеть культурой подачи;

- умением в графической форме и материале подать проектную идею;

Вопросы для самоконтроля по теме 2.1.

1.Что такое проектная культура?

2.В чем концепция разработки проекта?

3. Какие существуют стадии разработок в проектной графике?

Рекомендуемая литература: [6.1.1.], [6.1.2.], [6.1.5.]

**По теме 2.2. «Системный подход к комплексному решению проектной графики»**

- студент должен овладеть базовыми возможностями компьютерного моделирования;

- иметь представление о компьютерном моделировании;

Вопросы для самоконтроля по теме 2.2.

1.В чем смыл системного подхода к решению проектной графики?

2. Какие формы графической подачи существуют в практике?

3. Что означает комплексное решение проектной графики?

Рекомендуемая литература: [6.2.1.].

**По теме 3.1. «Основной изобразительный язык проектной графики»**

-студент должен овладеть различными видами графической техники и графическими приемами и средствами, уметь выполнять в графической форме объемно-пространственные объекты, используя различные художественные средства и материалы.

- иметь ясное представление об основном изобразительном языке проектной графики.

Вопросы для самоконтроля по теме 3.1.

1.Определите основной изобразительный язык проектной графики?

2.Что такое проектная культура в дизайне?

3. Каков главный принцип культуры подачи проектной графики?

Рекомендуемая литература: [6.1.1], [6.1.2.].

**По теме 3.2. «Графические техники в проектной культуре средового дизайна»**

-студент должен знать различные виды и способы графической техники, используемые в проектной графике, уметь качественно выполнять проектную графику.

Вопросы для самоконтроля по теме 3.2.

1.Какие графические техники применяют в проектной графике?

2. В чем принцип отмывки в проектной графике?

3. Какие отличия между техникой монотипии и печатью?

Рекомендуемая литература: [6.1.2.], [6.1.5.]

**По теме 4.1. «Трехмерное моделирование проектной графики»**

-студент должен овладеть базовыми возможностями компьютерного моделирования и уметь выполнять в графической форме и материале проектную идею по заданию;

-иметь представление о компьютерном моделировании.

Вопросы для самоконтроля по теме 4.1.

1.Какие основы трехмерного моделирования в проектной графике?

2.Объясните принципы моделирования в проектной графике?

3.Что означает моделинг из примитивов?

Рекомендуемая литература: [6.1.1.], [6.2.2.], [6.2.5.]

**По теме 4.2. «Методы трехмерного моделирования на примере архитектурного проекта»**

- студент должен знать современные технологии в проектной графике;

-владеть культурой подачи проектной идеи:

-качественно выполнять проектную графику, используя различные технические и графические средства и материалы.

Вопросы для самоконтроля по теме 4.2.

1.Какие современные технологии используют в проектной графике?

2.Какие основы трехмерного моделирования в архитектуре?

3.Объясните принципы моделинга из полигонов и примитивов?

Рекомендуемая литература: [6.1.1.], [6.2.2.], [6.3.5.]

**3.4. Самостоятельная работа студентов (СРС)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вид самостоятельной работы | Объем времени, час | Рекомендуемая литература |
| норм. срок обучения | сокращ.(ускорен.) |
| очная | заочная | очная | заочная |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Разработка эскизного проекта и сбор материала по теме. | 6 |  |  |  | [6.1.2.], [6.1.3.], [6.5.1.], [6.3.2.] |
|  Выбор источника вдохновения, графические средства и приёмы передачи элементов. | 6 |  |  |  | [6.1.3.c.17-23, c.37-45];[6.2.3. c.34-45]. |
| Концепция разработки проектной графики. Выбор технологии исполнения. | 6 |  |  |  | [6.1.3. c.56-89];[6.2.3.c.57-87, c.89-107, c.123-143];[6.2.4. c.12-18];[6.3.4. c.34-45, c.56-58]. |
| Современные технологии в проектной графике. | 6 |  |  |  | [6.2.3. c.87-103];[6.2.4. c.165-176]. |

**3.4.1. Методические рекомендации по самостоятельной работе студентов**

Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения дисциплины «Основы проектной графики» и способствует формированию профессионально подготовленного бакалавра дизайна, способного к аналитической работе и самостоятельному принятию решений.

 **Задачи самостоятельной работы студентов:**

Развитие у будущих бакалавров способности ориентироваться в потоке информации, вычленить главное, ставить задачи и находить их грамотных решений в области дизайнерского проектирования предметно-пространственной среды.

Цель самостоятельной работы по дисциплине «Дизайн интерьера» - закрепления, углубления и расширения полученных теоретических и практических знаний, формирование умений использовать специальную литературу, развитие познавательных способностей и активности студентов. По дисциплине предусмотрено в основном аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа, обеспечивающая подготовку текущим практическим занятиям (работа над учебным материалом, специальной литературой, выполнение практических заданий по темам дисциплины «Проектная графика», подготовка к студенческим выставкам – конкурсам). Все требования, касающиеся содержания, выполнения и оценки самостоятельной работы, являются едиными для всех студентов, посещающих курс, и не подлежат изменению в процессе обучения и итоговой аттестации.

 **По теме «Разработка эскизного проекта и сбор материала по теме».**

Провести поиск информации по теме и выполнить эскизный проект по данной теме.

Материал: бумага, тушь, карандаш.

Технические средства : ноутбук, графический планшет.

Объем времени работы: 6 часов.

Рекомендуемая литература: [6.1.2.], [6.1.3.], [6.5.1.], [6.3.2.]

**По теме «Выбор источника вдохновения, графические средства и приёмы передачи элементов».**

Провести поисковую работу по подбору и выбору материала по творческим источникам вдохновения, и графически разработать варианты решения композиций, используя различные графические средства и приёмы подачи графических элементов композиции.

Материал: бумага, тушь, карандаш.

Технические средства : ноутбук, графический планшет.

Объем времени работы: 6 часов.

Рекомендуемая литература: [6.1.3.c.17-23, c.37-45];[6.2.3. c.34-45].

**По теме «Концепция разработки проектной графики. Выбор технологии исполнения».**

Необходимо определиться с выбором художественно графических средств и материалов для разработки проектной графики и выполнить несколько вариантов решения композиций и в графической форме изобразить объёмно-пространственные формы.

Материал: бумага, тушь, карандаш.

Технические средства: ноутбук, графический планшет.

Объем времени работы: 6 часов.

Рекомендуемая литература: [6.1.3. c.56-89];[6.2.3.c.57-87, c.89-107, c.123-143];[6.2.4. c.12-18];

[6.3.4. c.34-45, c.56-58].

**По теме «Современные технологии в проектной графике».**

Необходимо овладеть и закрепить базовую основу компьютерного моделирования, на примере нескольких вариантов работ, выполненных в трехмерном компьютерном моделировании.

Материал: бумага, карандаш.

Технические средства: ноутбук, графический планшет.

Объем времени работы: 6 часов.

Рекомендуемая литература: [6.2.3. c.87-103]; [6.2.4. c.165-176].

**Раздел 4. Образовательные технологии.**

 Образовательные технологии:

Показ слайдов, иллюстративный материал, таблицы шрифтов, фотографии.

В соответствии с требованиями ФГОС ВПО, с целью формирования и развития профессиональных навыков, обучающихся необходимо использовать инновационные образовательные технологии при реализации различных видов аудиторной работы в сочетании с внеаудиторной.

Используемые образовательные технологии и методы должны быть направлены на повышение качества подготовки путем развития у обучающихся способностей к самообразованию и нацелены на активацию и реализацию личностного потенциала. В данном разделе необходимо привести перечень используемых технологий, указать удельный вес занятий, проводимых в активных и интерактивных формах (методы проблемного и проектного обучения, компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, тренинги, исследовательские и кейс-методы и т.д.), на предприятиях-партнерах, с привлечением ведущих специалистов по профилю ООП и (или) дисциплины.

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятия | Используемые интерактивные образовательные технологии |
| Семинарские (практические) занятия | Практика: Темы 1.1., 1.2., 2.1., 2.2., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2 |

**5. Глоссарий.**

**АКТУАЛЬНОСТЬ БРЕНДА** — Уровень востребованности бренда, его соответствие ключевым потребностям, характеристикам и мотивациям целевой аудитории.

**АЛЛЕГОРИЯ** (греч. allegoria — иносказание), изображение отвлеченной идеи (понятия) посредством образа. Смысл аллегории, в отличие от многозначного символа, однозначен и отделен от образа; связь между значением и образом устанавливается по сходству (лев — сила, власть или царственность). Как троп аллегория используется в баснях, притчах, моралите; в изобразительных искусствах выражается определенными атрибутами (правосудие — женщина с весами).

**АНАМОРФОЗА** (греч. аna — на, сверх и morfe — форма), эффект наложения одного изобразительного мотива на другой, их зрительного слияния, напр., морской волны и рисунка камня, человеческого тела и древесного ствола. Характерен как для природы, так и для искусства (особо популярен в современной рекламе).

**АРТ-ДИЗАЙН**. дизайн штучный, концептуальный, элитный.

**БАУХАУС** (нем. Bauhaus) — высшая школа строительства и художественного конструирования, учебное заведение, существовавшее в Германии с 1919 по 1933, а также художественное объединение, возникшее в рамках этого заведения, и соответствующее направление в архитектуре и дизайне 20-х годов.

**БАННЕР** — рекламный носитель в Интернет в виде информационного блока определенного размера. Обычно баннер является ссылкой наресурс рекламодателя.

**БИЛЛБОРД** (англ. Billboard, рекламный щит)— термин используется для описания вида наружной рекламы, устанавливаемой вдоль трасс, улиц. Щит представляет собой раму, обитую листами оцинкованной стали или фанеры, покрытую атмосфероустойчивыми составами, закреплённую на опоре. Появился этот термин в США, когда ряд компаний начали вывешивать свои рекламные плакаты «биллы» на деревянных конструкциях.

**ВХУТЕМАС**, Высшие Государственные художественно-технические мастерские (произн.: «Вхутэмас») — наименование московского художественного вуза в период с 1920/21 по 1926/27 учебный год. ВХУТЕМАС образовался путем слияния Первый государственных свободных художественных мастерских со Вторыми (см. Государственные свободные художественные мастерские), т.е. бывшего Строгановского училища с бывшим Училищем живописи, ваяния и зодчества. ВХУТЕМАС включал факультеты: живописный, полиграфический, скульптурный, архитектурный, текстильный, керамический, деревообделочный и металлообрабатывающий. Программы ВХУТЕМАСа были разработаны формалистическим «Институтом художественной культуры», решительно отрицавшем идейно-образную сущность искусства. К концу 1921- началу 1922 г. на живописном факультете появились реалистические мастерские А.Е. Архипова, Д.Н. Кардовского и класс анатомического рисования Д.А. Щербиновского. В 1926/27 учебном году ВХУТЕМАС был переименован во ВХУТЕИН (Высший государственный художественно-технический институт). Вхутемасом назывался также ленинградский художественный вуз (бывш. Академия художеств) в период с 1923 по 1925 гг.

**ГАММА ЦВЕТОВАЯ** — в изобразительном искусстве наименование внешних цветовых особенностей колорита (см.), характеристика «оптической» закономерности, которая объединяет основные цветовые оттенки произведения. Как правило, этот термин сопровождается обычными для цвета определениями (так как цветовую гамму называют теплой, горячей, холодной, яркой, блеклой, светлой и т.д.)

**ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ АБСТРАКЦИЯ**, один из видов абстрактного искусства, предпочитающий композиции, в основе которых — строгая ритмика геометрических или (в скульптуре) стереометрических фигур. Ее ранние варианты (отчасти орфизм Р. Делоне и Ф. Купки, а также супрематизм К. С. Малевича и неопластицизм П. Мондриана) сочетают рационализм с романтикой, тяготея к построению «абсолютных» красочно-графических монументальных символов, выражающих мистические законы космоса. В то же время геометрическая абстракция впитала в себя и технократический пафос конструктивизма.

**ГРАВЮРА** (франц. Gravure, от graver — вырезать). В изобразительном искусстве раздел графики, включающий произведения, исполненные посредством печатания с гравированной доски. Отдельное произведение соответствующего раздела графики также называется гравюра. Гравюра называется оригинальной, если она целиком, включая всю обработку доски, исполнена самим художником. Гравер — мастер, занимающийся любой разновидностью гравирования по металлу, стеклу, камню, дереву, линолеуму и пр.

**ГРАФИКА** (франц. Graphique — линейный, от греч. GraphO — пишу, рисую). Один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности. В отличие от живописи, основным изобразительным средством графики является однотонный рисунок (т.е. световая линия, светотень): роль цвета в ней остается сравнительно ограниченной. Со стороны технических средств графика включает в себя рисунок в собственном смысле слова — во всех его разновидностях. Как правило, произведения графики исполняют на бумаге, изредка применяются и другие материалы (например, шелк или пергамент). В зависимости от назначения и содержания, графика подразделяется на станковую, которая охватывает произведения самостоятельного значения, не требующие для раскрытия своего содержания связи с литературным текстом; книжную и журнально-газетную. Рисунки, сделанные карандашом, тушью или углём — всё это графика.

**ДОМИНАНТА** — (лат. dominans, dominantis) — господствующий. Доминировать — господствовать, преобладать; возвышаться (над окружающей местностью). В графическом дизайне — самый активный, контрастный элемент в композиции листа.

**ЗНАК** (фр., «signe»; лат., «signum» — отметка ) — созданное человеком изображение, смысл которого известен. С 15 века слово «sign» стало встречаться в качестве глагола «подписывать», причем подписью был крест, которым, согласно профессору Уикли, «большинство из наших предков «подписывали» письма в конце вместо того, чтобы ставить свои имена». В настоящее время словом «sign» обозначается как любое графическое изображение, передающее какое-либо специальное сообщение (например, математический знак), так и жест, выражающий какую-либо информацию или команду. Этим словом могут обозначаться также плакаты, транспаранты и другие средства, являющиеся носителями информации.

**ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ** (золотая пропорция, деление в крайнем и среднем отношении, гармоническое деление), деление отрезка АС на две части таким образом, что большая его часть АВ относится к меньшей ВС так, как весь отрезок АС относится к АВ (т. е. АВ : ВС = АС : АВ). Приближенно это отношение равно 5/3, точнее 8/5, 13/8 и т. д. Принципы золотого сечения используются в архитектуре и в изобразительных искусствах. Термин «золотое сечение» ввел Леонардо да Винчи.

**КЕРНИНГ** (англ. kerning) при вёрстки текста — изменение интервала между буквами, с целью достижения равномерности и визуальной гармонии в наборной строке.

**КОВОРКИНГ** (англ. co-working — совместно работающие) — это актуальная модель организации рабочего пространства фрилансера, в которой участники, оставаясь независимыми, используют общее помещение для своей деятельности. Услугами коворкингов обычно пользуются переводчики, программисты, дизайнеры и другие начинающие предприниматели.

**КЛИНОПИСЬ** (англ.,»cuneiform» — клинопись) — происходит от латинского «cuneus» — острие. Понятие ввел Томас Хайд, профессор Оксфордского университета (1636-1703) для обозначения письменности, в которой знаки наносились на глину заостренными палочками.

**КИТЧ** — примитивный, тупой (кухонный) «дизайн», в настоящее время определение носит оттенок пренебрежения и презрения. Этот стиль широко используется в современной рекламе, ориентированной на широкого (народного) потребителя. Слово появилось в 1860-1870-е годы в Германии (Мюнхене) и означало переделку старой мебели, обновление с оттенком обмана: продавать старое как новое.

**КОМПИЛЯЦИЯ** — соединение результатов чужих исследований, идей без самостоятельной обработки источников, а также сама работа, составленная таким методом. Творческий метод в современном дизайне.

**КОМПОЗИЦИЯ** — (лат. compositio) — сочинение, составление; соединение, связь. В литературе и искусстве — построение (структура) художественного произведения, расположение и взаимосвязь его частей, обусловленные идейным замыслом и назначением произведения. В архитектуре — связанные между собой в едином композиционном построении несколько зданий. Композиции произведения изобразительного искусства — это размещение на полотне людей и предметов. В графическом дизайне — расположение и взаимосвязь отдельных графических элементов на листе.

**КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО**, течение в авангардистском искусстве 1960-90-х гг., поставившее целью переход от создания художественных произведений к воспроизводству «художественных идей» (т. н. концептов), которые инспирируются в сознании зрителя с помощью надписей, безличных графиков, диаграмм, схем и т. п.

**ЛЕТТЕРИНГ** (англ., «lettering» — надпись) – нарисованная вручную, а не на основе сконструированного шрифта надпись. Шрифтовая композиция.

**МОНОГРАММА** (греч.,- простая линия) — сначала означала изображение, нарисованное одной линией, позднее — знак, составленный из двух или более связанных букв, обычно инициалы; в наши дни так называются буквы или изображения, которые ставят на предметах обихода для указания на их владельца. «Рукав его костюма зацепился за поднос, который упал на пол. На днище оказались буквы — Э. К. Эта изящная монограмма была разработана одним из известных шведских дизайнеров. Эти же буквы — Э. К. — были бесчисленное множество раз повторены в рисунке пола, на стенах в комнате ожидания; на дверях кабинета. Э. К. красовались на вывеске ресторана…

**НОВАЯ ВОЛНА**, (англ. New Wave) — термин, обычно использующийся для обозначения некоторых направлений в искусстве и дизайне второй половины 20 века. Термин «Новая волна», происходит от французского термина Nouvelle Vague, обозначавшего направление в кинематографе Франции конца 1960-х годов.

**ОРИГИНАЛ** (от лат. Originalis — первоначальный). В области изобразительного искусства — подлинное художественное произведение в отличие от подделки, копии (см.) или репродукции. Термин оригинал употребляется и как обозначение художественного произведения, служащего образцом для копии. В этом смысле слова оригиналом может быть любое, в том числе и не подлинное произведение.

**ОРНАМЕНТ**. Слово «орнамент» образовано от латинского слова «ornamentum», которое переводится как «украшение». Орнаментом называют узор, с повторяющимися в определённом порядке рисунками.

**ПЕРСОНИФИКАЦИЯ** — придание живым или неживым объектам, или отвлеченным понятиям, таким, как «победа» или «промышленность», человеческих форм или человеческих атрибутов. К примеру, смерть изображается в виде скелета или фигуры в белом одеянии с косой.

**ПЛАВНИКОВЫЙ СТИЛЬ** — условное название течений в автомобильном дизайне, существовавших на рубеже пятидесятых и шестидесятых годов XX века. Изначально плавниковый стиль был характерен для продукции североамериканских производителей автомобилей, но впоследствии он распространился повсеместно, и в других частях света просуществовал намного дольше, чем в самой Америке.

**ПОСТЕР**, или более привычное для нас — плакат — крупноформатное, изображение, сделанное в рекламных, агитационных, информационных или просветительских целях. В теории графического дизайна — постер это сведенное в четкую визуальную формулу рекламное сообщение, предназначенное для побуждения получателя сообщения на конкретные действия. С точки зрения особенностей плаката, как рекламоносителя, он может выступать в виде рекламной полосы в печатном издании, уличного лайтбокса, придорожного щита (биллборда) или просто афиши. С содержательной точки зрения, плакат должен соединять в цельную композицию ряд элементов графического дизайна, находящихся в определенной взаимосвязи друг с другом, а именно: крупное, рисованное или фотографическое изображение, слоган, расшифровывающий рекламное сообщение и элементы фирменного стиля рекламодателя (знак и логотип).

**ПРОЕКТ** (от лат. projectus, букв. — брошенный вперед) 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ**, процесс создания проекта — прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта.

**РИСУНОК** — разновидность художественной графики, основанная на технических средствах и возможностях рисования. В отличие от живописи, рисунок исполняется твердым красящим веществом (карандаш, сангина, уголь и пр.) или пером, кистью с использованием туши, акварели. Выразительными средствами рисунка являются, как правило, штрих, пятно, линия. Такой рисунок может быть как беглой зарисовкой с натуры, так и завершенной графической композицией, включая в оригинале иллюстрацию, карикатуру, плакат. Рисунок — один из самых древних видов изобразительного искусства. В древние времена, когда ещё не было письменности, наши предки с помощью рисунка передавали свое отношение к окружающему миру. До сих пор археологи находят в пещерах, где жили когда-то первобытные люди, изображения животных.

**СИМВОЛИЗМ**, направление в европейском и русском искусстве 1870-1910-х гг.; сосредоточено преимущественно на художественном выражении посредством символа интуитивно постигаемых сущностей и идей, смутных, часто изощренных чувств и видений. Философско-эстетические принципы символизма восходят к сочинениям А. Шопенгауэра, Э. Гартмана, Ф. Ницше, творчеству Р. Вагнера. Стремясь проникнуть в тайны бытия и сознания, узреть сквозь видимую реальность сверхвременную идеальную сущность мира («от реального к реальнейшему») и его «нетленную», или трансцендентную, Красоту, символисты выразили неприятие буржуазности и позитивизма, тоску по духовной свободе, трагическое предчувствие мировых социально-исторических сдвигов. В России символизм нередко мыслился как «жизнетворчество» — сакральное действо, выходящее за пределы искусства. Основные представители символизма в изобразительном искусстве: Э. Мунк, Г. Моро, М. К. Чюрленис, М. А. Врубель, В. Э. Борисов-Мусатов; близко к символизму творчество П. Гогена и мастеров группы «Наби», графика О. Бердсли, работы многих мастеров стиля модерн.

**СТИЛЬ**, общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра, об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно- исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, Возрождение, барокко, рококо, классицизм.

**ТИПОГРАФИКА** – набор приемов оформление печатного текста посредством вёрстки, с использованием норм и правил, специфических для данного стилевого направления и школы.

**ФАКТУРА** (от лат factura — деление). В живописи, скульптуре и дизайне: материальные, осязаемые свойства поверхности художественного произведения, использованные как средство правдивого изображения действительности. Фактурные различия определяются, прежде всего, особенностями самой натуры: в живописи, например, прозрачные, глубокие тени обычно передаются тонким и ровным красочным слоем в противоположность густому, рельефному письму ярко освещенных мест и бликов. В скульптуре лицо человека, по сравнению с его одеждой или волосами, исполняется более гладко и т.д. Свойства фактуры зависят также от технических возможностей материала, от характера задания.

**ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ** — Фирменный стиль – это набор визуальных, вербальных и иных элементов, совокупность которых создает уникальный образ бренда в коммуникациях. Разработка фирменного стиля включает в себя два этапа: первый — создание констант фирменного стиля, второй — адаптацию концептуального дизайна на разные группы носителей. Перечень позиций фирменного стиля определяется с учетом ключевых точек контакта бренда с потребителем.

**ФУТУРО-ДИЗАЙН** — исторический дизайн и прогностический дизайн будущего.

**ЭМБЛЕМА** (лат., «emblema» — мозаичная работа; произошло от греч. «эмбаллейн» — бросать внутрь) — Сейчас под эмблемой понимается символическое изображение какого-либо понятия или идеи: например, якорь является символом надежды; «семисвечник» — иудаизма; голубь — символом мира. В геральдике эмблема определенным образом характеризует ее владельца; в религиозном искусстве предметы-символы окружают изображения святых. В спортивной символике — это «большой герб» клуба или команды (например, сборной страны).

**ЭПАТАЖ** — вызывающее поведение, скандальная выходка, художественное высказывание, провоцирующее раздражительную реакцию целевой аудитории.

**ЭПИГОНСТВО** — подражательная, лишённая творческой оригинальности деятельность в любой интеллектуальной сфере, в т.ч. в дизайне.

**ЭСТАМП** — оттиск с гравировальной доски. Это то же, что и гравюра на дереве, металле, линолеуме или камне. Эстампы бывают чёрно-белыми и цветными. Доску с выгравированным рисунком делает художник. Затем он делает с неё рисунки-гравюры. И Эстампы в виде гравюр на дереве появились очень давно ещё в ХY веке. В отличие от картин, они стоили очень недорого и поэтому их могли покупать для себя люди небогатые. Эстампы украшали дома.

**ЮЗАБИЛИТИ** (Usability Engineering) — совокупность свойств инструмента, влияющих на эффективность его использования в конкретной предметной деятельности, и выражающихся в применимости данного инструмента, легкости его освоения и использования, воспроизводимости полученных навыков, в низкой частоте ошибок, в субъективном удовольствии. (Объектом приложения для software usability является программный продукт. Объектом приложения для web-usability является веб-сайт.) Это научно-прикладная дисциплина, служащая повышению эффективности, продуктивности и удобства использования инструментов деятельности.

**Раздел 6. Учебно-методическое и**

**программно-информационное обеспечение.**

**Карта методического обеспечения дисциплины.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Автор | Название | Издате-льство | Гриф издания | Год издания | Кол-во в библии-отеке | Ссылка на электронный ресурс | Доступ-ность |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 6.1 Основная литература |
| 6.1.1. | В. Б. Устин | Учебник дизайна | Астрель | МО РФ | 2010 | 15 | http://review3d.ru/knigi-skachat-besplatno/arxitektura |  |
| 6.1.2. | Г.М. Гусейнов | «Пропедевтика в дизайне» | ГГУ |  - | 2013 | 10 |  |  |
| 6.1.3. | А.Б. Ефимов и др. | Дизайн архитектурной среды  | Архитектура-С | МО РФ | 2010 | 5 | http://review3d.ru/knigi-skachat-besplatno/arxitektura |  |
| 6.1.4. | [Боб Гордон](http://www.ozon.ru/person/18576994/), [Мэгги Гордон](http://www.ozon.ru/person/18576996/) | Графический дизайн. Мастер-класс | [РИП-Холдинг](http://www.ozon.ru/brand/1349084/) | 2012 | 2012 |  |  |  |
| 6.2 Дополнительная литература |
| 6.2.1. | Токарев С.В | Macromedia Dreamweaver Max. | БХВ-Петербург | 2003 | 2003 | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.2.2. | Блатнер Д., Фрейзер | Искусство допечатной подготовки (Adobe Photoshop 7) | СПб. БХВ-Петербург | 2003 | 2003 |  | http://review3d.ru/knigi-skachat-besplatno/arxitektura |  |
| 6.3 Курсовая работа (проект) |
| 6.3.1. | Ефримов А.Б | Дизайн архитектурной среды | М.изд. Архитектура-С |  2009 |  2008 | 10 | http://review3d.ru/knigi-skachat-besplatno/arxitektura |  |
| 6.3.2. | Тоотс В.И. | Современный шрифт | Москва, изд. «Книга», | 2012 | 2012 | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.4 Программно-информационное обеспечение, Интернет-ресурсы |
| 6.4.1. |  |  |  |  |  |  | <http://www.dissecat.com/content/zazrabotka> |  |
| 6.4.2. |  |  |  |  |  |  | <http://www.3.dzay.ru/> |  |
| 6.4.3. |  |  |  |  |  |  | <http://www.egreeninfo.ru/> |  |

**Раздел 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины «Основы проектной графики».**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Раздел (название) учебной дисциплины | Вид материально-технического обеспечения дисциплины |
| 1 | Черчение средствами компьютерных программ | Auto CAD |
| 2 | Трех мерное моделирование | 3ds MAX |
| 3  | Компьютер | Ноутбук |
| 4 | Отмывка |  Чертежные принадлежности, акварель, темпера. |