

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»



Проректор по учебной работе БГПУ
А.В. Маковчик

Регистрационный № УД-30-03-26-2018/уч.

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности:
1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика

2018 г.

Учебная программа составлена на основе типовой учебной программы «Художественное проектирование» для специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика от 04.02.2015 г., регистрационный № ТД-А. 535/тип.

СОСТАВИТЕЛИ:

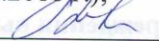
П.А. Кашевский, доцент кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;

О.Н. Русакович, преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой художественно-педагогического образования

(протокол № 12 от 08.06.2018 г.);

Заведующий кафедрой  О.А. Коврик

Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

(протокол № 5 от 19.06.2018 г.)

Оформление учебной программы и сопровождающих ее материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует

Методист учебно-методического
отдела БГПУ

 Е.А. Кравченко

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по учебной дисциплине «Художественное проектирование» предназначена для студентов, обучающихся по специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика.

Данная учебная дисциплина предусматривает подготовку будущего специалиста в области проектной деятельности и практического применения ее в социально-профессиональной деятельности.

В связи с появлением новых информационных технологий и компьютерной графики традиционный взгляд на содержание, роль и место в образовании будущего педагога требует существенной переоценки и уточнения. Педагог-художник не должен оставаться в стороне от происходящих в мире изменений, в том числе и научно-технического прогресса, развития культуры, цивилизации. Для эффективного обучения в среде новых информационных технологий и компьютерной графики нужна фундаментальная базовая компьютерно-графическая подготовка.

Использование возможностей компьютерной графики в современном обществе значительно упрощает большинство современных видов деятельности. Компьютерная графика в полиграфии, проектировании интерьера и в других сферах дизайн-деятельности способствуют более эффективной работе при создании творческих проектов.

Все это выявляет потребность современного общества в подготовке специалиста, который сможет профессионально транслировать окружающий мир при формировании и развитии социально-культурной сферы страны.

Цель изучения учебной дисциплины: формирование у студента знаний и навыков для самостоятельного квалифицированного художественного проектирования объектов в сфере графического дизайна и дизайна среды жизнедеятельности.

Задачи учебной дисциплины:

- овладение методикой проектирования комплексной графической системы и ее отдельных объектов, исследовательским и художественно-проблемным анализом ситуации проектирования во взаимосвязи с перспективами развития конкретного объекта проектирования;
- формирование художественно-образного и пространственного мышления, художественного вкуса, образного представления и творческой индивидуальности;
- усвоение методики дизайн-проектирования, разработки проекта интерьера в комплексе с необходимыми функциональными и художественными решениями;
- изучение комплекса средств визуального и информационного представления проекта.

Изучение учебной дисциплины «Художественное проектирование» должно обеспечить формирование у студентов академических, социально-личностных и профессиональных компетенций.

Требования к академическим компетенциям

Студент должен:

АК-1. Уметь применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.

АК-2. Владеть методами научно-педагогического исследования.

АК-3. Владеть исследовательскими навыками.

АК-4. Уметь работать самостоятельно.

АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью).

АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.

АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.

АК-8. Обладать навыками устной и письменной коммуникации.

АК-9. Уметь учиться, повышать свою квалификацию в течение всей жизни.

Требования к социально-личностным компетенциям

Студент должен:

СЛК-3. Обладать способностью к межличностным коммуникациям.

СЛК-5. Быть способным к критике и самокритике.

СЛК-6. Уметь работать в команде.

Требования к профессиональным компетенциям

Студент должен быть способен:

ПК-1. Управлять учебно-познавательной и учебно-исследовательской деятельностью обучающихся.

ПК-2. Использовать оптимальные методы, формы и средства обучения.

ПК-3. Организовывать и проводить учебные занятия различных видов и форм.

ПК-4. Организовывать самостоятельную работу обучающихся.

ПК-17. Осуществлять профессиональное самообразование и самовоспитание с целью совершенствования профессиональной деятельности.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- понятия и категории, общекультурное значение и место дизайна в общественной и профессиональной деятельности человека;

- методику проектирования объектов графического дизайна, выполняемых на печатных носителях;

- возможности современных информационных технологий;

- методику проектирования интерьеров на основе типового проекта;

- методику проектирования интерьеров на основе универсального пространства.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **уметь**:

- осуществлять дизайн-проектирование знаково-информационных систем, подлежащих воспроизведению посредством современных информационных технологий;
- всесторонне учитывать и оптимизировать в процессе проектирования соотношение разнообразных смыслообразующих и формообразующих факторов (художественно-формальных, эргономических, инженерно-психологических, конструктивных, экологических, социально-культурных, экономических) для создания целостного дизайн-объекта;
- разрабатывать оригинальные идеи дизайн-проектов знаково-информационных систем, подлежащих воспроизведению средствами современных информационных технологий;
- осуществлять дизайн-проектирование интерьерного и экстерьерного пространства для жизнедеятельности человека;
- передавать навыки, полученные в результате обучения, учащимся общеобразовательной школы;
- владеть приемами работы с различными типами инструментов и оборудованием.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **владеть**:

- проектными методами художественно-композиционного формообразования;
- принципами комплексного проектирования объектов.

Структура содержания дисциплины «Художественное проектирование» определяется на основе тематического подхода. Перечень основных тем представлен в тематическом плане.

Основными методами (технологиями) обучения являются:

- проблемное обучение (проблемное изложение, частично-поисковый и исследовательский методы, метод сравнительно-исторического анализа и др.);
- теоретико-информационные (лекционный метод, объяснение, демонстрация, консультирование и др.);
- практико-операционные (упражнения, алгоритм, педагогический показ приемов работы с инструментарием компьютерных графических систем и др.);
- самостоятельная работа;
- проектная технология.

Самостоятельная работа студентов предусматривает повышение уровня профессиональной компетенции по отдельным вопросам (аспектам) художественного проектирования. Основными формами самостоятельной работы студентов является: работа с литературой, работа с Интернет-ресурсами, выполнение практических заданий.

Для диагностики сформированности профессиональных компетенций в области шрифтовой графики рекомендуется использовать промежуточные

просмотры выполненных работ. Итоговой формой контроля знаний и умений студентов являются зачеты и экзамены.

На изучение учебной дисциплины «Художественное проектирование» отведено: дневная форма получения образования всего 467 часов, из них 246 часов аудиторных занятий (26 лекционных и 220 лабораторных), 149 часов на самостоятельную работу студентов.

Текущая форма контроля: зачет, экзамен.

Распределение аудиторных часов по курсам и семестрам:

1 курс, 2 семестр: 4 часа лекций, 30 часов лабораторных занятий, 20 часа самостоятельной работы студентов, форма контроля – зачет;

2 курс, 3 семестр: 4 часа лекций, 30 часов лабораторных занятий, 20 часа самостоятельной работы студентов, форма контроля – зачет;

2 курс, 4 семестр: 4 часа лекций, 44 часа лабораторных занятий, 29 часов самостоятельной работы студентов;

3 курс, 5 семестр: 2 часа лекций, 24 часов лабораторных занятий, 16 часов самостоятельной работы студентов, форма контроля – экзамен;

3 курс, 6 семестр: 6 часов лекций, 28 часов лабораторных занятий, 21 час самостоятельной работы студентов;

4 курс, 7 семестр: 4 часа лекций, 48 часов лабораторных занятий, 32 часа самостоятельной работы студентов, форма контроля – зачет;

4 курс, 8 семестр: 2 часа лекций, 16 часов лабораторных занятий, 11 часов самостоятельной работы студентов, форма контроля – экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

РАЗДЕЛ I. ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА НА ПЕЧАТНЫХ НОСИТЕЛЯХ И СТИЛЕВЫЕ ПРИЗНАКИ ИХ ВИЗУАЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1. Фирменный стиль и его составляющие элементы

Виды товарного знака. Функции, принципы создания товарного знака и логотипа. Правовые вопросы использования товарных знаков, логотипов. Товарный знак, логотип в дизайне.

Способы формирования изображения. Современные технологии печати: офсетная печать, высокая печать, цифровая печать, шелкотрафаретная печать, флексография, термография, тампография. Особенности допечатной подготовки продукции.

Визитка как элемент фирменного стиля. Особенности дизайна визитной карточки. Материалы для визитных карточек. Технология печати и лазерная гравировка визитной карточки.

Дизайн буклета. Способы сложения буклетов. Определение текстового содержания буклета, выбор шрифта, подготовка иллюстративного материала. Требования к дизайн-макету буклета.

Разработка комплекса сувенирной продукции с нанесением фирменной символики (визитница, календарь, блокнот, пакет) и фирменной одежды (майка).

2. Художественные приемы разработки плаката для передачи на печатных носителях

Особенности исторического развития плаката, генезис и формирование этого вида искусства в мировой и отечественной практике, формирование и становление национальной художественной школы плакатной графики.

Базовые признаки выразительности и актуальности плаката. Психология восприятия искусства плаката.

Создание социального и рекламного плаката. Подготовка изображений, графических элементов. Требования к шрифтовому строю плаката. Вариантный поиск решения базовых элементов и их функционально-конструктивных связей в объекте проектирования.

3. Художественное оформление и иллюстрирование книг для детей

Место и роль дисциплины в учебном процессе. Цели и задачи дисциплины «Художественное проектирование» в подготовке специалистов.

Структура курса, виды занятий и формы контроля. Литература.

Особенности дизайна книг. Разработка макета книги. Подготовка графических и текстовых материалов для верстки. Правила и приемы верстки детской книги: пробелы, абзацы, длина строки, управление объемом текста, выделение в тексте, расположение и разметка заголовков, основной, вспомогательный и справочный тексты, особые виды и элементы текста. Виды переплета.

4. Художественное проектирование элементов инфографики

Инфографика как одна из форм информационного дизайна. Классификация инфографики. Принципы графического решения информационной графики и особенности ее функционирования в среде. Работа со статистическими данными.

Подготовка изображений, графических элементов, пиктограмм.

РАЗДЕЛ II. ДИЗАЙН СРЕДЫ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Основы и методика дизайн-проектирование интерьера квартир в многоэтажном жилом доме

Особенности дизайн-проектирования жилого интерьера. История стилей интерьера. Цвет как важнейший компонент формирования пространственной среды. Эргономические требования к организации интерьера. Правила и нормы освещения. Декоративные отделочные материалы.

Проект выполняется на основе типового проекта с возможностью перепланировки путем объединения площадей двух комнат в одну и создания большой квартиры повышенной комфортности. Объемно-планировочное решение. Решаются пространственные и функциональные связи помещений, объемная композиция (планы и разрезы в черно-белой графике, макет в цвете, визуализация в 3 ds Max).

РАЗДЕЛ III. ДИЗАЙН СРЕДЫ ОБЩЕСТВЕННОГО НАЗНАЧЕНИЯ

1. Объемно-планировочное решение внутреннего пространства проектируемого объекта

Объемно-планировочное решение внутреннего пространства; разработка интерьера и оборудования, с подачей планов пола и потолка, развертки стен, перспективы, с выявлением декоративной отделки, цветового решения, фактуры материалов, освещения. Проект выполняется в графической программе 3 ds Max.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

(для дневной формы получения образования)

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов						Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа	Самостоятельная (внеаудиторная) работа			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I	ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА НА ПЕЧАТНЫХ НОСИТЕЛЯХ И СТИЛЕВЫЕ ПРИЗНАКИ ИХ ВИЗУАЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	14			128		85			
	<i>1 курс, 2 семестр</i>									
1.	Фирменный стиль и его составляющие элементы Основные понятия дизайна. Понятие фирменный стиль. Основные понятия дизайна. Понятие фирменный стиль. Составляющие фирменного стиля. Предпроектное исследование.	4						Мультимедийная презентация. Примеры творческих работ	Осн. лит. [1] [2] [5] [6] [8] [10] Доп. лит. [7]	
1.1	Разработка логотипа				4		4	Мультимедийная презентация. Примеры творческих работ	[6, с. 30-42]	Просмотр
1.2	Разработка фирменного блока: визитка, бланк, папка, конверт				6		4	Бумага формата А-4. Карандаш.	Осн. лит. [1] [5] [10]	

							Мультимедийная презентация	Доп. лит. [7]	
1.3	Разработка дизайн-макета визитницы			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [2] [5] Доп. лит. [7]	Просмотр
1.4	Разработка сувенирной продукции с нанесением фирменной символики: блокнот, пакет, чашка, майка, брелок, значок, настольный календарь			16		6	Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	
1.5	Подготовка итогового проекта с элементами фирменного стиля			4		6	Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	Итоговый просмотр
	Всего	4		30		20			ЗАЧЕТ
	<i>2 курс, 3 семестр</i>								
2	Художественные приемы разработки плаката для передачи на печатных носителях Особенности исторического развития плаката, генезис и формирование этого вида искусства в мировой и отечественной практике. Формирование и становление национальной художественной школы плакатной графики. Базовые признаки выразительности и актуальности плаката. Психология восприятия искусства плаката.	4					Мультимедийная презентация. Примеры творческих работ	Осн. лит. [1] [2] [5] [6] [8] [10] Доп. лит. [1] [2] [10]	
2.1	Эскизный поиск дизайн-концепции социального плаката			2		4	Бумага формата А-4. Карандаш	Доп. лит. [1] [2] [10]	
2.2	Разработка дизайн-макета социального плаката			6		6	Графический редактор Adobe Photoshop	Доп. лит. [1] [2] [10]	
2.3	Выбор и подготовка графического материала			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [1] [10] Доп. лит. [1] [2] [10]	

2.4	Подготовка изображений, графических элементов			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [10] Доп. лит. [1] [2] [10]	Просмотр
2.5	Организация графического образа рекламного плаката			6		6	Графический редактор Adobe Photoshp, Corel Draw	Осн. лит. [10] Доп. лит. [1] [2] [10]	
2.6	Проработка формального и предметного образа рекламного плаката.			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [8] [10]	
2.7	Организация шрифтового строя плаката			4		4	Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [1] [10] Доп. лит. [1] [2] [10]	Итоговый просмотр
Всего		4		30		20			ЗАЧЕТ
<i>2 курс, 4 семестр</i>									
3	Художественное оформление и иллюстрирование книг для детей Определение графического дизайна. Виды графического дизайна. Краткая история развития графического дизайна. Особенности дизайна книг. Подготовка графических и текстовых материалов для верстки. Правила и приемы верстки детской книги: пробелы, абзацы, длина строки, управление объемом текста, выделение в тексте, расположение и разметка заголовков, основной, вспомогательный и справочный тексты, особые виды и элементы текста	4					Мультимедийная презентация.	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	
3.1	Эскизный поиск многостраничного издания			4		6	Бумага формата А-4. Карандаш	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	
3.2	Разработка дизайн-макета книги			4		4	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	Просмотр

3.3	Выбор иллюстративного материала.			4		3	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	
3.4	Подготовка иллюстративного материала средствами векторной и растровой графики			12		8	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	Просмотр
3.5	Вариантный поиск расположения и разметки заголовков, основного, вспомогательного и справочного текста			4			Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	
3.6	Расположение и разметка заголовков, основного, вспомогательного и справочного текста			4			Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	
3.7	Верстка многостраничного издания			8		4	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	
3.8	Подготовка макета к печати			4		4	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [7] [8] [10]	Итоговый просмотр
	Всего	4		44		29			
	<i>3 курс, 5 семестр</i>								
4	Художественное проектирование элементов инфографики Инфографика как одна из форм информационного дизайна. Классификация инфографики. Принципы графического решения информационной графики и особенности ее функционирования в среде. Работа со статистическими данными. Подготовка изображений, графических элементов, пиктограмм.	2					Мультимедийная презентация	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	
4.1	Эскизная проработка инфографики			4		4	Графический редактор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Осн. лит. [6] [8]	

4.2	Композиционное решение инфографики				4			Графический редактор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	Рейтинговая контрольная работа № 1
4.3	Детальная проработка инфографики				4		4	Графический редактор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	
4.5	Композиционное и цветовое решение инфографики				6			Графический редактор Adobe Illustrator	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	Рейтинговая контрольная работа № 2
4.7	Допечатная подготовка инфографики				6		4	Графический редактор Adobe Indesign	Осн. лит. [6] [8] Доп. лит. [7]	Рейтинговая контрольная работа № 3
	Всего	4			24		16			ЭКЗАМЕН
II.	ДИЗАЙН СРЕДЫ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	10			76		53			
	<i>3 курс, 6 семестр</i>									
1	Основы и методика дизайн-проектирование интерьера квартир в многоэтажном жилом доме Особенности дизайн-проектирования жилого интерьера. История стилей интерьера	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
1.2	Цвет и композиция как важнейший компонент формирования пространственной среды	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [4] [9]	
1.3	Эргономические требования к организации интерьера	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
1.4	Создания обмерного чертежа интерьера средствами векторной графики				4		6	Графический редактор Corel Draw	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит.	Просмотр

									[3] [4] [5] [6] [8]	
1.5	Создания плана мебелировки жилого пространства			4				Графический редактор Corel Draw	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
1.6	Перспективный рисунок гостиной и прихожей проектируемого интерьера			8		5		Бумага формата А-4. Карандаш.	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5]	
1.7	Подготовка основы макета пространства жилого интерьера			4				Бумага формата А-4. Карандаш.	Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	Просмотр
1.8	Макетирование мебели			4		6		Бумага формата А-4. Пенокартон. Карандаш. Клей	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5]	
1.9	Сборка макетов			4		8		Бумага формата А-4.	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5]	Итоговый просмотр
	Всего	6		28		21				
	<i>4 курс, 7 семестр</i>									
1.10	Правила и нормы освещения жилого пространства.	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [4] [9]	
	Декоративные отделочные материалы, используемые в интерьере.	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [4] [9] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
	Создание плана потолка проектируемого интерьера.			4				Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит.	

								[5] [6] [8]	
	Создание плана освещения жилого пространства.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [5] [6] [8]	
	Моделирование корпусной мебели для кухни средствами.			4	4		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	
	Моделирование обеденной группы и аксессуаров.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [5] [6] [8]	Просмотр
	Моделирование корпусной мебели для гостиной.			4	4		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	
	Моделирование мягкой мебели для гостиной.			4	4		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	
	Моделирование аксессуаров для гостиной.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	
	Моделирование мебели для прихожей.			4	4		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	
	Моделирование пространства жилого интерьера.			4	4		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [3] [4] [5]	Просмотр
	Подготовка текстур и фактур для применения в проектировании жилого интерьера.			4	8		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [4] [9]	
	Моделирование объектов освещения.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [4] [9]	
	Организация пространства проектируемой предметно-пространственной среды.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [4] [9]	
	Подготовка проекта к печати.			2	4		Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [4] [9]	Итоговый просмотр

	Всего	4		48		32			ЗАЧЕТ
	<i>4 курс, 8 семестр</i>								
III	ДИЗАЙН СРЕДЫ ОБЩЕСТВЕННОГО НАЗНАЧЕНИЯ	2		16		11			
1	Объемно-планировочное решение внутреннего пространства проектируемого объекта Основные требования к проектированию общественных интерьеров. Композиция и эргономика общественных интерьеров.	2					Мультимедийная презентация	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.1	Создание обмерного плана общественного интерьера.			2		4	Графический редактор Corel Draw	Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.2	Создание плана мебели общественного интерьера.			4		3	Графический редактор Corel Draw	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	Рейтинговая контрольная работа № 4
1.3	Моделирование мебели для общественного интерьера.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.4	Применение фактур и текстур для предметно-пространственной среды.			2		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	Рейтинговая контрольная работа № 5
1.5	Композиционные решения элементов освещения общественного интерьера.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [9] Доп. лит. [5] [6] [8]	Рейтинговая контрольная работа № 6
	Всего	2		16		11			ЭКЗАМЕН
	ВСЕГО	26		220		149			

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ОСНОВНАЯ

1. Кашевский, П.А. Шрифтовая графика : учебное пособие для студентов учреждений высшего образования по специальностям "Изобразительное искусство и компьютерная графика", "Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы", "Дизайн (по направлениям)" / П. А. Кашевский. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 279 с.
2. Луптон, Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Э. Луптон. – М.: Питер, 2014. – 184 с.
3. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. – СПб.: ВHV, 2014. – 560 с.
4. Митина, Н. Дизайн интерьера / Н. Митина. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 302 с.
5. Рассел, Дж. Графический дизайн / Дж. Рассел. – М.: Книга по Требованию, 2015. – 876 с.
6. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн / В.Т. Тозик, Л. Корпан. – М.: Academia, 2015. – 201 с.
7. Феддэг, М. Иллюстрация. В чём ее смысл? Книга иллюстрированных иллюстраций, иллюстрирующих иллюстрации / М. Феддэг. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 96 с.
8. Феличчи, Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличчи. – СПб.: ВHV, 2018. – 496 с.
9. Хейфец, А.Л. Инженерная 3D-компьютерная графика. Учебник и практикум / А.Л. Хейфец и др. – М.: Юрайт, 2015. – 604 с.
10. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам. – М.: Питер, 2014. – 120 с.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ

1. Атраховіч, А.І. Плакат. Гісторыя беларускага мастацтва. Т.6 / А.І. Атраховіч. – Мінск: Навука і тэхніка, 1990. – 104 с.
2. Бабурина, Н.И. Россия. XX век. История страны в плакате. / Н.И. Бабурина. – М: Панорама, 2000. – 206 с.
3. Бартенев, И.А. Очерки истории архитектурных стилей / И.А. Бартенев. – М.: Изобразительное искусство, 1983.
4. Бухман Г.Б. Интерьер и проектирование освещения / Г.Б. Бухман, Л.А. Воронец. – Киев: Будівельник, 1983.
5. Бондаренко, С.В. 3ds Max 8. Библиотека пользователя (+CD). / С.В. Бондаренко, М.Ю. Бондаренко. – СПб.: Питер, 2006
6. Серов, С.И. Стиль в графическом дизайне / С.И. Серов. – М., 1996.

7. Овруцкий, А.В. Анатомия рекламного образа Фирменный стиль, технологии брендинга, звуковые средства: курс лекций для вузов / А.В. Овруцкий (и др) .Санкт-петербург, 2004. – 74 с.
8. Кес, Д. Стили мебели / Д. Кес. – Будапешт: Издательство АН, 1979
9. Миловская, О.С. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max 8. / О.С. Миловская – СПб.: БХВ-Петербург, 2007.
10. Риверз, Ш. Poster-Art Лучший дизайн плакатов / Ш. Риверз. – М.: РИП-холдинг / Rotovision, 2007. – 162 с.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Структура содержания учебной программы по учебной дисциплине «Художественное проектирование» построена на основе традиционного подхода с разбиением содержания на разделы и темы; при этом темы представляют собой относительно самостоятельные дидактические единицы содержания обучения. В соответствии с содержанием конкретной темы и определенной системой технико-технологических и художественно-творческих компетенций (знаний и умений, способов деятельности) студентом выполняются учебные задания и учебно-творческие проекты. Разработка и выполнение проектов осуществляется в аудитории под руководством преподавателя и продолжается в рамках внеаудиторной самостоятельной работы по заданию преподавателя с литературными источниками, в домашних условиях, с использованием интернет-источников.

Самостоятельная работа студентов нацелена на:

- углубление и расширение теоретических знаний в области компьютерных графических систем и технологий;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- использование материала, собранного и полученного в ходе исследовательской работы в процессе выполнения мультимедийных образовательных проектов.
- Видами самостоятельной работы студентов по дисциплине «Художественное проектирование» являются:
 - формирование и усвоение знаний на базе рекомендованной учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);
 - выполнение художественных творческих работ с использованием основных компьютерных графических пакетов;
 - выполнение микроисследований по темам выполняемых заданий и проектов.

ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

№ п/п	Название темы, раздела	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения
1.	Разработка логотипа	4	Проанализировать аналоги и прототипы логотипов	Анализ аналогов и прототипов
2.	Разработка фирменного блока: визитка, бланк, папка, конверт	4	Эскизный поиск элементов фирменного стиля	Эскизы
3.	Разработка сувенирной продукции с нанесением фирменной символики: блокнот, пакет, чашка, майка, брелок, значок, настольный календарь	6	Эскизный поиск художественного решения сувенирной продукции фирменного стиля	Эскизы
4.	Подготовка итогового проекта с элементами фирменного стиля	6	Эскиз макета творческого проекта	Эскиз
5.	Эскизный поиск дизайн-концепции социального плаката	4	Проанализировать аналоги и прототипы социальных плакатов	Анализ аналогов и прототипов
6.	Разработка дизайн-макета социального плаката	6	Доработка основного проекта средствами компьютерной графики	Этапы работы над проектом
7.	Организация графического образа рекламного плаката	6	Поиск графического образа рекламного плаката	Художественный поиск
8.	Организация шрифтового строя плаката	4	Подбор и поиск шрифтов по теме творческого проекта	Библиотека шрифтов
9.	Эскизный поиск многостраничного издания	6	Проанализировать аналоги и прототипы многостраничного издания	Анализ аналогов и прототипов
10.	Разработка дизайн-макета книги	4	Доработка дизайн-макета книги	Этапы работы
11.	Выбор иллюстративного материала.	3	Поиск иллюстративного материала по теме творческого проекта	Иллюстрации
12.	Подготовка иллюстративного материала средствами векторной и растровой графики	8	Доработка иллюстративного материала средствами векторной и растровой графики	Этапы работы
13.	Верстка многостраничного издания	4	Эскизный поиск верстки многостраничного издания	Эскиз

14.	Подготовка макета к печати	4	Доработка макета книги в программе Corel Draw или Adobe Indesign	Электронный макет книги
15.	Эскизная проработка серии сувенирных открыток	4	Проанализировать аналоги и прототипы сувенирных открыток	Анализ аналогов и прототипов
16.	Детальная проработка серии сувенирных открыток средствами векторной и растровой графики.	4	Доработка серии сувенирных открыток средствами векторной и растровой графики	Этапы работы
17.	Создание дизайн-макета брэндбука	4	Проанализировать аналоги и прототипы брэндбуков	Анализ аналогов и прототипов
18.	Допечатная подготовка продукции фирменного стиля	4	Доработать и распечатать фирменную продукцию	Фирменная продукция
19.	Создания обмерного чертежа интерьера средствами векторной графики	6	Доработать обмерный чертеж интерьера средствами векторной графики	Обмерный чертеж
20.	Перспективный рисунок гостиной и прихожей проектируемого интерьера	3	Работа над перспективным рисунком гостиной и прихожей проектируемого интерьера	Этапы работы
21.	Макетирование мебели	6	Работа над макетом мебели	Этапы работы
22.	Сборка макетов	6	Работа над сборкой макета	Этапы работы
23.	Моделирование корпусной мебели для кухни	4	Работа над моделированием корпусной мебели для кухни	Этапы работы
24.	Моделирование корпусной мебели для гостиной	4	Работа над моделированием корпусной мебели для гостиной	Этапы работы
25.	Моделирование мягкой мебели для гостиной	4	Работа над моделированием мягкой мебели для гостиной	Этапы работы
26.	Моделирование мебели для прихожей	4	Работа над моделированием мебели для прихожей	Этапы работы
27.	Моделирование пространства жилого интерьера	4	Работа над моделированием пространства жилого интерьера	Этапы работы
28.	Подготовка текстур и фактур для применения в проектировании жилого интерьера	8	Поиск и подбор фактур и текстур для применения в проектировании жилого интерьера	Сборка фактур и текстур

29.	Подготовка проекта к печати.	4	Доработка и распечатка проекта жилого интерьера	Проект жилого интерьера
30.	Создание обмерного плана общественного интерьера	4	Работа над созданием обмерного плана общественного интерьера	Этапы работы
31.	Создание плана мебели общественного интерьера	3	Доработать план мебели общественного интерьера	План мебели
32.	Применение фактур и текстур для предметно-пространственной среды	4	Поиск и создание фактур для предметно-пространственной среды	Фактуры
	ВСЕГО часов, отведенных на СРС	149		

ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Для диагностики сформировавшихся художественно-творческих компетенций по дисциплине «Художественное проектирование» рекомендуется использовать комплексные проверки знаний, умений и навыков в форме зачетов (просмотров), экзаменов с оцениванием практической части работы, а также теоретической подготовленности по основам композиционной грамотности, истории развития графического дизайна и основным принципам работы с векторной, растровой и 3d-графикой.

ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ УВО

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
1. Композиция 2. Композиция в компьютерном дизайне	Кафедра художественного и педагогического образования	Из учебной программы “Композиция” в теме “Композиция интерьера и пейзаж” исключить основные выразительные средства формирования внутреннего пространства	Протокол № 12 от 08.06.2018

ВЫПИСКА ИЗ ПРОТОКОЛА № 1
заседания президиума совета учебно-методического объединения
по педагогическому образованию

23.09.2019

г. Минск

ПРИСУТСТВОВАЛИ: Жук А.И., Невдах С.И., Анцыпирович О.Н.,
Василец С.И., Дьяков Д.Г., Маковчик А.В., Науменко Н.В., Полякова Е.С.,
Стариченок В.Д., Торхова А.В.

СЛУШАЛИ:

О рекомендации учебной литературы к использованию в образовательном процессе для освоения содержания учебных дисциплин по группе специальностей первой ступени 03 01 «Эстетическое развитие» и специальности второй ступени 1-08 80 02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» (список прилагается).

РЕШИЛИ:

Рекомендовать учебную литературу согласно прилагаемому списку к использованию в образовательном процессе для освоения содержания учебных дисциплин по группе специальностей первой ступени 03 01 «Эстетическое развитие» и специальности второй ступени 1-08 80 02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)».

Председатель учебно-методического
объединения по педагогическому
образованию

Учёный секретарь


А.И.Жук
С.И.Невдах

ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ»
(специальность 1-03 01 06 «Изобразительное искусство, черчение и народные
художественные промыслы».)
на 2019/2020 учебный год

№№ пп	Дополнения и изменения	Основание
1	Заменить список основной литературы следующими источниками: 1. Художественное проектирование : электонный учебно-методический комплекс для специальности: 1-03 01 06 «Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы» [Электронный ресурс] / сост. П.А. Кашевский, О.Н. Русакович, Г.В. Лойко - Режим доступа : https://elib.bspu.by/handle/doc/46562 . – Дата доступа 23.01. 2020	1. Обновление литературы в связи с истечением срока действия грифованных учебных пособий. 2. Прохождение государственной регистрации ЭУМК по данной дисциплине.

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры художественно-педагогического образования (протокол № 7 от 23.01.2020 г.)

Заведующий кафедрой
кандидат искусствоведения, доцент



О.А. Коврик

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
кандидат педагогических наук, доцент



И.И. Рыжикова

Методист УМО



Е.А. Кравченко