

**КОНТРОЛЬНЫЙ  
ЭКЗЕМПЛЯР**

Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка»

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе БГПУ  
С.И.Василец

Регистрационный № УД-30-03-116-2023 уч.

**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

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

2023 г.

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

**СОСТАВИТЕЛИ:**

О.Н.Русакович, старший преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;  
Г.В.Лойко, заведующий кафедрой художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», профессор

**СОГЛАСОВАНО:**

Директор ГУО «СШ № 201 г. Минска»

Л.А.Федорова

**РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

Кафедрой художественно-педагогического образования (протокол № 9 от 27.03.2023 г.);  
Заведующий кафедрой

Г.В.Лойко

Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (протокол № 6 от 21.06. 2023 г.)

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

Методист учебно-методического  
отдела БГПУ

Е.А.Кравченко

Директор библиотеки БГПУ

Н.П.Сятковская

## 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. Промежуточной формой контроля знаний и умений студентов являются зачеты и экзамены.

В соответствии с учебным планом на изучение учебной дисциплины «Художественное проектирование» для специальности 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика» отведено всего 467 часов (12,5 з.е.), из них аудиторных 246 часов, в том числе 26 часов лекций, 220 часов лабораторных занятий и 221 час на самостоятельную работу студентов.

Промежуточная форма контроля: зачет, экзамен (проходит в форме просмотра творческих работ).

Распределение аудиторных часов по курсам и семестрам:

1 курс, 2 семестр: всего 54 часа, из них 34 часа аудиторных (4 часа лекций, 30 часов лабораторных занятий) и 20 часов на самостоятельную работу студентов. Форма промежуточного контроля за семестр – зачет.

2 курс, 3 семестр: всего 54 часа, из них 34 часа аудиторных (4 часа лекций, 30 часов лабораторных занятий) и 20 часов на самостоятельную работу студентов. Форма промежуточного контроля за семестр – зачет.

2 курс, 4 семестр: всего 77 часов, из них 48 часов аудиторных (4 часа лекций, 44 часа лабораторных занятий) и 29 часов на самостоятельную работу студентов.

3 курс, 5 семестр: всего 78 часов, из них 26 часов аудиторных (2 часа лекций, 24 часа лабораторных занятий) и 52 часа на самостоятельную работу студентов. Форма промежуточного контроля за семестр – экзамен.

3 курс, 6 семестр: всего 55 часов, из них 34 часа аудиторных (6 часов лекций, 28 часов лабораторных занятий) и 21 час на самостоятельную работу студентов;

4 курс, 7 семестр: всего 84 часа, из них 52 часа аудиторных (4 часа лекций, 48 часов лабораторных занятий) и 32 часа на самостоятельную работу студентов. Форма промежуточного контроля за семестр – зачет.

4 курс, 8 семестр: всего 65 часов, из них 18 часов аудиторных (2 часа лекций, 16 часов лабораторных занятий), 47 часов на самостоятельную работу студентов. Форма промежуточного контроля за семестр – 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					Самостоятельная (внеаудиторная) работа	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа				
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
<b>I</b>	<b>ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА НА ПЕЧАТНЫХ НОСИТЕЛЯХ И СТИЛЕВЫЕ ПРИЗНАКИ ИХ ВИЗУАЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ</b>	<b>14</b>			<b>128</b>		<b>121</b>			
	<i>1 курс, 2 семестр</i>									
<b>1.</b>	<b>Фирменный стиль и его составляющие элементы</b> Основные понятия дизайна. Понятие фирменный стиль. Основные понятия дизайна. Понятие фирменный стиль. Составляющие фирменного стиля. Предпроектное исследование.	<b>4</b>						Мультимедийная презентация. Примеры творческих работ	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [7]	
1.1	Разработка логотипа				4		4	Мультимедийная презентация. Примеры творческих работ	Доп. лит. [6]	Просмотр
1.2	Разработка фирменного блока: визитка, бланк,				6		4	Бумага формата	Осн. лит.	

	папка, конверт						А-4. Карандаш. Мультимедийная презентация	[1] Доп. лит. [7]	
1.3	Разработка дизайн-макета визитницы			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [2] 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. [1] [2] Доп. лит. [7]	
1.5	Подготовка итогового проекта с элементами фирменного стиля			4		6	Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [7]	Текущий просмотр
	<b>Всего</b>	<b>4</b>		<b>30</b>		<b>20</b>			<b>ЗАЧЕТ</b>
	<i>2 курс, 3 семестр</i>								
<b>2</b>	<b>Художественные приемы разработки плаката для передачи на печатных носителях</b> 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.	<b>4</b>					Мультимедийная презентация. Примеры творческих работ	Осн. лит. [1] [2] 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] Доп. лит.	

								[1] [2] [10]	
2.4	Подготовка изображений, графических элементов			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [1] Доп. лит. [1] [2] [10]	Просмотр
2.5	Организация графического образа рекламного плаката			6		6	Графический редактор Adobe Photoshp, Corel Draw	Осн. лит. [1] Доп. лит. [1] [2] [10]	
2.6	Проработка формального и предметного образа рекламного плаката.			4			Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [1]	
2.7	Организация шрифтового строя плаката			4		4	Графический редактор Adobe Photoshop, Corel Draw	Осн. лит. [1] Доп. лит. [1] [2] [10]	Текущий просмотр
	<b>Всего</b>	<b>4</b>		<b>30</b>		<b>20</b>			<b>ЗАЧЕТ</b>
	<i>2 курс, 4 семестр</i>								
<b>3</b>	<b>Художественное оформление и иллюстрирование книг для детей</b> 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]	
3.1	Эскизный поиск многостраничного издания			4		6	Бумага формата А-4. Карандаш	Осн. лит. [1]	
3.2	Разработка дизайн-макета книги			4		4	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1]	Просмотр

3.3	Выбор иллюстративного материала.			4		3	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [2]	
3.4	Подготовка иллюстративного материала средствами векторной и растровой графики			12		8	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [2]	Просмотр
3.5	Вариантный поиск расположения и разметки заголовков, основного, вспомогательного и справочного текста			4			Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1]	
3.6	Расположение и разметка заголовков, основного, вспомогательного и справочного текста			4			Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1]	
3.7	Верстка многостраничного издания			8		4	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1]	
3.8	Подготовка макета к печати			4		4	Графический редактор CorelDraw, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1]	Текущий просмотр
	<b>Всего</b>	<b>4</b>		<b>44</b>		<b>29</b>			
	<i>3 курс, 5 семестр</i>								
4	<b>Художественное проектирование элементов инфографики</b> 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. [1] [2] Доп. лит. [7]	
4.1	Эскизная проработка инфографики			4		12	Графический редактор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [2]	

4.2	Композиционное решение инфографики				4			Графический редактор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [7]	Рейтинговая контрольная работа № 1
4.3	Детальная проработка инфографики				4		10	Графический редактор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [7]	
4.5	Композиционное и цветовое решение инфографики				6		12	Графический редактор Adobe Illustrator	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [7]	Рейтинговая контрольная работа № 2
4.7	Допечатная подготовка инфографики				6		10	Графический редактор Adobe Indesign	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [7]	Рейтинговая контрольная работа № 3
	Всего	<b>2</b>			<b>24</b>		<b>52</b>			<b>ЭКЗАМЕН</b>
<b>II.</b>	<b>ДИЗАЙН СРЕДЫ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>	<b>10</b>			<b>76</b>		<b>53</b>			
	<i>3 курс, 6 семестр</i>									
1	<b>Основы и методика дизайн-проектирование интерьера квартир в многоэтажном жилом доме</b> Особенности дизайн-проектирования жилого интерьера. История стилей интерьера	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
1.2	Цвет и композиция как важнейший компонент формирования пространственной среды	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [1] [2]	
1.3	Эргономические требования к организации интерьера	2						Мультимедийная презентация	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
1.4	Создания обмерного чертежа интерьера средствами векторной графики				4		6	Графический редактор Corel Draw	Осн. лит. [1] [2] Доп. лит.	Просмотр

									[3] [4] [5] [6] [8]	
1.5	Создания плана меблировки жилого пространства			4			Графический редактор Corel Draw		Осн. лит. [1] [2] 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. [1] [2] 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. [1] [2] Доп. лит. [3] [4] [5]	
1.9	Сборка макетов			4		8	Бумага формата А-4.		Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [3] [4] [5]	Текущий просмотр
	<b>Всего</b>	<b>6</b>		<b>28</b>		<b>21</b>				
	<i>4 курс, 7 семестр</i>									
1.10	Правила и нормы освещения жилого пространства.	2					Мультимедийная презентация		Осн. лит. [1] [2]	
1.11	Декоративные отделочные материалы, используемые в интерьере.	2					Мультимедийная презентация		Осн. лит. [1] [2] Доп. лит. [3] [4] [5] [6] [8]	
1.12	Создание плана потолка проектируемого интерьера.			4			Графический редактор Autodesk 3ds Max		Осн. лит. [1] Доп. лит.	

									[5] [6] [8]	
1.13	Создание плана освещения жилого пространства.				4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.14	Моделирование корпусной мебели для кухни средствами.				4		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [2] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.15	Моделирование обеденной группы и аксессуаров.				4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [5] [6] [8]	Просмотр
1.16	Моделирование корпусной мебели для гостиной.				4		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.17	Моделирование мягкой мебели для гостиной.				4		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.18	Моделирование аксессуаров для гостиной.				4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [2] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.19	Моделирование мебели для прихожей.				4		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [2] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.20	Моделирование пространства жилого интерьера.				4		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [3] [4] [5]	Просмотр
1.21	Подготовка текстур и фактур для применения в проектировании жилого интерьера.				4		8	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] [2]	
1.22	Моделирование объектов освещения.				4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] [2]	
1.23	Организация пространства проектируемой предметно-пространственной среды.				4			Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] [2]	
1.24	Подготовка проекта к печати.				2		4	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] [2]	Текущий просмотр

	<b>Всего</b>	<b>4</b>		<b>48</b>		<b>32</b>		<b>ЗАЧЕТ</b>	
	<i>4 курс, 8 семестр</i>								
<b>III</b>	<b>ДИЗАЙН СРЕДЫ ОБЩЕСТВЕННОГО НАЗНАЧЕНИЯ</b>	<b>2</b>		<b>16</b>		<b>11</b>			
1	<b>Объемно-планировочное решение внутреннего пространства проектируемого объекта</b> Основные требования к проектированию общественных интерьеров. Композиция и эргономика общественных интерьеров.	2					Мультимедийная презентация	Осн. лит. [1] Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.1	Создание обмерного плана общественного интерьера.			2		10	Графический редактор Corel Draw	Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.2	Создание плана мебели общественного интерьера.			4		8	Графический редактор Corel Draw	Осн. лит. [2] Доп. лит. [5] [6] [8]	Рейтинговая контрольная работа № 4
1.3	Моделирование мебели для общественного интерьера.			4		12	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Доп. лит. [5] [6] [8]	
1.4	Применение фактур и текстур для предметно-пространственной среды.			2		7	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [1] Доп. лит. [5] [6] [8]	Рейтинговая контрольная работа № 5
1.5	Композиционные решения элементов освещения общественного интерьера.			4		10	Графический редактор Autodesk 3ds Max	Осн. лит. [2] Доп. лит. [5] [6] [8]	Рейтинговая контрольная работа № 6
	<b>Всего</b>	<b>2</b>		<b>16</b>		<b>47</b>		<b>ЭКЗАМЕН</b>	
	<b>ВСЕГО</b>	<b>26</b>		<b>220</b>		<b>149</b>			

**ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ****ЛИТЕРАТУРА****Основная литература**

1. Художественное проектирование [Электронный ресурс] : электрон. учеб.-метод. комплекс для специальности 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика» / сост.: П. А. Кашевский, О. Н. Русакович, Г. В. Лойко // Репозиторий БГПУ. – Режим доступа: <http://elib.bspu.by/handle/doc/46526>. – Дата доступа: 03.04.2023.
2. Шибут, М. С. Проектирование информационных систем : пособие для студентов высш. образования / М. С. Шибут. – Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2021. – 178 с.

**Дополнительная литература**

1. Брезгунова, И. В. Аппаратные и программные средства персонального компьютера : учеб.-метод. пособие / И. В. Брезгунова, Е. В. Шакель ; Респ. ин-т высш. шк. – Минск : РИВШ, 2011. – 164 с.
2. Гордон, М. От А до Я / М. Гордон. – 3-е изд. – М. : Студия Артемия Лебедева, 2017. – 596 с.
3. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : Кн. дом ун-т, 2015. – 188 с.
4. Кашевский, П. А. Шрифтовая графика : учеб. пособие / П. А. Кашевский. – Минск : Выш. шк., 2017. – 279 с.
5. Коваленко, В. И. Композиция : учеб. пособие для студентов учреждений высш. образования по специальностям «Изобразительное искусство», «Дизайн (по направлениям)» / В. И. Коваленко, М. П. Шерикова. – Минск : Беларусь, 2014. – 199 с.
6. Луптон, Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Э. Луптон. – М. : Питер, 2014. – 184 с.
7. Лойко, А. Н. Философия дизайна : учеб.-метод. пособие / А. Н. Лойко, Е. К. Булыко, Е. Б. Якимович ; под общ. А. И. Лойко ; Белорус. нац. техн. ун-т. – Минск : БНТУ, 2017. – 73 с.
8. Пулин, Р. Школа дизайна. Макет : практ. рук. для студентов и дизайнеров / Р. Пулин. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 232 с.
9. Рассел, Дж. Графический дизайн / Дж. Рассел. – М. : Кн. по Требованию, 2015. – 876 с.
10. Рэнд, П. Мысли о дизайне / П. Рэнд ; [пер. с англ. О. Вершкова]. – СПб. : Питер, 2016. – 95 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 инфографики	12	Проанализировать аналоги и прототипы по теме исследования	Анализ аналогов и прототипов
16.	Детальная проработка инфографики	10	Доработка элементов (пиктограммы) инфографики средствами векторной и растровой графики	Этапы работы
17.	Композиционное и цветовое решение инфографики	12	Поиск композиционного решения проекта информатики. Подбор цветовой палитры	Эскизы. Цветовая палитра проекта
18.	Допечатная подготовка инфографики	10	Доработать и распечатать инфографику	Инфографика
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	10	Работа над созданием обмерного плана общественного интерьера	Этапы работы
31.	Создание плана мебели общественного интерьера	8	Доработать план мебели общественного интерьера	План мебели
32.	Моделирование мебели для общественного интерьера.	12	Моделировка мебели исходя из выбранной стилистики интерьера	Моделировка мебели
33.	Применение фактур и текстур для предметно-пространственной среды	7	Поиск и создание фактур для предметно-пространственной среды	Фактуры
34.	Композиционное решения элементов освещения общественного интерьера.	10	Поиск светового оборудования, размещение освещения в проекте	План освещения
	Всего часов	221		
	<b>ВСЕГО часов, отведенных на СРС</b>	<b>221</b>		

## **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.

## **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ**

***Зачтено*** ставится за умение ориентироваться в основных теоретических положениях учебного материала, воспроизведение его содержания без существенных ошибок, знание художественных и пластических возможностей материала, владение технологией его художественной обработки, способность под руководством преподавателя решать стандартные творческие задачи, выполнение творческих заданий без существенных композиционных и художественно-графических ошибок в полном объеме, предусмотренном программой, допустимый уровень культуры их исполнения.

***Не зачтено*** ставится за фрагментарные теоретические знания по учебной дисциплине в рамках образовательного стандарта, пассивность на лабораторных занятиях, выполнение творческих заданий с существенными композиционными графическими ошибками либо неумение применять основы композиционных, графически-проектных знаний в творческом процессе. Низкий технический и художественный уровень культуры исполнения заданий, а также за отказ от ответа или непредставление на итоговый просмотр творческого учебного задания.

## 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)
Композиция Композиция в компьютерном дизайне	Кафедра художественно-педагогического образования	Предложений об изменениях нет	Протокол № 9 от 27.03.2023