


УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе  
 А.И. Ковалева  
«22» октября 2018 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
«ВВЕДЕНИЕ В ПРОФЕССИЮ»**

**Б1.В.ОД.5**

**Направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн»**

**Профиль подготовки – «Графический дизайн»**

**Квалификация выпускника – бакалавр**

**Форма обучения – очная, очно-заочная**

Кафедра дизайна

Рабочая программа дисциплины «Введение в профессию» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профилю – «Графический дизайн» и рабочими учебными планами, утвержденным ректором АНО ВО «Московский гуманитарный университет».

**Автор:** Лузева Е. Л. – доцент кафедры дизайна Московского гуманитарного университета, член Творческого союза дизайнеров

**Эксперт:** Васильев А. А. – профессор, заведующий кафедрой художественного проектирования предметно-пространственной среды, декан художественно-технологического факультета Российского государственного университета туризма и сервиса, член Союза художников РФ

#### **ОБСУЖДЕНО**

на заседании кафедры дизайна  
«04» октября 2018 г., протокол № 3.

#### **ОДОБРЕНО**

Методической комиссией факультета рекламы, журналистики и дизайна  
«12» октября 2018 г., протокол № 2.

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Целями изучения дисциплины «Введение в профессию» являются знакомство с особенностями дизайнерской деятельности; получение начального представления о графическом дизайне как сфере профессиональной деятельности, о типологии графического дизайна по категориям решаемых задач; изучение основных принципов создания произведений графического дизайна; приобретение умений использовать эти знания в профессиональной деятельности и формирование необходимых компетенций.

Основными задачами дисциплины являются:

- формирование понимания целей и задач графического дизайна;
- освоение терминологии графического дизайна;
- получение обучающимися первоначальных практических навыков владения языком графического дизайна и ведения проектной деятельности.

## **2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата**

Дисциплина «Введение в профессию» относится к вариативной части дисциплин блока 1 «Дисциплины (модули)» по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении художественных дисциплин в рамках среднего общего образования и дисциплин прикладного характера в рамках СПО, таких как «Основы композиции», «Основы дизайна», «Декоративно-прикладное искусство».

Дисциплина «Введение в профессию» является предшествующей для изучения дисциплин «Проектирование», «Пропедевтика», «Основы производственного мастерства», «Компьютерные технологии».

## **3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

В данном разделе содержится описание перечня планируемых результатов обучения по дисциплине «Введение в профессию», соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль – «Графический дизайн».

Процесс изучения дисциплины «Введение в профессию» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-6 – способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

### ***Знать:***

- цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики;
- типологию графического дизайна по категориям решаемых задач; основные виды современной дизайнерской деятельности; визуальный язык дизайна.

**Уметь:**

– правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия; собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере;

– использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации.

**Владеть:**

– визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции; приемами создания объектов корпоративного и рекламного дизайна;

– навыками использования графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема.

**4. Структура и содержание дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**4.1. Структура дисциплины****4.1.1 Очная форма обучения**

Вид учебной работы	Всего часов	1 семестр
		72 часа
Аудиторные занятия (всего)	18	18
Занятия лекционного типа	18	18
Занятия семинарского типа (практич., семин., лаборат. и др.)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	54	54
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		Зачет

**4.1.2 Очно-заочная форма обучения**

Вид учебной работы	Всего часов	1 семестр
		72 часа
Аудиторные занятия (всего)	10	10
Занятия лекционного типа	10	10
Занятия семинарского типа (практич., семин., лаборат. и др.)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	62	62
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		Зачет

## 4.2. Учебно-тематический план дисциплины

### 4.2.1 Очная форма обучения

Номер раздела	Наименование раздела/темы	Часов по учебной (рабочей) программе					Отрабатываемые компетенции
		Всего в уч. плане по разделу /теме	Аудиторная работа			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего	в том числе			
		Лекции		Практич. занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Что такое дизайн? Основные цели, понятия и особенности дизайна	12	2	2		10	ОПК-6
2	Графический дизайн как средство визуальной коммуникации	14	4	4		10	ОПК-6
3	Визуальный язык графического дизайна. Базовые элементы и специфика	14	4	4		10	ОПК-6
4	Специфика графического дизайна по категориям решаемых задач	16	4	4		12	ОПК-6
5	Тенденции развития современного графического дизайна	16	4	4		12	ОПК-6
	<b>Зачет</b>						
	<b>Всего 1 семестр</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>18</b>		<b>54</b>	
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>18</b>		<b>54</b>	

### 4.2.2 Очно-заочная форма обучения

Номер раздела	Наименование раздела/темы	Часов по учебной (рабочей) программе					Отрабатываемые компетенции
		Всего в уч. плане по разделу /теме	Аудиторная работа			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего	в том числе			
		Лекции		Практич. занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Что такое дизайн? Основные цели, понятия и особенности дизайна	14	2	2		12	ОПК-6
2	Графический дизайн как средство визуальной коммуникации	14	2	2		12	ОПК-6
3	Визуальный язык графического дизайна. Базовые элементы и специфика	14	2	2		12	ОПК-6
4	Специфика графического дизайна по категориям решаемых задач	14	2	2		12	ОПК-6
5	Тенденции развития современного графического дизайна	16	2	2		14	ОПК-6
	<b>Зачет</b>						

	<b>Всего 1 семестр</b>	<b>72</b>	<b>10</b>	<b>10</b>		<b>62</b>	
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>10</b>	<b>10</b>		<b>62</b>	

### 4.3. Содержание дисциплины

**Раздел 1. Что такое дизайн? Основные цели, понятия и особенности дизайна (лекция).** Понятие дизайна, особенности и отличительные черты. Цели и задачи дизайна. 10 заповедей хорошего дизайна. Понятие эргономики. Дизайн и изобразительное искусство: общее и различное. История становления и эволюции дизайна (краткий обзор). Основные виды современной дизайнерской деятельности (промышленный дизайн, графический дизайн, компьютерный дизайн, дизайн архитектурной среды, дизайн выставочных экспозиций, дизайн одежды и аксессуаров, арт-дизайн, новые виды дизайна). Визуальный язык дизайна. Базовые элементы дизайна. Основные методы и средства дизайн-проектирования.

**Раздел 2. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации (лекция).** Что такое «визуальная коммуникация»? История визуальных коммуникаций (обзор). Графический дизайн – путь выхода из информационного кризиса. Роль графического дизайна в повседневной жизни. Особенности восприятия информации человеком. Цели и задачи графического дизайна. Перевод вербальной идеи на визуальный язык. Концептуальное мышление. Способы воплощения идеи на примере творчества Ст. Загмайстера. Направления дизайнерской деятельности в графическом дизайне (дизайн знака, дизайн фирменного стиля, типографический дизайн, дизайн периодических изданий, инфографика, дизайн плаката, навигационный дизайн, дизайн упаковки, дизайн рекламы, веб-дизайн). Методы ведения дизайн-проекта, инструментарий графического дизайнера. Терминология графического дизайна.

**Раздел 3. Визуальный язык графического дизайна. Базовые элементы и специфика (лекция).** Восприятие визуальной информации. Свойства зрительного восприятия (последовательность, избирательность, реакция на движение, запоминаемость, целостность восприятия, константность, соотносительность, иллюзорность). Ассоциативность и образность. Язык знаков и символов. Семиотика – наука о знаках. Визуальная метафора. Выразительность композиции и графических средств в графическом дизайне. Коммуникационные качества цвета. Стилизация и трансформация. Стили и стилистика, выбор стилистического приема.

**Раздел 4. Специфика графического дизайна по категориям решаемых задач (лекция).** Корпоративный и рекламный дизайн. Дизайн плаката. Типографический дизайн. Дизайн упаковки. Навигационный дизайн. Дизайн периодических изданий. Инфографика. Просмотр и анализ лучших образцов мирового графического дизайна по каждому направлению.

**Раздел 5. Тенденции развития современного графического дизайна (лекция).** Тренды: актуальные идеи, стили и изобразительные приемы. Современные тенденции в логостроении (сравнительный анализ). Просмотр и анализ лучших образцов мирового графического дизайна текущего года.

**5. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

**5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

**Компетенции, закрепленные за дисциплиной ОП ВО:**

*общепрофессиональная компетенция (ОПК):*

ОПК-6 – способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**Знать:** цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики; типологию графического дизайна по категориям решаемых задач; основные виды современной дизайнерской деятельности; визуальный язык дизайна.

**Уметь:** правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия; собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере; использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации.

**Владеть:** визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции; приемами создания объектов корпоративного и рекламного дизайна; навыками использования графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема.

**Схема фонда оценочных средств промежуточной аттестации дисциплины, отражающая этапы формирования компетенций, проводимой в форме зачета**

<b>№ п/п</b>	<b>Раздел (тема) рабочей программы</b>	<b>Контролируемые компетенции</b>	<b>Оценочное средство</b>
1	2	3	4
1	Р 1. Что такое дизайн? Основные цели, понятия и особенности дизайна	ОПК-6	№№ зач. билетов: 1-3 тренинг №1 типовое задание №1
2	Р 2. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации	ОПК-6	№№ зач. билетов: 4-5 тренинг №2 типовое задание №2
3	Р 3. Визуальный язык графического дизайна. Базовые	ОПК-6	№№ зач. билетов: 6-10 тренинг №3

	элементы и специфика		типовое задание №3
4	Р 4. Специфика графического дизайна по категориям решаемых задач	ОПК-6	№№ зач. билетов: 11-20 практ. раб. в группе №1 типовое задание №4
5	Р 5. Тенденции развития современного графического дизайна	ОПК-6	№№ зач. билетов: 21-30 практ. раб. в группе №2 типовое задание №5

## 5.2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Код компетенции	Показатели компетенции(ий)	Критерий оценивания	Шкала оценивания
1	2	3	4
ОПК-6	<b>Знать:</b> цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики; типологию графического дизайна по категориям решаемых задач; основные виды современной дизайнерской деятельности; визуальный язык дизайна.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности. Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не зачтено



<p><b>Уметь:</b> правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия; собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере; использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации.</p>	<p>Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.</p> <p>Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.</p> <p>Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.</p>	Зачтено
	<p>Не умеет решать практические задачи.</p>	Не зачтено
<p><b>Владеть:</b> визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции; приемами создания объектов корпоративного и рекламного дизайна; навыками использования графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема.</p>	<p>Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.</p> <p>Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.</p> <p>Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.</p>	Зачтено
	<p>Отсутствие навыков.</p>	Не зачтено
	<p>Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает гру-</p>	Не зачтено

		бые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	
		Отсутствие навыков.	Не зачтено

### 5.3. Типовые контрольные задания и материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине

#### 5.3.1. Комплект типовых заданий

№ п/п	Раздел (тема) рабочей программы	Содержание типовых заданий
1	2	3
1	Р 1. Что такое дизайн? Основные цели, понятия и особенности дизайна	Создание майнд-меп по материалам презентации преподавателя.
2	Р 2. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации	Развивающие упражнения на развитие концептуального мышления.
3	Р 3. Визуальный язык графического дизайна. Базовые элементы и специфика	Развивающие упражнения на ассоциативное мышление.
4	Р 4. Специфика графического дизайна по категориям решаемых задач	Творческие клаузуры на создание идей для дизайна по каждому направлению.
5	Р 5. Тенденции развития современного графического дизайна	Просмотр и анализ лучших образцов мирового графического дизайна текущего года.

#### 5.3.2. Вопросы к зачету

1. Сформулировать понятие «дизайн».
2. Назвать 10 заповедей хорошего дизайна от Дитера Рамса.
3. Что такое «эргономика»?
4. Чем дизайн отличается от изобразительного искусства?
5. Назвать основные виды современной дизайнерской деятельности.
6. Что такое «визуальная коммуникация»?
7. Привести пример визуальной коммуникации из истории Др. мира.
8. Что такое «графический дизайн»?
9. Какова цель графического дизайна?
10. Рассказать о направлениях дизайнерской деятельности в графическом дизайне.
11. Связать какое-либо свойство зрительного восприятия и прием, часто применяемый в графическом дизайне.
12. Что такое ассоциации?
13. Что такое страны бедного и богатого контекста?

14. Что такое «семиотика»?
15. Что такое «символ»?
16. Зачем графическому дизайнеру знать язык знаков и символов?
17. Назвать базовые элементы дизайна.
18. Рассказать о коммуникативных качествах цвета.
19. Что такое стилизация?
20. Что такое трансформация?
21. Что такое абстрактное изображение?
22. Изображения какого вида чаще используются в графическом дизайне?
23. Что такое «бренд»?
24. Что такое «корпоративная идентичность»?
25. Что такое «майнд-меп»?
26. Что такое пиктограмма?
27. Что такое «логотип»?
28. Что такое «фирменный блок»?
29. Что такое «плакат»?
30. Назвать элементы повседневной работы графического дизайнера.

### **5.3.3. Тематика практических работ в группах**

1. Групповая дискуссия по вариантам применения выразительных средств композиции для решения дизайнерских задач.
2. Групповая дискуссия: выбор и аргументация выбора композиционной схемы для решения дизайн-задачи.

### **5.3.4. Тематика тренингов**

1. Деловая игра: выбор и аргументация выбора формата изобразительной плоскости для решения композиционных задач.
2. Деловая игра: «Придумай технику» – подобрать изобразительные материалы, инструменты и технику с целью наиболее точной имитации визуального впечатления предложенных изображений.
3. Деловая игра: развивающие упражнения на выразительность визуальных средств.

## **5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков**

Общепрофессиональная компетенция ОПК-6 отрабатывается в процессе выполнения самостоятельной работы (выполнение визуального исследования, создание презентаций) и выполнения творческих клаузур.

Текущая аттестация проводится в следующих формах:

- 1) защита творческих работ, выполняемых самостоятельно;
- 2) выполнения тестовых заданий;
- 3) оценки участия обучающихся в свободной дискуссии.

Промежуточная аттестация – устный зачет по курсу в конце первого семестра для очной формы обучения и устный зачет по курсу в конце первого семестра для очно-заочной формы обучения.

### **Критерии оценки знаний обучающихся**

Оценкой «зачтено» аттестуется обучающийся, полностью овладевший программным материалом или точно и полно выполнивший практические задания. При этом он проявляет самостоятельность в суждениях, умение представить тезисный план ответа; владение теорией, умение раскрыть содержание проблемы; свободное оперирование научным аппаратом, умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, апеллировать к источникам. Обучающийся, опираясь на межпредметные связи, показывает способность связать научные положения с будущей практической деятельностью; умение делать аргументированные выводы; уверенно, логично, последовательно и грамотно излагать ответ на вопрос. Оценка «зачтено» также ставится, если обучающийся овладел программным материалом, умеет оперировать основными категориями и понятиями изучаемой отрасли знаний, но самостоятельность суждений, знание литературы у него более ограничены. Он умеет представить план ответа; владеет теорией, раскрывающей проблему; умеет иллюстрировать основные теоретические положения конкретными примерами и практики. Вместе с тем допускает ошибки в ходе ответа на вопросы. Умеет делать аргументированные выводы; уверенно, логично, последовательно и грамотно излагает ответ на вопрос. Оценка «зачтено» также ставится обучающемуся, который в основном знает материал программы, в целом верно выполнил задания, но знания его неполны и поверхностны, самостоятельные суждения отсутствуют. Обучающийся имеет представление о требованиях практики в своей профессиональной области, знает основную литературу, обладает необходимыми умениями. Может оперировать основными понятиями и категориями изучаемой науки, но допускает ошибки в ответе, обнаруживает пробелы в знаниях. Умеет делать выводы; грамотно излагает ответ на вопрос.

Оценка «не зачтено» ставится, если обучающийся демонстрирует незнание или непонимание учебного материала, не владеет навыками, овладение которыми предусмотрено программой дисциплины, не может выполнить предложенных заданий, не знаком с основной рекомендованной литературой. Это проявляется в отсутствии плана ответа, существенных ошибках при изложении материала, трудностях в практическом применении знаний, неумении сформулировать выводы.

### **6. Методические рекомендации преподавателям по технологии реализации дисциплины**

По учебному курсу преподавателю целесообразно использовать следующие образовательные технологии:

По учебному курсу используются следующие образовательные технологии:

- средства активизации познавательной и инновационной деятельности обучающихся: методики креативного мышления для генерирования идей в графическом дизайне,
- ментальные карты (майнд-меп), ассоциативные ряды, мозговой штурм, метод фокальных объектов, метод морфологической матрицы, (разделы 1, 2, 3,

4); технологии проблемного обучения, метод ограничения (разделы 3, 4); межпредметная интеграция (разделы 3, 4);

– современные и новые технологии организации учебного процесса: технологии модерации (разделы 1-5); групповые технологии (разделы 2, 3, 4); технология модульного обучения (все разделы); технология индивидуального обучения (разделы 2,3,4);

– научно-инновационные технологии: работа с Интернет-ресурсами (все разделы); локальные и сетевые образовательные технологии дистанционного обучения (все разделы); информационно-коммуникационные технологии (все разделы).

По дисциплине проводятся следующие виды интерактивных занятий: интерактивные лекции-визуализации (все разделы), лекции-дискуссии (разделы 1,2,3,4), практическая работа в группах (разделы 2, 3, 4), решение ситуационных задач (раздел 4).

Занятия лекционного типа проводятся с целью обеспечить теоретическую основу обучения, развить интерес к учебной деятельности и учебной дисциплине «Введение в профессию», сформировать у обучающихся ориентиры для самостоятельной работы над курсом. Основная функция лекции – формирование ориентировочной основы для последующего усвоения обучающимися учебного материала. Лекция выполняет научные, воспитательные и мировоззренческие функции; является методологической и организационной основой для всех форм учебных занятий, в том числе самостоятельных. Лекция должна раскрывать понятийный аппарат дисциплины «Введение в профессию», ее проблемы, давать цельное представление о предмете, показывать взаимосвязь с другими дисциплинами.

Самостоятельная работа – важная составляющая часть высшего образования. Ее организация во многом определяет эффективность учебного процесса и способствует выработке навыков самообразования. Самостоятельная работа включает подготовку обучающихся к практическим занятиям и зачету.

## **7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Дисциплина «Введение в профессию» ориентирована на применение обучающимися освоенных технологий в будущей профессиональной деятельности дизайнера и непосредственно в образовательном процессе с целью повышения его эффективности и качества. В ходе изучения курса «Введение в профессию», с учетом его объема и формулируемых его целей и задач, обучающимся следует уделять особое внимание следующим вопросам: понятие дизайна, особенности и отличительные черты; цели и задачи дизайна; десять заповедей хорошего дизайна; понятие эргономики; дизайн и изобразительное искусство: общее и различное; история становления и эволюции дизайна; основные виды современной дизайнерской деятельности (промышленный дизайн, графический дизайн, компьютерный дизайн, дизайн архитектурной среды, дизайн выставочных экспозиций, дизайн одежды и аксессуаров, арт-дизайн, новые виды дизайна); визуальный язык дизайна; базовые элементы дизайна; основные методы и средства дизайн-проектирования.

Сдача зачета предполагает индивидуальное выполнение итогового задания, выдаваемого преподавателем с учетом текущей успеваемости и посещаемости занятий обучающимися.

### **Вопросы для самопроверки при подготовке к зачету**

1. Сформулировать понятие «дизайн».
2. Назвать 10 заповедей хорошего дизайна от Дитера Рамса.
3. Что такое «эргономика»?
4. Чем дизайн отличается от изобразительного искусства?
5. Назвать основные виды современной дизайнерской деятельности.
6. Что такое «визуальная коммуникация»?
7. Привести пример визуальной коммуникации из истории Др. мира.
8. Что такое «графический дизайн»?
9. Какова цель графического дизайна?
10. Рассказать о направлениях дизайнерской деятельности в графическом дизайне.
11. Связать какое-либо свойство зрительного восприятия и прием, часто применяемый в графическом дизайне.
12. Что такое ассоциации?
13. Что такое страны бедного и богатого контекста?
14. Что такое «семиотика»?
15. Что такое «символ»?
16. Зачем графическому дизайнеру знать язык знаков и символов?
17. Назвать базовые элементы дизайна.
18. Рассказать о коммуникативных качествах цвета.
19. Что такое стилизация?
20. Что такое трансформация?
21. Что такое абстрактное изображение?
22. Изображения какого вида чаще используются в графическом дизайне?
23. Что такое «бренд»?
24. Что такое «корпоративная идентичность»?
25. Что такое «майнд-меп»?
26. Что такое пиктограмма?
27. Что такое «логотип»?
28. Что такое «фирменный блок»?
29. Что такое «плакат»?
30. Назвать элементы повседневной работы графического дизайнера.

### **8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (включая самостоятельную работу)**

#### **а) Основная литература:**

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р.Ю. Овчин-

никова. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с. — 978-5-238-01525-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html>

2. Марусева И.В. Творческая реклама. Приемы и методы ее создания (художественно-аналитическое исследование) [Электронный ресурс] : монография / И.В. Марусева. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2016. — 304 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38999.html>

#### **б) Дополнительная литература:**

1. Бердышев С. Н. Эффективная наружная реклама. 2-е изд.: практическое пособие / Бердышев С.Н. Изд-во: Дашков и К, 2012. 315 с. (<http://www.iprbookshop.ru5993>)

#### **в) Информационное обеспечение и базы данных**

1. Базы данных Федерального государственного учреждения культуры Российская библиотека искусств – <http://liart.ru/ru/pages/eresorses/bd>.

2. Базы данных Российской национальной библиотеки – <http://nlr.ru/res/bd>.

3. Информационный портал Музеи мира и их коллекции – <http://www.museum.ru/wm>.

4. Информационный портал Музеи России – <http://www.museum.ru>.

5. Поисковые системы Internet: Yandex, Rambler, Google.

6. Базы данных по компьютерной графике «Demiart» – <https://demiart.ru>.

#### **ЭБС, к которым имеют доступ обучающиеся (на договорной основе)**

1. <http://www.biblio-online.ru/> ЭБС издательства «Юрайт» - Электронно-библиотечная система, коллекция электронных версий книг.

<http://www.iprbookshop.ru/> - ЭБС IPR BOOKS - Современный ресурс для получения качественного образования, предоставляющий доступ к учебным и научным изданиям, необходимым для обучения и организации учебного процесса в МосГУ.

### **9. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Для материально-технического обеспечения дисциплины используются следующие ресурсы:

1. для проведения занятий лекционного типа используются специальные помещения, укомплектованные специализированной мебелью и оборудованные комплектом презентационного оборудования (стационарного или переносного): мультимедиа-проектором, персональным компьютером;

2. для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, для осуществления текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения, укомплектованные специализированной мебелью;

3. помещения для самостоятельной работы студентов: читальный зал библиотеки МосГУ, аудитории №107, №514, №417, №225 (3 учебный корпус), аудитория №16 (1 учебный корпус), аудитория №311 (учебный корпус В), аудитория №35 (2 учебный корпус), укомплектованные специализированной мебелью и оснащенные компьютерной техникой с возможностью выхода в Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

В качестве лицензионного программного обеспечения используется MS Office.

В Университете созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья. Имеются учебные аудитории, предназначенные для проведения всех видов учебных занятий и самостоятельной работы обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

## **10. Особенности обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Организация образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с «Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса» Министерства образования и науки РФ от 08.04.2014г. № АК-44/05вн и «Положением об обучении инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья», утвержденным ректором АНО ВО «Московский гуманитарный университет» от 30.05.2018 г.

Подбор и разработка учебных материалов для обучающегося с ограниченными возможностями здоровья производится с учетом их индивидуальных особенностей.

Предусмотрена возможность обучения по индивидуальному графику.