

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 29.06.2023 09:02:58
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0e179954503f7b2b7b7cabb1

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образова-
ния
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Факультет дизайна и изобразительных искусств

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой дизайна
О. Ю. Прудовская

13 февраля 2023 г.

Протокол № 6

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг

Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки	Диджитал-дизайн Дизайн среды и интерьера
Квалификация (степень) выпускника	Бакалавр
Форма обучения	Очная
Года начала подготовки	2023

Краснодар 2023

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг** в части Блока 1, формируемой участниками образовательных отношений, студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в 7 семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (№ 1015 от 13.08.2020 г.)

Рецензенты:

Доктор пед. наук, профессор, зав. кафедрой дизайна, компьютерной и технической графики ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

_____ М. Н. Марченко

Старший преподаватель кафедры дизайна КГИК, арт-директор ООО «Версия-ЮГ»

_____ О. В. Делиско

Составитель:

Старший преподаватель кафедры дизайна КГИК

А. К. Шахбазян

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 13 февраля 2023 г., протокол № 6.

Рабочая программа учебной дисциплины **Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 30 марта 2023 г., протокол № 8.

Шахбазян А. К., 2023
ФГБОУ ВО КГИК, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций	5
4. Структура и содержание дисциплины	6
4.1. Структура дисциплины	6
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии	8
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	10
6.1. Контроль освоения дисциплины	10
6.2. Фонд оценочных средств	10
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	15
7.1. Основная литература	15
7.2. Дополнительная литература	15
7.3. Периодические издания.....	15
7.4. Интернет-ресурсы	15
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	16
7.6. Программное обеспечение	16
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	17
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг	18
Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг	19

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг – сформировать у обучающегося профессиональные компетенции в области искусства графического выражения творческого замысла посредством техники скетчинга.

Задачи:

- рассмотреть основные понятия техники скетчинга,
- раскрыть возможности применения техники скетчинга для выражения творческого замысла и обоснования посредством неё проектных предложений,
- продемонстрировать актуальность и значимость использования техники скетчинга на различных этапах проектирования объектов цифровой среды.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг** относится к дисциплинам Блока 1, формируемой участниками образовательных отношений.

При изучении дисциплины «Скетчинг и концептинг» используются знания следующих дисциплин: Рисунок, Живопись, Основы композиции, Цветоведение и колористика, Профессиональное программное обеспечение в дизайне.

Учебный материал по дисциплине «Скетчинг и концептинг» является фундаментом для разработки комплексных проектов в рамках дисциплины Проектирование в цифровой среде, прохождения студентами различных видов практик, а также для подготовки выпускной квалификационной работы. Содержание дисциплины позволяет студентам подготовиться к решению технических профессиональных задач.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

В результате освоения дисциплины **Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.2 владение навыками изображения объектов предметного мира, приемами и методами выполнения проектных задач на различную тематику разного уровня сложности в соответствии с концептуальным и творческим подходом		
	Профессиональную терминологию в области проектирования цифровых продуктов.	Предварительно прорабатывать эскизы объекта скетчинга.	Навыками обоснования посредством техники скетчинга проектных предложений по разработке объектов цифровой среды.
ПК-1 Способен использовать графический язык, изобразительные средства и приемы проектной графики для раскрытия художественного замысла дизайн-проекта	ПК-1.2 владение навыками графической работы в разных техниках и материалах, традиционными и современными средствами проектной подачи		
	Различные графические приёмы и композиционные принципы, используемые в технике скетчинга элементов цифровых продуктов.	Формировать графическую композицию на основе эмоциональной, символической и стилистической задачи в технике скетчинга.	Навыками анализа трендов графики, определять возможности использования их для решения профессиональных задач. Навыками определения композиционных приёмов и стилистических особенностей

			проектируемого объекта.
ПК-3 Способен воплощать дизайн-идеи с помощью средств специализированного программного обеспечения в объеме, необходимом для профессиональной деятельности	ПК-3.2 способность самостоятельно осуществлять выбор программного обеспечения для воплощения дизайн-идеи		
	Актуальные методы скетчинга при помощи графических планшетов и iPad.	Эффективно выбирать программный инструментальный для решения задач в технике скетчинга.	Владеть программным и аппаратным обеспечением, подходящим для скетчинга объектов цифровой среды.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг** составляет **5** зачетных единиц (**180** часов).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Введение в дисциплину	7	1–6		20		20	6 Защита презентации
2	Скетчинг в дизайне цифровых продуктов	7	7–18		44		78	18 Зачет с оценкой
ИТОГО:					64		98	18

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

По очной форме обучения

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4

7 семестр			
Раздел 1. Введение в дисциплину			
Тема 1.1. Понятие скетчинга	Лекции:	-	-
	Практические занятия: Понятие скетчинга. Роль скетчинга в деятельности дизайнера.	2	ОПК-3 ПК-3
	Практические занятия: Эскизная и презентационная графика.	2	
	Практические занятия: Подготовка интерактивной презентации.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	-
	Самостоятельная работа: Составление референсного листа.	8	ОПК-3
Тема 1.2. Основы скетчинга	Лекции:	-	-
	Практические занятия: Эскизная графика. Линейное, тональное, цветное изображение.	2	ОПК-3 ПК-1
	Практические занятия: Компоновочный набросок.	2	
	Практические занятия: Эскизное представление идеи (перспективное изображение, виды, развертки).	4	
	Практические занятия: Графическое обобщение (схематизация и стилизация изображения).	4	
	Индивидуальные занятия:	-	-
	Самостоятельная работа: Эскизирование.	8	ОПК-3 ПК-3
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации по практическим заданиям.	4	
Раздел 2. Скетчинг в дизайне цифровых продуктов			
Тема 2.1. Виды скетчинга в дизайне цифровых продуктов	Лекции:	-	-
	Практические занятия: Презентационная (планшетная) графика.	8	ОПК-3 ПК-1 ПК-3

	Практические занятия: Ручная графика.	8	
	Практические занятия: Компьютерная графика.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	-
	Самостоятельная работа: Эскизирование.	28	ОПК-3 ПК-3
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации по теме и практическим заданиям.	8	
Тема 2.2. Практика скетчинга	Лекции:	-	-
	Практические занятия: Изобразительные техники, инструменты и материалы для выполнения технического рисунка.	8	ОПК-3 ПК-1 ПК-3
	Практические занятия: Выполнение скетчей пользовательских интерфейсов и концептов персонажей.	12	
	Индивидуальные занятия:	-	-
	Самостоятельная работа: Эскизирование.	40	ОПК-3 ПК-1 ПК-3
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации по теме и практическим заданиям.	8	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Зачет с оценкой	ОПК-3 ПК-1 ПК-3

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Изучение дисциплины предполагает использование исследовательского метода, представление предметного материала в контексте профессиональных задач, компьютерное проектирование, мастер-классы, проводимые посредством стримингового оборудования.

Интерактивные презентации готовятся по всем темам дисциплины. В целом объем практических занятий с использованием активных технологий составляет 100%. Остальное время составляют самостоятельные занятия студентов.

Для достижения планируемых результатов обучения в дисциплине «Скетчинг и концептинг» используются различные образовательные технологии:

1. Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные

на формирование системы профессиональных практических умений при проведении экспериментальных исследований, обеспечивающих возможность качественно выполнять профессиональную деятельность.

2. Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы и ставить задачи для их решения.

3. Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учёт различных способностей и личностных особенностей обучающихся, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента при выполнении индивидуальных домашних заданий, решении задач повышенной сложности, на еженедельных консультациях.

4. Технологии дифференцированного обучения, учитывающие индивидуальные особенности состояния здоровья и уровня физической подготовленности студентов. При оценивании учитывается не только достигнутый результат, но и динамика изменений физического состояния.

5. Информационно-коммуникативные технологии, направленные на использование в образовательных и познавательных целях образовательных ресурсов на электронных носителях в качестве наглядных пособий, релевантного профессионально-учебного программного обеспечения.

6. Технологии игрового моделирования, направленные на повышение эффективности занятий, качества усвоения учебного материала учащимися, реализацию потребности личности студента в самовыражении и самоопределении.

Самостоятельная работа студентов построена таким образом, что в её процессе студенты закрепляют знания, полученные в процессе аудиторных занятий, тем самым формируют полноценные профессиональные умения и навыки. Выполнение практической части к зачёту с оценкой требует от студента анализа проблемной ситуации, выбора средств и методов её решения, а значит, практическая работа не ограничивается только усвоением базовых навыков, но также формирует умения в исследовательской и творческой деятельности.

В процессе изучения дисциплины осуществляется текущий и периодический контроль за результатами освоения учебного курса. Текущий контроль осуществляется непосредственно в процессе усвоения, закрепления, обобщения и систематизации знаний, умений, владения навыками и позволяет оперативно диагностировать и корректировать, совершенствовать знания, умения и владение навыками студентов, обеспечивает стимулирование и мотивацию их деятельности на каждом занятии. Текущий контроль осуществляется в форме защиты презентации и выполнения практических работ. Периодический контроль, цель которого обобщение и систематизация знаний, проверка эффективности усвоения студентами определенного, логически завершенного содержания учебного

материала осуществляется в форме защиты практической части

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- аналитические задания (интерактивные презентации);
- индивидуальные практические задания.

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- оценка аналитических заданий (интерактивных презентаций);
- оценка индивидуальных практических заданий, по итогам каждого;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: аналитическая и исследовательская работа, работа с первоисточниками, эскизирование.

Промежуточный контроль по результатам семестра по дисциплине проходит в форме зачёта с оценкой в 7 семестре.

6.2. Фонд оценочных средств

6.2.1. Комплект заданий для контрольной работы

Тема 1

Введение в дисциплину

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Подробный линейный скетч природной формы	Индивидуальное творческое задание: Монохромная стилизация природной формы
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Обобщённый скетч композиции из природных форм	Индивидуальное творческое задание: Скетч природной формы в 3/4 по изображениям анфас и в профиль

Тема 2

Скетчинг в дизайне цифровых продуктов

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Ручное эскизирование модульной сетки и развёрнутой схемы интерактивной презентации (по заданной теме)	Индивидуальное творческое задание: Ручное эскизирование интерфейса социально-направленного приложения для смартфонов (по заданной теме)
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Скетчинг персонажа для мультипликационного фильма при помощи графического планшета (по заданной теме)	Индивидуальное творческое задание: Скетчинг интерфейса социально-направленного приложения для смартфонов в онлайн-сервисе Figma (по заданной теме)

Контролируемые компетенции ОПК-3, ПК-1, ПК-3

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, на высоком уровне продемонстрировано грамотное композиционное и графическое решение, оригинальность композиционного решения, оформление работ в соответствии с требованиями, оригинальность графической подачи, аккуратность.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, продемонстрировано грамотное графическое решение и грамотное композиционное, работа не отличается оригинальностью композиционного решения и оригинальностью графической подачи, отдельные положения недостаточно увязываются с требованиями оформления работ, не всегда проявляется аккуратность выполнения работ.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, студентом продемонстрировано в основном грамотное графическое решение, но без должного композиционного, при решении практических задач студент использовал прежний опыт и не применял новые знания и оригинальные композиционные решения, оформление работ не всегда соответствует требованиям, работа нечеткая и без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «2» балла выставляется обучающемуся, если студент сдаёт неполный объем работы, присутствуют некоторые существенные ошибки в графическом и композиционном решении, оформление работ не соответствует требованиям, работа выполнена без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «1» балл выставляется обучающемуся, если студент затрудняется при выполнении практических задач, работа не выполнена.

6.2.2. Темы эссе (рефератов, докладов, сообщений)

1. Роль скетчинга в деятельности дизайнера
2. Особенности презентационной графики
3. Инструменты и материалы в ручном скетчинге
4. Области применения ручной графики в скетчинге
5. Области применения компьютерной графики в скетчинге
6. Особенности ручного эскизирования пользовательских интерфейсов
7. Особенности ручного концептинга персонажей
8. Обзор актуальных приёмов в техническом рисунке
9. Основные методы стилизации и схематизации изображения
10. Методика построения ракурсного изображения по видам
11. Виды эскизной графики по характеру изображения
12. Изобразительные приёмы в ручном и компьютерном скетчинге
13. Скетчинг интерфейсов. Обзор актуального ПО
14. Обзор актуального ПО для скетчинга на графическом планшете
15. Основные законы создания эскизной графики
16. Понятия скетчинга и концептинга. Базовая терминология
17. Принципы построения компоновочного наброска
18. Работа с референсами при концептинге персонажей
19. Методы переноса ручных скетчей интерфейсов в цифровой вид
20. Методы переноса ручных скетчей персонажей в цифровой вид

Контролируемые компетенции ОПК-3, ПК-1, ПК-3

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержано соответствие содержания теме, заявленная тема полностью раскрыта, рассмотрены дискуссионные вопросы по проблеме, сопоставлены различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, выдержаны научность языка, логичность и последовательность в изложении материала, отмечено большое количество исследованной литературы, в том числе новейших источников по проблеме, наблюдается чёткость выводов, а оформление работы соответствует предъявляемым требованиям.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержаны соответствие содержания заявленной теме и научность языка изложения, но заявленная тема раскрыта недостаточно полно, отсутствуют новейшие литературные источники по проблеме, а при оформлении работы имеются недочёты.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если содержание работы не в полной мере соответствует заявленной теме, заявленная тема раскрыта недостаточно полно, использовано небольшое количество научных источников, нарушена логичность и последовательность в изложении материала, при оформлении работы имеются недочёты.

– «2–0» баллов выставляются обучающемуся, если работа не соответствует целям и задачам дисциплины, содержание работы не соответствует заявленной теме и изложено не научным стилем.

6.2.3. Промежуточный контроль

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) **Скетчинг и концептинг** предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.

Итоговой формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является **зачет с оценкой**.

ФОС промежуточной аттестации состоит из вопросов к **зачету с оценкой**.

Оценивание обучающегося на экзамене/зачете с оценкой

Оценка экзамена, зачета с оценкой	Требования к знаниям
«Отлично»	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и полностью усвоил материал; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает; умеет тесно увязывать теорию с практикой; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий; использует в ответе материал из различных литературных источников; правильно обосновывает принятое решение; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«Хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал; грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос; правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач; владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения, а также имеет достаточно полное представление о значимости знаний по дисциплине.
«Удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала; испытывает сложности при выполнении практических работ и затрудняется связать теорию вопроса с практикой.
«Неудовлетворительно»	Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала; неуверенно отвечает; допускает серьезные ошибки; не имеет представлений по методике выполнения практической работы.

	Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по данной дисциплине.
--	---

Вопросы к зачету с оценкой для промежуточной аттестации

Билет 1

1. В чём состоит суть понятия скетчинг?
2. Расскажите о принципах создания планшетной графики.

Билет 2

1. В чём состоит суть понятия концептинг?
2. Расскажите об особенностях ручной графики в скетчинге.

Билет 3

1. В чём состоит роль скетчинга и концептинга в профессии дизайнера?
2. Каковы особенности компьютерной графики в скетчинге?

Билет 4

1. Какие виды эскизной графики (по характеру изображения) вы знаете?
2. Расскажите об изобразительных техниках (приёмах) ручного скетчинга.

Билет 5

1. Какие законы построения компоновочного наброска вы знаете?
2. Расскажите об изобразительных приёмах скетчинга на граф. планшете.

Билет 6

1. Опишите методику построения ракурсного изображения по видам.
2. Какие инструменты и материалы для технического рисунка вы знаете?

Билет 7

1. Расскажите основные принципы схематизации изображения.
2. В чём состоят особенности концептинга персонажей в ручной графике?

Билет 8

1. Расскажите основные принципы стилизации изображения.
2. Каковы особенности концептинга персонажей в компьютерной графике?

Билет 9

1. Какие основные законы создания эскизной графики вы знаете?
2. Каковы особенности скетчинга интерфейсов в компьютерной графике?

Билет 10

1. Каковы сферы применения линейной, тональной и цветной графики?

2. В чём состоят особенности скетчинга интерфейсов в ручной графике?

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Корякина, Г. М. Специальный рисунок : методология проектной деятельности в дизайне : [16+] / Г. М. Корякина, Ю. О. Ширеева ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2022. – 105 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=700488> (дата обращения: 20.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-907655-12-6. – Текст : электронный.

7.2. Дополнительная литература

2. Глазова, М. В. Изобразительное искусство : алгоритм композиции : учебное пособие : [12+] / М. В. Глазова, В. С. Денисов. – Москва : Когито-Центр, 2012. – 220 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=144944> (дата обращения: 20.04.2023). – ISBN 978-5-89353-362-0. – Текст : электронный.

3. Бесчастнов, Н. П. Сюжетная графика : учебное пособие / Н. П. Бесчастнов. – Москва : Владос, 2012. – 432 с. : ил. – (Изобразительное искусство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588> (дата обращения: 20.04.2023). – ISBN 978-5-691-01873-2. – Текст : электронный.

4. Казарин, С. Н. Учебная практика (рисовальная) : [16+] / С. Н. Казарин ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2018. – 128 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=613034> (дата обращения: 20.04.2023). – ISBN 978-5-8154-0422-9. – Текст : электронный.

7.3. Периодические издания

5. «Оди. О дизайне — Журнал для дизайнеров»: <https://awdee.ru>

6. «КАК. Всё о мировом дизайне»: <https://kak.ru>

7.4. Интернет-ресурсы

7. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»: <http://biblioclub.ru>

8. Российская государственная библиотека: <http://www.rsl.ru>

9. Московский научный общественный фонд: <http://www.mpst.org>

10. Национальная электронная библиотека: <http://nel.nns.ru>

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

При изучении курса студенты должны выполнить практические задания и проделать необходимую самостоятельную работу. Для выполнения практических заданий и самостоятельной работы студенты используют рекомендуемую научно-учебную литературу.

Скетчинг раскрывается как один из основных способов выражения творческого замысла и обоснования посредством него проектных предложений.

Главным является освоение навыков быстрого, ясного и легко воспринимаемого представления задуманного на раннем этапе, вне зависимости от сложности конечной задачи.

В качестве инструментария используются как ручные инструменты (карандаш, перо, бумага, блокнот и др.), так и компьютерные (графический планшет, специализированное ПО и онлайн-сервисы).

Принципиально важным является решение задач «с нуля», не прибегая к прямым заимствованиям различными способами, включая «просвечивание» и «обмазку», к чему, однако, не относится использование референсов в качестве источников методологии.

7.6. Программное обеспечение

Microsoft Windows	Операционная система, лицензия
Adobe Photoshop	Редактор растровой графики, лицензия
Krita	Редактор растровой графики, свободное ПО
Microsoft Office	Офисный пакет, лицензия

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения практических занятий необходима хорошо освещённая аудитория, оборудованная аудиторными столами и стульями по количеству студентов (на одного студента — одно рабочее место), столами с компьютерами и граф. планшетами по количеству студентов (на одного студента — одно компьютерное рабочее место) с установленным учебным графическим ПО, а также оснащённая интерактивной доской с подключенным компьютером (или со встроенным компьютерным модулем) с установленными программами для просмотра изображений и презентаций.

	Наименование	Количество
1.	Специальное оборудование	
2.	Технические средства обучения	
3.	Интерактивная доска	
4.	Комплект ПК с учебным графическим программным обеспечением	
5.	Специализированная мебель и оргтехника	
6.	Стол преподавателя	
7.	Стол аудиторный	
8.	Стулья аудиторные	

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Б1.В.ДВ.02.01 СКЕТЧИНГ И КОНЦЕПТИНГ**

на 20__ – 20__ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

—	_____
—	_____
—	_____
—	_____
—	_____
—	_____
—	_____
—	_____
—	_____
—	_____

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры _____.

Протокол № ____ от « ____ » _____ 20__ г.

Исполнитель(и):

_____/	_____/	_____/	_____
должность	Подпись	Фамилия И. О.	Дата
_____/	_____/	_____/	_____
должность	Подпись	Фамилия И. О.	Дата

Заведующий кафедрой

_____/	_____/	_____/	_____
наименование кафедры	Подпись	Фамилия И. О.	Дата

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.ДВ.02.01 СКЕТЧИНГ И КОНЦЕПТИНГ

Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг
Цель дисциплины	сформировать у обучающегося профессиональные компетенции в области искусства графического выражения творческого замысла посредством техники скетчинга.
Задачи дисциплины	1. рассмотреть основные понятия техники скетчинга, 2. раскрыть возможности применения техники скетчинга для выражения творческого замысла и обоснования посредством неё проектных предложений, продемонстрировать актуальность и значимость использования техники скетчинга на различных этапах проектирования объектов среды и интерьера.
Коды формируемых компетенций	ОПК-3, ПК-1, ПК-3
Планируемые результаты обучения по дисциплине	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: знания: – профессиональной терминологии в области дизайна цифровых продуктов, – различных графических приёмов и композиционных принципов, использующихся в технике скетчинга объектов цифровой среды, – актуальных методов скетчинга при помощи графических планшетов и iPad. умения: – предварительной проработки эскизов объекта скетчинга, – формирования графической композиции на основе эмоциональной, символической и стилистической задачи в технике скетчинга, – эффективного выбора программного инструментария для решения задач в технике скетчинга. навыки: – обоснования посредством техники скетчинга проектных предложений по разработке цифровых продуктов, – анализа трендов графики, определять возможности использования их для решения профессиональных задач, – определения композиционных приёмов и стилистических особенностей проектируемого объекта, – применения программного и аппаратного обеспечения, подходящего для скетчинга объектов дизайна цифровых продуктов.

Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 5; в академических часах – 180.
Разработчики	А. К. Шахбазян, старший преподаватель кафедры дизайна КГИК