

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.О.03.05 ЦИКЛ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)

---

"ПРОЕКТИРОВАНИЕ"

---

Эффективная презентация в дизайне

---

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

---

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

---

Форма обучения

очная

---

Год набора

2021

---

Красноярск 2023

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Программу составили \_\_\_\_\_

Ст. преподаватель, Потреба И.В.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

- научить студентов видеть неразрывную связь функционального и эстетического начала в презентации;
- показать важность исследовательской работы и ее принципиальное влияние на качество конечного проектного результата;
- вывести на поиск новых изобразительных средств;
- научить студентов структурировать информацию и текстовый материал

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

- развить оригинальное креативное мышление;
- вывести на поиск новых изобразительных средств;
- показать важность исследовательской работы, его принципиальное влияние на качество конечного проектного результата;
- приобретение опыта создания сложных, психологически точных, художественно-графических образов, средствами художественной фотографии;
- познакомить с методами проектирования самых разнообразных многокомпонентных тематических комплексов;
- использовать проектную практику по созданию и продвижению корпоративного имиджа средствами дизайна.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-1: Способен осуществлять подготовку и согласование с заказчиком проектного задания</b>	
ПК-1.1: - Обсуждать с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания; - Планировать и разрабатывать этапы и сроки выполнения работ по идентификации и коммуникации; - Составлять по типовой форме проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Выстраивать взаимоотношения с	Планировать и разрабатывать этапы и сроки выполнения работ по идентификации и коммуникации Обсуждать с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания Составлять по типовой форме проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

заказчиком с соблюдением делового этикета.	
ПК-1.2: - знает и использует типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации и идентификации и коммуникации; - знает и использует типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;	знает и использует типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации и идентификации и коммуникации умеет использовать типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности знает и использует законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности обладает знаниями профессиональной терминологии с области дизайна
ПК-1.3: - обладает знаниями профессиональной терминологии с области дизайна; - знает и использует законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.	знает и использует типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности обладает знаниями профессиональной терминологии с области дизайна владеет профессиональной терминологии с области дизайна
<b>ПК-5: Способен осуществлять презентацию и продвижение дизайн-проекта</b>	
ПК-5.1: - эффективно проводит презентации дизайн – проектов; - обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений; - использует компьютерную технику и программное обеспечение для эффективной презентации дизайн-проекта.	эффективно проводит презентации дизайн – проектов обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений использует компьютерную технику и программное обеспечение для эффективной презентации дизайн-проекта
ПК-5.2: - обладает знаниями основ маркетинга; - знает и использует основы психологии делового общения;	обладает знаниями основ маркетинга знает и использует основы психологии делового общения знает и использует профессиональную терминологию с области дизайна
ПК-5.3: - знает и использует профессиональную терминологию с области дизайна; - знает и использует нормы этики делового общения.	знает и использует нормы этики делового общения умеет презентовать дизайн-проект владеет навыками основными приемами создания графических эскизов

#### 1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>0,78 (28)</b>	
практические занятия	0,78 (28)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>1,22 (44)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
<b>Промежуточная аттестация (Экзамен)</b>	<b>1 (36)</b>	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Введение. Корпоративный дизайн, как средство корпоративной идентификации</b>									
	1. Введение. Корпоративный дизайн, как средство корпоративной идентификации			4					
	2. Корпоративный стиль. Система графической идентификации. Изучение комплекса требований к бренду университета и института.							8	
	3. Разработка элементов и носителей корпоративного стиля			6					
	4. Проектная практика по созданию и продвижению корпоративного имиджа университета и института. Разработка носителей корпоративного стиля.							6	
	5. Современные средства мультимедиа			4					
	6. Электронные средства представления информации: блог, сайт, электронная книга, проспект, журнал и т.д Изучение пользовательского рейтинга в сети Internet							6	

7. Организация и анализ данных в презентации			4					
8. Презентация – как продукт. Принципы организации информации. Цели и задачи презентации. Преобразование (трансформация) графической информации. Понятие модульной сетки. Модульная сетка как формообразующий сегмент презентации, его константа.							6	
9. Создание и редактирование презентации. Модульный принцип построения презентации			4					
10. Основные объекты презентации. Основные приемы работы с векторными и растровыми изображениями. Работа с фотографией - режимы смешивания, корректирующие слои, работа с каналами, цветные фильтры. Обработка готовых изображений.							8	
11. Визуализация электронной подачи. Применение технологий подготовки и проведения презентации при представлении результатов научно- прикладных исследований в предметной области			6					
12. Разработка и создание PDF-презентации. Соответствие презентации информационному наполнению. Соответствие художественного образа презентации его информационному наполнению. Принципы комплексного проектирования. Основы публичных выступлений.							10	
Всего			28				44	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учеб. пособие для студентов вузов специальности "Дизайн"(Москва: АСТ).
2. Осадчук М. А. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта: учебное пособие для вузов по программам магистерской подготовки по направлениям "Дизайн", "Дизайн архитектурной среды", "Градостроительство"(Красноярск: [СФУ]).
3. Смолянинова О. Г., Иманова О. А. Метод епортфолио в высшем образовании: учебно-методическое пособие [для студентов напр. 050100.68.02 «Образовательный менеджмент», 050100.68.03 «Социально-педагогическое сопровождение индивидуальных образовательных маршрутов», 050100.68.04 «Высшее образование»] (Красноярск: СФУ).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. Adobe Photoshop CS6
2. Adobe Illustrator CS6

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online» <http://www.biblioclub.ru/>

## **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Мультимедийная аудитория, компьютерный класс.

Аудитория должна быть обеспечена стационарным экраном, электронным проекционным комплексом для демонстрации слайдов.