

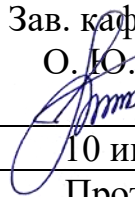
Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 25.06.2024 00:41:58
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0e179954503f7b2b7b7cabb1

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



10 июня 2024 г.

Протокол № 13

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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	2024

Краснодар
2024

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 10 июня 2024 г., протокол № 13.

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» 18 июня 2024 г., протокол № 10.

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)	14
7.1. Основная литература	14
7.2. Дополнительная литература	14
7.3. Периодические издания.....	15
7.4. Интернет-ресурсы	15
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	15
7.6. Программное обеспечение	15
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	16
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг	17
Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1.В.ДВ.02.01 Скетчинг и концептинг	17

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	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		20		20	Защита презентации
2	Скетчинг в дизайне цифровых продуктов	7		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 обучаемых, 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)

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 оформленные 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 недочеты.

– «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

1. В чём состоит суть понятия скетчинг?
2. Расскажите о принципах создания планшетной графики.
3. В чём состоит суть понятия концептинг?
4. Расскажите об особенностях ручной графики в скетчинге.
5. В чём состоит роль скетчинга и концептинга в профессии дизайнера?
6. Каковы особенности компьютерной графики в скетчинге?
7. Какие виды эскизной графики (по характеру изображения) вы знаете?
8. Расскажите об изобразительных техниках (приёмах) ручного скетчинга.
9. Какие законы построения компоновочного наброска вы знаете?
10. Расскажите об изобразительных приёмах скетчинга на граф. планшете.
11. Опишите методику построения ракурсного изображения по видам.
12. Какие инструменты и материалы для технического рисунка вы знаете?
13. Расскажите основные принципы схематизации изображения.
14. В чём состоят особенности концептинга персонажей в ручной графике?
15. Расскажите основные принципы стилизации изображения.
16. Каковы особенности концептинга персонажей в компьютерной графике?
17. Какие основные законы создания эскизной графики вы знаете?
18. Каковы особенности скетчинга интерфейсов в компьютерной графике?
19. Каковы сферы применения линейной, тональной и цветной графики?
20. 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 : учебное пособие / Г. М. Корякина, Ю. О. Ширеева. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2022. — 103 с. — ISBN 978-5-907655-12-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/355880> (дата обращения: 08.02.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Алибекова, М. И. Fashion-скетчинг как поиск собственного стиля : учебное пособие / М. И. Алибекова, Л. Ю. Колташова. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2022. — 75 с. — ISBN 978-5-87055-779-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/339167> (дата обращения: 08.02.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Методические рекомендации по освоению проектной графики : методические рекомендации / составитель М. Б. Ермолаева. — Чебоксары : ЧГПУ им. И. Я. Яковлева, 2022. — 56 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/354167> (дата обращения: 08.02.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Специальный рисунок : учебно-методическое пособие / составители Т. О. Махова [и др.]. — Москва : ФЛИНТА, 2021. — 44 с. — ISBN 978-5-9765-4766-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/182996> (дата обращения: 08.02.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Графические средства профессиональных коммуникаций (рисунок) : учебно-методическое пособие / составители В. А. Березовский, Т. Ю. Алаева. — пос. Караваево : КГСХА, 2020. — 72 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/171673> (дата обращения: 08.02.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.2. Дополнительная литература

1. Науменко, О. М. Рисунок и живопись. Трехмерная визуализация предметов средствами графики и живописи : учебное пособие / О. М. Науменко. — Москва : МИСИС, 2020. — 120 с. — ISBN 978-5-907226-41-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/147968> (дата обращения: 08.02.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Камалова, Э. Р. Графика рисунка : учебное пособие : [16+] / Э. Р. Камалова, В. В. Хамматова ; Казанский национальный исследовательский

технологический университет. – Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2020. – 108 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699918> (дата обращения: 08.02.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2951-5. – Текст : электронный.

7.3. Периодические издания

1. «Оди. О дизайне — Журнал для дизайнеров»: <https://awdee.ru>
2. «КАК. Всё о мировом дизайне»: <https://kak.ru>

7.4. Интернет-ресурсы

1. Электронная библиотечная система (ЭБС):/ Доступ к ресурсу: <https://www.biblioclub.ru>
2. Электронная библиотечная система (ЭБС): / Доступ к ресурсу: <https://e.lanbook.com>

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 дизайна

Протокол № ___ от « ___ » _____ 20___ г.

Исполнитель(и):

_____	_____	_____
-------	-------	-------

должность

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	<p>В результате освоения дисциплины студент должен приобрести:</p> <p>знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>навыки:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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