



**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Национальный исследовательский университет
"Высшая школа экономики"**

Школа дизайна
факультета коммуникаций, медиа и дизайна

**Рабочая программа дисциплины
«Проектный семинар по дизайн-проектированию»**

для образовательной программы «Коммуникационный дизайн»
направления подготовки 54.04.01 «Дизайн»
уровень магистр

Разработчик(и) программы

Борисовский П. Б.; Кузнецова А. В.; Рюмин А. А.; Китаева Е. Н.; Джикия А. Р.;
Немова Н.О.; Гурович И.В.; Протей Т.

Одобрена на заседании Школы дизайна
«30» августа 2017 г.

Утверждена объединенным Академическим советом образовательных
программ бакалавриата «Дизайн», программ магистратуры «Дизайн»
и «Коммуникационный дизайн»
«31» августа 2017 г., № протокола 1



Настоящая программа не может быть использована другими подразделениями университета и другими вузами без разрешения подразделения-разработчика программы.

1 Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает требования к образовательным результатам и результатам обучения студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа предназначена для преподавателей, ведущих дисциплину «Проектный семинар по дизайн-проектированию», учебных ассистентов и студентов направления подготовки 54.04.01 «Дизайн», обучающихся по образовательной программе «Коммуникационный дизайн».

Программа учебной дисциплины разработана в соответствии с:

- Образовательным стандартом НИУ ВШЭ
<https://www.hse.ru/data/2016/07/11/1116344064/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%82%20%D0%B1%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D1%80%D0%B8%D0%B0%D1%82%2054.03.01%20%D0%94%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%20%D1%81%20%D0%B8%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F%D0%BC%D0%B8%20%D0%B2%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B9.pdf>;
- Образовательной программой «Коммуникационный дизайн» направления подготовки 54.04.01 «Дизайн».
- Объединенным учебным планом университета по образовательной программе магистратуры «Дизайн», утвержденным в 2017г.

1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Проектный семинар по дизайн-проектированию» предназначена для формирования у студентов профессиональных компетенций в области разработки и создания дизайн-проектов.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

- Знать
 - законы основы проектирование;
 - этапы разработки дизайн-проекта;
- Уметь
 - применять навыки создания проекта;
- Иметь навыки (приобрести опыт)
 - создания современного дизайн-проекта;

В процессе освоения дисциплины студент осваивает следующие компетенции:



Компетенция	Код по ФГОС/НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
Способен учиться, приобретать новые знания, умения, в том числе в области, отличной от профессиональной	УК-1	Знает особенности развития дизайн-процессов, способен трансформировать модели профессиональной деятельности для достижения результата во внепрофессиональных областях	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен применять профессиональные знания и умения на практике	УК-2	Знает особенности создания дизайнерского продукта, способен связать воедино разнообразные разделы технологического процесса	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен решать проблемы в профессиональной деятельности на основе анализа и синтеза	УК-4	Применяет различные методы работы с информацией для достижения необходимого результата	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен работать с информацией: находить, оценивать и использовать информацию из различных источников, необходимую для решения научных и профессиональных задач (в том числе на основе системного подхода)	УК-6	Применяет различные методы работы с информацией для достижения необходимого результата	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен вести исследовательскую деятельность, включая анализ проблем, постановку целей и задач, выделение объекта и предмета исследования, выбор способа и методов исследования, а также оценку его качества	УК-7	Знает методологию ведения проектных, предпроектных и иных творческих и аналитических исследований, умеет применять данные методики в профессиональной деятельности	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к постановке творческих задач и их решению	ПК-1	Знает особенности производства и использования материала, умеет применять материал при создании дизайн-продукта	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к самостоятельному созданию художественного образа	ПК-2	Знает особенности зрительского восприятия материала и способен использовать данные особенности при создании дизайн-продукта	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к разработке проектной идеи и планированию этапов ее реализации	ПК-6	Знает этапы производства материала и умеет планировать данное производство	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к участию в образовательном процессе, выборе образовательных технологий и оценке результата образовательного процесса в области дизайна	ПК-17	Знает особенности обучения технологическому процессу в области производства дизайн-проекта, способен ретранслировать полученные знания	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов



Компетенция	Код по ФГОС/НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
Способен при организации профессиональной деятельности к профилактике производственного травматизма, профессиональных заболеваний, к предотвращению экологических нарушений	ПК-18	Знает особенности влияния технологического процесса на людей/экологию, способен планировать и производить деятельность по производству дизайн-продукта сводя подобные риски к минимуму	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина относится к профессиональной части проектной линии образования и является дисциплиной по выбору.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- История и теория дизайна
- Креативное проектирование

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знать специфику процесса проектирования;
- уметь вести аналитическую деятельность;

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Креативное проектирование

4. Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела	Всего часов	Аудиторные часы			Самостоятельная работа
			Лекции	Семинары	Практические занятия	
Раздел 1. Проектный семинар по дизайн-проектированию						
1	Тема 1. Основы проектирования	53		14		39
2	Тема 2. Основы визуальной коммуникации	55		16		39
3	Тема 3. Основы дизайна многостраничного	61		22		39
4	Тема 4. Основы создания фирменного стиля	59		20		39
Раздел 2. Проектный семинар по дизайн-проектированию						
1	Тема 1. Шрифтовая акциденция. Леттеринг.	74		14		60
2	Тема 2. Книга. Ролик. Шрифт.	78		16		62
	Итого:	452		176		278



5. Формы контроля знаний студентов

Тип контроля	Форма контроля	1 курс				2 курс		Параметры
		1	2	3	4	1	2	
Текущий	Домашнее задание	*	*	*	*			Просмотр выполненных заданий по пройденным темам.
Промежуточный	Экзамен							
Итоговый	Экзамен				*		*	Просмотр выполненных работ

5.1. Критерии оценки знаний, навыков

Домашнее задание. Создание материалов по темам занятий.

Экзамен. Экзамен проводится в форме просмотра выполненных проектов.

Оценки по всем формам текущего контроля выставляются по 10-ти балльной шкале.

5.2 Порядок формирования оценок по дисциплине

Промежуточная и итоговая оценка за экзамены складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль, проведенный в середине модуля преподавателем дисциплины.
2. Результаты экзаменационного просмотра (процедура проведения просмотра описана в пункте 7 программы “Критерии и навыки оценивания”).

Оценка выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.

Вес экзаменационного просмотра – 0,55 (k) – $O_{экз}$; вес текущего контроля в середине модуля – 0,2 (k_1) – $O_{накопл.}$; вес оценки за активность на занятиях – 0,25 (k_2) – $O_{акт}$.
Таким образом, итоговая оценка рассчитывается по формуле

$$O_{результ} = k_1 * O_{накопл} + k_2 * O_{акт} + k * O_{экз/зач}$$

Пример: оценка за экзаменационный просмотр = 8 баллов; за текущий контроль в середине модуля = 6, за активность на занятиях = 7, тогда результирующая оценка (РО) складывается следующим образом:

$PO = 6 * 0,2 + 0,25 * 7 + 8 * 0,55 = 1,2 + 1,75 + 4,4 = 7,35$ – при округлении по правилам округления чисел и получается оценка за экзамен = 7.

В экзаменационную ведомость проставляется оценка = 7.

В итоговой оценкой по дисциплине (выставляемой в диплом о высшем образовании) выставляется последняя экзаменационная оценка по учебной дисциплине.

6. Содержание дисциплины

Раздел 1. Проектный семинар по дизайн-проектированию



Тема 1. Основы проектирования

Количество часов аудиторной работы – 14 часов

Самостоятельная работа – 39 часов

Разработка концепции малого фирменного стиля и его элементов для абстрактной компании или бренда. Студенты разрабатывают логотип, фирменную графику и все необходимые элементы фирменного стиля на небольшом количестве носителей. В рамках работы студент также выбирает тему, которую ему предстоит разрабатывать на протяжении всего года обучения в различных аспектах.

Задание для самостоятельной работы:

Разработка многостраничного издание в выбранном формате

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта

Тема 2. Основы визуальной коммуникации

Количество часов аудиторной работы – 16 часов

Самостоятельная работа – 39 часов

В контексте своей проектной темы студент разрабатывает две серии плакатов (графические и шрифтовые), которые представляют собой формат визуальной коммуникации условного бренда со своей целевой аудиторией.

Задание для самостоятельной работы:

Разработка многостраничного издание в выбранном формате

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта

Тема 3. Основы дизайна многостраничного издания

Количество часов аудиторной работы – 22 часа

Самостоятельная работа – 39 часов

Результат работы студента над проектированием пространства визуализируется посредством создания многостраничного издания в выбранном формате (журнал, книга, буклет и т.д.). Это издание будет репрезентировать итоговый проект пространства, а также станет первым опытом работы с форматом многостраничного издания.

Задание для самостоятельной работы:

Разработка многостраничного издание в выбранном формате

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта



Тема 4. Основы создания фирменного стиля

Количество часов аудиторной работы – 20 часов

Самостоятельная работа – 39 часов

Переосмысление проектной темы студента в контексте не абстрактного, а реального применения этой темы. На основе «приземления» своей идеи студент разрабатывает большой брендинг. С этой целью проводится исследование, включающее в себя анализ целевой аудитории, конкурентов, проработку позиционирования будущего бренда и контекста его существования. Далее студент разрабатывает большой фирменный стиль в формате визуализации айдентики и двух серий объектов, иллюстрирующих концепцию фирменного стиля.

Задание для самостоятельной работы:

Разработка многостраничного издания в выбранном формате

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта

Литература по разделу:

Основная литература

1. Браэм Г., Психология цвета, АСТ/Астрель, 2009.
2. Уилсон Р.А., Квантовая психология. Управление сознанием, София, 2014.
3. Джуан С., Странности нашего мозга, Рипол Классик, 2011.
4. Выготский Л., Психология искусства, Книга по Требованию, 2012.

Дополнительная литература

1. Асенин С.В., Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве, Искусство, 1983.
2. Асенин С.В., Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации, Искусство, 1974.
3. Асенин С.В., Фантастический киномир Карела Земана, Искусство, 1979.
4. Норштейн Ю. Б., Снег на траве, ВГИК, 2005.
5. Хитрук Ф., Профессия-аниматор. В 2 томах, Гаятри, 2008.
6. Райт Д.Э., Дизайн интерьера от А до Я. От сценария до зрителя, 2006.
7. Amidi A., Cartoon Modern: Style and Design in 1950s Animation, 2006.
8. Фостер У., Основы анимации, АСТ, Астрель, 2003.
9. Орлов А., Аниматограф и его анима (Психогенные аспекты экранных технологий), Импэто, 1995.
10. Басин, Е. Я., Крутоус, В. П.. Философская эстетика и психология искусства: учеб. Пособие, Гардарики, 2007.
11. Грегори Р. Л., Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия, Прогресс, 1970.
12. Измайлов Ч.А., Черноризов А.М., Психофизиологические основы эмоций: Учебное пособие для вузов, 2004.



13. Данилова Н.Н., Психофизиология, Аспект Пресс, 1998.
14. Дубровский В.И., Федорова В.Н., Биомеханика, Владос-пресс, 2003.

Раздел 2. Проектный семинар по дизайн-проектированию

Тема 1. Шрифтовая акциденция. Леттеринг.

Количество часов аудиторной работы – 14 часов

Самостоятельная работа – 60 часов

Создается серия работ на основе леттеринга и шрифтовой акциденции, объединенных общей темой. По итогам студент должен показать концептуальную серию, сделанную на базе подготовленного леттеринга и шрифтов. Серия может представлять собой листы календаря, обложки книг, журнальные развороты, линейку упаковки товаров, серию плакатов. В дополнение необходимо сделать один плакат, посвященный шрифту, и плакат-стилизацию. Плакат, посвященный шрифту, должен раскрывать особенности шрифта, его пластику или историю создания и т.д. Плакат-стилизация выполняется на тему проекта, но с использованием графического языка известного дизайнера. Проект должен содержать выразительную, аккуратно и последовательно сделанную презентацию, рассказывающую о всех аспектах проекта, и показывать его в максимально выигрышном свете.

Задание для самостоятельной работы:

Разработка многостраничного издания в выбранном формате

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта

Тема 2. Книга. Ролик. Шрифт.

Количество часов аудиторной работы – 16 часов

Самостоятельная работа – 62 часа

Студент должен создать книгу иллюстрированную собственными средствами на тему, предложенную куратором. Ключевыми моментами при создании являются: выразительное визуальное повествование (visual storytelling), визуальное отражение нарратива, ограниченный набор технических приемов, четкое темп-ритмическое решение. Специально для книги должен быть создан акцидентный шрифт, который должен быть использован в макете. Так же необходимо создать анимационный ролик, который будет либо повторять содержание книги, дополняя его средствами анимации, либо являться тизером (представляющим ролик) для данной книги. Проект должен содержать выразительную, аккуратно и последовательно сделанную презентацию, рассказывающую о всех аспектах проекта, и показывать его в максимально выигрышном свете.

Задание для самостоятельной работы:

Разработка многостраничного издания в выбранном формате



Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта

Литература по разделу:

Основная литература

5. Браэм Г., Психология цвета, АСТ/Астрель, 2009.
6. Уилсон Р.А., Квантовая психология. Управление сознанием, София, 2014.
7. Джуан С., Странности нашего мозга, Рипол Классик, 2011.
8. Выготский Л., Психология искусства, Книга по Требованию, 2012.

Дополнительная литература

15. Асенин С.В., Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве, Искусство, 1983.
16. Асенин С.В., Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации, Искусство, 1974.
17. Асенин С.В., Фантастический киномир Карела Земана, Искусство, 1979.
18. Норштейн Ю. Б., Снег на траве, ВГИК, 2005.
19. Хитрук Ф., Профессия-аниматор. В 2 томах, Гаятри, 2008.
20. Райт Д.Э., Дизайн интерьера от А до Я. От сценария до зрителя, 2006.
21. Amidi A., Cartoon Modern: Style and Design in 1950s Animation, 2006.
22. Фостер У., Основы анимации, АСТ, Астрель, 2003.
23. Орлов А., Аниматограф и его анима (Психогенные аспекты экранных технологий), Импэто, 1995.
24. Басин, Е. Я., Крутоус, В. П.. Философская эстетика и психология искусства: учеб. Пособие, Гардарики, 2007.
25. Грегори Р. Л., Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия, Прогресс, 1970.
26. Измайлов Ч.А., Черноризов А.М., Психофизиологические основы эмоций: Учебное пособие для вузов, 2004.
27. Данилова Н.Н., Психофизиология, Аспект Пресс, 1998.
28. Дубровский В.И., Федорова В.Н., Биомеханика, Владос-пресс, 2003.

Основные учебные технологии, используемые при изучении раздела: изучение теоретического материала, выполнение проектных работ по заданным темам, решение и рассмотрение задач, разбор домашних заданий.

7. Образовательные технологии

При реализации учебной работы предусмотрены следующие формы проведения занятий: изучение теоретического материала по дисциплине (знакомство с основными терминами и понятиями); выступления с докладами на занятиях по разделам дисциплины; разбор практических задач; выполнение проектов.



8. Оценочные средства для текущего контроля и аттестации студента

8.1 Тематика заданий текущего контроля

Текущий контроль осуществляется в виде семинаров и решения практических задач. В ходе данного контроля оценивается степень понимания студентом лекционного материала, его подходы к решению тех или иных профессиональных вопросов.

8.2 Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

1. В чем состоят особенности разработки концепции малого фирменного стиля и его элементов?
2. В чем состоят особенности визуальной коммуникации?
3. Какие особенности проектирования многостраничного издания Вы знаете?
4. Назовите этапы создания печатного издания?

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

1. Браэм Г., Психология цвета, АСТ/Астрель, 2009.
2. Уилсон Р.А., Квантовая психология. Управление сознанием, София, 2014.
3. Джуан С., Странности нашего мозга, Рипол Классик, 2011.
4. Выготский Л., Психология искусства, Книга по Требованию, 2012.

Дополнительная литература

1. Асенин С.В., Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве, Искусство, 1983.
2. Асенин С.В., Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации, Искусство, 1974.
3. Асенин С.В., Фантастический киномир Карела Земана, Искусство, 1979.
4. Норштейн Ю. Б., Снег на траве, ВГИК, 2005.
5. Хитрук Ф., Профессия-аниматор. В 2 томах, Гаятри, 2008.
6. Райт Д.Э., Дизайн интерьера от А до Я. От сценария до зрителя, 2006.
7. Amidi A., Cartoon Modern: Style and Design in 1950s Animation, 2006.
8. Фостер У., Основы анимации, АСТ, Астрель, 2003.
9. Орлов А., Аниматограф и его анима (Психогенные аспекты экранных технологий), Импэто, 1995.
10. Басин, Е. Я., Крутоус, В. П.. Философская эстетика и психология искусства: учеб. Пособие, Гардарики, 2007.
11. Грегори Р. Л., Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия, Прогресс, 1970.
12. Измайлов Ч.А., Черноризов А.М., Психофизиологические основы эмоций: Учебное пособие для вузов, 2004.
13. Данилова Н.Н., Психофизиология, Аспект Пресс, 1998.
14. Дубровский В.И., Федорова В.Н., Биомеханика, Владос-пресс, 2003.



10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения занятий по дисциплине необходима стандартно-оборудованная аудитория для проведения проектных работ оснащенная персональными рабочими станциями с установленным ПО (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, Adobe Audition в версиях не ниже CS6; Autodesk 3D Studio Max в версии не ниже 2013 с установленным модулем визуализации Chaos Group V-ray версии не ниже 2.30.) соответствующая техническим требованиям производителя данного ПО, и имеющих выход в интернет, число рабочих станций должно предполагать наличие компьютера у каждого студента. Так же для проведения занятий необходимо наличие проектора и экрана для демонстрации с компьютера преподавателя.