

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Фурсов Владимир Алексеевич

Должность: И.о. директора Пятигорского института (филиал) Северо-Кавказского
федерального университета

Дата подписания: 10.06.2026 14:51:07

Уникальный программный ключ:

1c378726a41fd0143ae5bccc8ba81860b00daa62

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Пятигорский институт (филиал) СКФУ

Методические указания

по выполнению практических работ

по дисциплине

«ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

для студентов направления подготовки

54.03.01 Дизайн

направленность (профиль) Графический дизайн

**Пятигорск
2026**

Содержание

Введение	3
Специфика проектной деятельности в графическом дизайне	6
Типология объектов в графическом дизайне	
Методология проектирования: от брифа до финального файла	6
	7
	8
	9
Композиция и визуальная иерархия в графическом проекте	
Типографика как основа проектной культуры	
Цветоведение и колористика в графическом дизайне	
ИТОГО за 1 семестр	
2семестр	
Фирменный стиль и айдентика как система	
Дизайн упаковки: от идеи до полки	
Полиграфический дизайн и подготовка к печати	
Дизайн в цифровой среде (UI/UX и моушн-дизайн)	
Экономика и юридические аспекты графического проекта	
Портфолио и карьерная траектория графического дизайнера	

Введение

Целью освоения дисциплины является овладение студентами основными теоретическими знаниями, методами проектной деятельности и основными положениями по организации и последовательности проектной деятельности. В процессе изучения данного курса студенты получают навыки сбора теоретических материалов для проектной работы и для предпроектного анализа.

Основные задачи дисциплины изучения теоретических знаний по проектной работе, по последовательности проектной деятельности от сбора материалов и предпроектного анализа до демонстраций проектной работы.

Цель освоения модуля – формирование универсальных компетенций (УК-2, УК-3, УК-6, УК-9) у студентов по направлению подготовки «54.03.01. Графический дизайн».

Задачами освоения модуля являются: изучение основ инклюзивной культуры; формирование базовых дефектологических знаний по инклюзивной культуре в сфере коммуникации и социально взаимодействия; развитие профессиональных навыков по использованию базовых дефектологических знаний инклюзивной культуры в проектной деятельности; приобретение навыков и умений в области инклюзивной культуры, позволяющих осуществлять проектирование с учетом организации доступной среды.

Наименование компетенций модуля «Проектная деятельность»

УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
УК-6	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
УК-9	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

Перечень планируемых результатов обучения по модулю «Проектная деятельность», соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по модулю «Инклюзивная культура в проектах», характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из	ИД-1 УК-2 формулирует цель проекта, определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и определяет	Формулирует цель проекта, определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и определяет

действующих правовых норм, имеющих ресурсы и ограничений	ожидаемые результаты решения задач; ИД-2 УК-2 разрабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений ИД-3 УК-2 обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов.	ожидаемые результаты решения задач; Разрабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений Обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов.
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИД-1ук-3 участвует в межличностном и групповом взаимодействии, используя инклюзивный подход, эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи	Участвует в межличностном и групповом взаимодействии, используя инклюзивный подход, эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи, применяя знания и навыки в области инклюзивной культуры в проектной деятельности
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИД-1 УК-6 устанавливает личные и профессиональные цели в соответствии с уровнем своих ресурсов и приоритетов действий, для успешного развития в избранной сфере профессиональной деятельности; ИД -2УК-6 реализует и корректирует стратегию личностного и профессионального развития, с учетом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы	Устанавливает личные и профессиональные цели в соответствии с уровнем своих ресурсов и приоритетов действий, для успешного развития в избранной сфере профессиональной деятельности; Реализует и корректирует стратегию личностного и профессионального развития, с учетом условий, средств, личностных возможностей, этапов

	развития деятельности и требований рынка труда; ИД-ЗУК-6 критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач в избранной сфере профессиональной деятельности	карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда; Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач в избранной сфере профессиональной деятельности
УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	ИД-1 УК-9. Оперировать понятиями инклюзивной компетентности, ее компонентами и структурой; понимает особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах. ИД-2 УК-9. Применяет базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах при взаимодействии с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами.	Оперировать понятиями инклюзивной компетентности, ее компонентами и структурой; понимает особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах. Применяет базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах при взаимодействии с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, опираясь на знания в области инклюзивной культуры в проектной деятельности.

ПЛАНЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Практическое занятие 1. СПЕЦИФИКА ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Цель: познакомиться с особенностями, структурой и видами проектной деятельности в графическом дизайне, отличиями от смежных профессий (иллюстратор, художник, верстальщик).

Знания и умения, приобретаемые студентом в результате освоения темы:

- *Знания:* специфики проектной деятельности в графическом дизайне, видов продуктов (айдентика, полиграфия, упаковка, цифровой дизайн, навигация, моушн).
- *Умения:* различать типы проектов и формулировать проектные задачи в зависимости от носителя и функции.

Актуальность темы: понимание границ профессии позволяет студенту осознанно выбирать специализацию, корректно ставить задачи и коммуницировать с заказчиками и смежниками (верстальщиками, копирайтерами, разработчиками).

Теоретическая часть (аннотация):

Графический дизайн — это проектная деятельность, направленная на создание визуальной коммуникации, решающей конкретную задачу (продать, проинформировать, идентифицировать, направить). В отличие от «чистого искусства», здесь важен не самовыражение автора, а **эффективность** для целевой аудитории. Отличие от иллюстратора: иллюстратор создает отдельные изображения, дизайнер — системы и взаимосвязи. Отличие от верстальщика: верстальщик технически собирает макет, дизайнер продумывает структуру, иерархию, композицию, типографику.

Основные типы проектов в графическом дизайне:

1. **Корпоративная идентичность (айдентика)** — фирменный стиль, логотип, брендбук.
 2. **Коммуникационный дизайн** — плакаты, листовки, наружная реклама, социальная графика.
 3. **Дизайн упаковки** — этикетки, коробки, пакеты, промо-упаковка.
 4. **Полиграфический дизайн** — книги, журналы, брошюры, каталоги, открытки.
 5. **Цифровой дизайн** — сайты, приложения, баннеры, email-рассылки.
 6. **Моушн-дизайн** — анимированные заставки, ролики, титры, лого-анимация.
 7. **Экологический графический дизайн (EGD)** — навигация в пространстве, вывески, информационные стенды.
-

Практическая часть:

1. Классификация проектов

Для каждого из перечисленных продуктов укажите тип (айдентика / полиграфия / упаковка / цифровой / EGD / моушн) и приведите аргумент.

Продукт	Тип проекта	Аргумент
Фирменная открытка стоматологии		
Анимированный логотип для YouTube-канала		
Система указателей в аэропорту		
Этикетка для бутылки оливкового масла		
Промо-сайт музыкального фестиваля		
Серия постеров для театральных постановок		

2. Анализ проектных задач

Для каждого кейса сформулируйте **три ключевых проектных вопроса**, на которые должен ответить графический дизайнер на этапе брифа.

Кейс 1. Разработка айдентики для сети кофеен «Боб». ЦА — студенты и фрилансеры 18–30 лет. Бюджет средний. Конкуренты: «Кофе Хауз» (строго), «Шоколадница» (уютно-домашне).

Пример ответа:

1. Какой тон коммуникации выбрать: дерзкий/молодежный или уютный/домашний?
2. Как отстроиться от конкурентов при ограниченном бюджете (без сложных спецэффектов)?
3. Какие носители нужны в первую очередь (визитки, меню, стаканчики, соцсети)?

Кейс 2. Дизайн упаковки линейки органических чаев. Продажа через эко-магазины и маркетплейсы. Цена выше средней.

(Запишите три вопроса самостоятельно)

1. _____
2. _____
3. _____

3. Разбор утверждений

Укажите, верно или неверно утверждение. Если неверно — исправьте.

Утверждение	Верно / Неверно	Исправление / комментарий
«Графический дизайнер может использовать любые шрифты без покупки лицензии, главное — красиво».		
«Экологический графический дизайн (EGD) — это про навигацию в физическом пространстве, а не про экологию».		
«Моушн-дизайн — это отдельная профессия, графический дизайнер не должен в нее углубляться».		
«Плакат — это всегда полиграфический проект, даже если он показывается только на экране».		

4. Рефлексивное задание (мини-эссе)

Вопрос: «Чем отличается подход графического дизайнера к проекту от подхода художника-иллюстратора? Приведите два примера, когда один и тот же визуальный образ может быть “дизайном” в одном контексте и “искусством” — в другом».

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие 7 основных типов продуктов существуют в графическом дизайне?
2. Чем графический дизайн отличается от иллюстрации?

3. Что такое «дизайн-система» и зачем она нужна?

Литература: Арчер Б. «Понимание дизайна»; Лаврентьев А.Н. «История дизайна»; Статьи на Tilda Education.

Практическое занятие 2. ТИПОЛОГИЯ ОБЪЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Цель: научиться классифицировать объекты графического дизайна по носителю, функции и масштабу, понимать специфику каждого типа.

Знания и умения: знание типологических групп; умение определять тип объекта и выбирать адекватные инструменты проектирования.

Актуальность: разные типы объектов требуют разного подхода, набора инструментов и форматов вывода.

Теоретическая часть (аннотация):

Типология в графическом дизайне строится по трем основаниям:

1. **По носителю:** печать (бумага, картон, пластик) → экран (монитор, телефон, проектор) → среда (стена, пол, окно, транспорт).
2. **По функции:** информационная (сообщить факт), коммуникационная (вызвать действие), идентификационная (узнать бренд), эстетическая (украсить).
3. **По масштабу:** знак (логотип, иконка) → система (серия плакатов, набор носителей) → среда (навигация всего здания, экспозиция музея).

Примеры смежных типов: цифровая айдентика (логотип для приложения), эко-упаковка (коммуникация + идентификация + забота об экологии).

Практическая часть:

1. Заполните таблицу классификации

Объект	Носитель (печать/экран/среда)	Функция	Масштаб
Логотип на сайте			
Баннер на билборде			
Интерактивный киоск в музее			

Объект	Носитель (печать/экран/среда)	Функция	Масштаб
Выставка-стенд на конференции			

2. Кейс: выберите тип объекта

Заказчик — детская школа рисования. Нужно разработать визуальное сопровождение. Для каждого из трех предложенных вариантов укажите тип объекта и аргументируйте выбор инструментов (например, для упаковки нужен дизайн с вылетами под обрез).

Варианты: а) флаер на раздачу в школах, б) аватарка для Instagram, в) вывеска на входную группу.

3. Создание типологической карты

Возьмите 5 реальных объектов из интернета или вокруг вас (например, упаковка йогурта, автобусная остановка с рекламой, лендинг онлайн-школы). Заполните карту: название, тип по трем основаниям, ключевая проектная проблема, решенная дизайнером.

4. Рефлексия

«Какой тип объектов вам наиболее интересен и почему? Какую типологическую нишу вы бы выбрали для своего портфолио?»

Вопросы для самоконтроля:

1. Чем отличается информационная функция от коммуникационной?
2. Почему дизайн для печати требует знания вылетов под обрез, а для экрана — нет?
3. Что такое «масштаб среды» в графическом дизайне?

Практическое занятие 3. МЕТОДОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ: ОТ БРИФА ДО ФИНАЛЬНОГО ФАЙЛА

Цель: освоить пошаговый процесс работы над графическим проектом.

Знания и умения: знание этапов проектирования; умение составлять бриф и план-график.

Актуальность: без системы — хаос. Методология спасает от забытых правок, срыва сроков и конфликтов.

Теоретическая часть (аннотация):

Стандартные этапы графического проекта:

1. **Бриф** — опросник для заказчика (цели, ЦА, конкуренты, бюджет, сроки).
2. **Анализ** — аудит существующих материалов, исследование конкурентов, референсы.
3. **Поиск идей** — мудборды, скетчинг (от руки или в планшете), ассоциативные карты.
4. **Концепция** — 2–3 варианта (презентация заказчику, выбор направления).
5. **Проработка** — выбор шрифтов, цвета, композиции, создание чистовых макетов.
6. **Презентация** — показ заказчику, сбор правок (не более 3 раундов, прописанных в договоре).
7. **Подготовка к печати / экспорт** — вылеты, цветовые профили, форматы (PDF/X, PNG, SVG).
8. **Сдача** — передача исходников (AI, PSD, Figma, шрифты) и финальных файлов.

Роль ТЗ: техническое задание — документ, фиксирующий договоренности (что делаем, в каком объеме, за какие деньги, в какие сроки, сколько правок).

Практическая часть:

1. Разработка брифа

Составьте бриф (10–12 вопросов) для заказчика при разработке айдентики для сети кофеен «Боб» (из занятия 1). Вопросы должны охватывать: цели проекта, целевую аудиторию, бюджет, сроки, пожелания по стилю, конкурентов, обязательные носители.

2. План-график проекта

На основе брифа (вымышленного) составьте календарный план-график на 4 недели (укажите этапы, сроки, ответственного). Исходные данные: бюджет 100 000 руб, срок — 4 недели.

3. Анализ ошибок в брифе

Дан «плохой» бриф (например: «сделайте красиво, мы вам доверяем», «цвета любые, только не розовый», «аналоги не смотрели»). Перепишите его в профессиональный формат, задав уточняющие вопросы.

4. Чек-лист сдачи проекта

Составьте чек-лист из 10 пунктов для проверки макета перед отправкой в типографию (например: «все шрифты в кривых», «вылеты 3 мм», «цветовая модель СМΥК»).

Вопросы для самоконтроля:

1. Зачем нужен бриф, если заказчик «и так все рассказал»?
2. Сколько раундов правок обычно включают в договор?
3. Какие файлы нужно передать заказчику после завершения проекта?

Литература: Глеб Архангельский «Тайм-драйв» (по планированию); Браун Т. «Дизайн-мышление».

Практическое занятие 4. КОМПОЗИЦИЯ И ВИЗУАЛЬНАЯ ИЕРАРХИЯ В ГРАФИЧЕСКОМ ПРОЕКТЕ

Цель: научиться создавать композицию с учетом визуальной иерархии и направлять взгляд зрителя.

Знания и умения: знание композиционных приемов (ритм, контраст, равновесие, золотое сечение); умение анализировать и строить сетки.

Актуальность: плохая композиция — главная причина, по которой зритель не понимает сообщение.

Теоретическая часть (аннотация):

Основы композиции: статика / динамика, симметрия / асимметрия, ритм (регулярный, нарастающий), пропорции (золотое сечение 1:1,618, правило третей), контраст (размером, цветом, формой).

Визуальная иерархия — способ расставить акценты, чтобы глаз двигался в нужном порядке. Приемы: размер (крупное = главное), цвет (яркое = важное), положение (верх/левый верхний угол — главное), негативное пространство (воздух вокруг элемента выделяет его).

Паттерны чтения: F-паттерн (для текстовых страниц — сканирование по горизонтали и вертикали), Z-паттерн (для постеров и лендингов — движение по диагонали).

Практическая часть:

1. Анализ композиции

Возьмите 3 рекламных плаката (из интернета или журнала). Нанесите на них:

- Сетку (золотое сечение / правило третей)
- Направляющие линии движения взгляда
- Выделите главный элемент, второстепенные, фоновые

2. Построение модульной сетки

Для формата А4 (книжная ориентация) постройте модульную сетку 12 колонок (ширина колонки 20 мм, межколонник 5 мм). Разместите на ней: заголовок, подзаголовок, текст, изображение (схематично).

3. Исправление ошибок

Дан «плохой» макет афиши концерта (все элементы одинакового размера, текст сливается с фоном, нет полей). Перекомпонуйте макет (словесно или эскизно) по правилам визуальной иерархии.

4. Упражнение «Пятно и ритм»

С помощью только черных кругов и прямоугольников разного размера создайте композиции: а) статичную, б) динамичную, в) с ритмом «затухание». Подпишите, какой прием использовали.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как работает правило третей?
2. Что такое «негативное пространство» и зачем оно нужно?
3. В чем разница между F- и Z-паттерном?

Литература: Иттен И. «Искусство цвета» (раздел о контрастах); Уайт А. «Основы дизайна».

Практическое занятие 5. ТИПОГРАФИКА КАК ОСНОВА ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ

Цель: освоить базовые правила набора, парного сочетания шрифтов и работы с типографикой.

Знания и умения: знание анатомии шрифта, правил кернинга, трекинга, интерлиньяжа; умение подбирать шрифтовые пары.

Актуальность: 95% графического дизайна — это текст. Неграмотная типографика убивает доверие к бренду.

Теоретическая часть (аннотация):

Анатомия шрифта: гарнитура (семейство), кегль (размер), начертание (regular, bold, italic), трекинг (плотность на строку), кернинг (расстояние между парой букв), интерлиньяж (расстояние между строками).

Классификация: антиква (с засечками — Times New Roman), гротески (без засечек — Helvetica, Arial), акцидентные (декоративные — для заголовков), рукописные, моноширинные (каждая буква одинаковой ширины — Courier).

Правила набора: не более 60–70 знаков в строке, висячие строки (последняя строка абзаца не должна быть из 1–2 слов), разрядка (пробелы между буквами в заголовках), абзацный отступ (или интервал между абзацами, но не оба сразу).

Шрифтовые пары: контрастный + нейтральный (например, антиква + гротеск), общая высота строчных букв, общая ширина. Инструменты: Google Fonts, Typekit, FontPair.

Практическая часть:

1. Анатомия шрифта

На примере шрифта «Times New Roman» (или любого другого) подпишите: выносные элементы, апперкейс, лоуэркейс, засечки, овал, перекладину, каплю, хвост.

2. Подбор шрифтовой пары

Для каждого описания выберите шрифтовую пару (из Google Fonts или системных) и кратко обоснуйте:

- Строгий финансовый отчет (главный текст + заголовки)
- Детская книга сказок (заголовки + основной текст)
- Постер рок-концерта (только один акцидентный шрифт)

3. Исправление типографических ошибок

Дан текст (10 строк). Найдите и исправьте: висячую строку, слишком длинную строку (более 70 знаков), неправильный интерлиньяж (текст «слипается»), отсутствие абзацного отступа, неправильный кернинг в заголовке «АВА» (визуально разное расстояние).

4. Верстка короткого текста

Сверстайте визитную карточку (85x55 мм) с информацией: «Иван Петров, графический дизайнер, тел. +7 (123) 456-78-90, @ivan_design». Выберите шрифт, кегль, интерлиньяж, выравнивание.

Вопросы для самоконтроля:

1. В чем разница между трекингом и кернингом?
2. Почему в основном тексте не стоит использовать более двух шрифтов?
3. Какую длину строки считают оптимальной для чтения с бумаги?

Литература: Рудер Э. «Типографика»; Брингхерст Р. «Основы стиля в типографике».

Практическое занятие 6. ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Цель: научиться использовать цвет как инструмент коммуникации, создавать цветовые схемы и проверять доступность.

Знания и умения: знание цветовых моделей, гармоний, психологии цвета; умение подбирать цветовую палитру для бренда.

Актуальность: цвет — самый быстрый способ передать настроение и привлечь внимание. Неправильный цвет отталкивает покупателя.

Теоретическая часть (аннотация):

Цветовые модели: RGB (экран, аддитивный синтез), CMYK (печать, субтрактивный), Pantone (плашечные цвета, точное соответствие).

Психология цвета: красный (опасность, страсть, энергия), синий (доверие, спокойствие, холод), желтый (оптимизм, внимание), зеленый (природа, здоровье), черный (роскошь, строгость), белый (чистота, минимализм). Культурные различия: белый — траур на Востоке, свадьба на Западе.

Гармонии: монохромная (один цвет в разной яркости), комплементарная (противоположные цвета), триада (равносторонний треугольник), тетрада (прямоугольник). Инструменты: Adobe Color, Coolers.

Доступность (WCAG): контраст текста и фона должен быть не менее 4.5:1 для обычного текста и 3:1 для крупного. Учет цветовой слепоты (протанопия, дейтеранопия).

Практическая часть:

1. Подбор цветовой палитры

Для каждого бренда предложите цветовую палитру (3–4 цвета) и обоснуйте:

- Детский центр развития (без розового и голубого стереотипа)
- Стоматология премиум-класса
- Служба доставки еды «24 часа»

2. Проверка контрастности

Используя онлайн-проверщик (например, WebAIM Contrast Checker), проверьте пару цветов (белый текст на желтом фоне; черный на темно-синем). Укажите, соответствует ли WCAG AA/AAA.

3. Цветовое моделирование

В Adobe Color (или аналоге) создайте: а) монохромную гармонию от синего, б) комплементарную пару к оранжевому, в) триаду (красный, желтый, синий). Скриншот/зарисуйте.

4. Разбор ошибок

Почему упаковка товара в супермаркете, где использованы 7 ярких цветов, выглядит дешево? Какое правило цветовой гармонии нарушено?

Вопросы для самоконтроля:

1. В чем разница между RGB и CMYK?
2. Почему для логотипа часто заказывают Pantone?
3. Как проверить, увидят ли разницу люди с дальтонизмом?

Литература: Иттен И. «Искусство цвета»; Хеллер Е. «Психология цвета».

Практическое занятие 7. ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ И АЙДЕНТИКА КАК СИСТЕМА

Цель: научиться разрабатывать логотип и брендбук, понимать системность айдентики.

Знания и умения: знание типов логотипов, структуры брендбука; умение создавать адаптивные версии логотипа.

Актуальность: брендинг — один из самых востребованных и дорогих типов проектов. Ошибка в логотипе стоит бренду миллионов.

Теоретическая часть (аннотация):

Типы логотипов: монограмма (IBM, CNN), символ (Apple, Twitter), эмблема (Starbucks, Harley-Davidson), словесный (Google, Coca-Cola), абстрактный знак (Nike, Adidas).

Адаптивность: логотип должен работать на маленьком (визитка) и большом (билборд) носителе, в цвете и в черно-белом варианте. Варианты: горизонтальный, вертикальный, монохромный (черный, белый), минимальный (без текста).

Брендбук (гайдлайн): правила использования логотипа (защитная зона, запрещенные трансформации), фирменные цвета (СМΥК, RGB, Pantone, HEX), шрифты, паттерны, носители (визитка, бланк, конверт, сувенирка, упаковка). Примеры: брендбук «Сбера», «Альфа-банка».

Практическая часть:

1. Анализ логотипа

Выберите известный логотип (например, Adidas, McDonald's, FedEx). Определите его тип, нарисуйте защитную зону (отступ от краев), покажите варианты (горизонтальный, вертикальный, монохромный).

2. Разработка логотипа (эскизно)

Для вымышленного бренда «Кофе и булочки» (пекарня-кофейня, демократичная цена, ЦА 25–40 лет) нарисуйте 3 эскиза логотипа разных типов (например, символ + слово, монограмма, эмблема).

3. Запрещенные трансформации

Даны 5 примеров «испорченных» логотипов (растянутый, с тенью, в рамке, наклоненный, с измененным цветом). Укажите, что именно запрещено в хорошем брендбуке.

4. Проектная задача

Составьте оглавление брендбука для вымышленного бренда (10–12 разделов). Например: 1. Введение, 2. Логотип (основной, варианты, защитная зона), 3. Цвета, 4. Шрифты...

Вопросы для самоконтроля:

1. Почему логотип должен быть монохромным?
2. Что такое защитная зона логотипа?
3. Чем эмблема отличается от символа?

Литература: Уилер А. «Бренд-идентичность»; Шепелева А. «Айдентика».

Практическое занятие 8. ДИЗАЙН УПАКОВКИ: ОТ ИДЕИ ДО ПОЛКИ

Цель: освоить проектирование упаковки с учетом формы, материала, типографики и требований полки.

Знания и умения: знание видов упаковки, этапов проектирования; умение создавать этикетку и раскладку.

Актуальность: упаковка — последний шанс продать товар перед конкурентом. На полке 3 секунды, чтобы привлечь внимание.

Теоретическая часть (аннотация):

Виды упаковки: первичная (контакт с продуктом — бутылка, коробка), вторичная (групповая — картонная коробка для 6 бутылок), транспортная (паллеты, гофрокартон).

Этапы: анализ полки (конкуренты, форматы, заметность), форма (стандартная vs нестандартная — дороже, но выделяется), конструктив (клапан, дно, замок), материалы (картон, пластик, стекло, металл, эко-материалы).

Дизайн этикетки: обязательная информация (состав, сроки, штрихкод, знаки обращения), композиция на цилиндре (шов не должен разрывать важную информацию), цветовое кодирование (вкусы). Упаковка как «немой продавец».

Практическая часть:

1. Анализ полки (по фото)

Найдите фото полки супермаркета (йогурты, соки, печенье). Выберите 3 упаковки, которые заметны первыми. Перечислите, какие приемы использовал дизайнер (цвет, форма, типографика, «окно»).

2. Разработка этикетки

Для бутылки воды 0,5 л (бренд «Чистый источник», ЦА — спортсмены, цена средняя) выполните эскиз этикетки (формат: развертка прямоугольника 160х80 мм). Обязательные элементы: название, логотип, объем, состав (вода питьевая), штрихкод.

3. Выбор материала и формы

Сравните три варианта упаковки для органического меда: стеклянная банка, пластиковая туба, картонная коробка с окошком. Укажите плюсы и минусы каждого с точки зрения: сохранности продукта, цены, восприятия «эко», удобства использования.

4. Конструктив коробки (скетч)

Нарисуйте развертку картонной коробки для чайного пакетика (формат 50х70х10 мм). Обозначьте клапаны, линии сгиба, место для клея.

Вопросы для самоконтроля:

1. Почему на этикетке обязательно должен быть штрихкод?
2. Что такое «эффект полки»?
3. Какая информация обязательна для пищевой упаковки по закону?

Литература: Клинкаберг Х. «Упаковка. Дизайн и производство»; ГОСТ 27429-87 (требования к упаковке).

Практическое занятие 9. ПОЛИГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ

Цель: научиться верстать многостраничные издания и готовить макеты к печати.

Знания и умения: знание форматов бумаги, видов печати, вылетов; умение проверять макет по чек-листу.

Актуальность: ошибка в подготовке к печати приводит к браку тиража и финансовым потерям.

Теоретическая часть (аннотация):

Форматы: А0–А6, В (для книг), С (для конвертов). **Виды печати:** офсет (тираж от 300 экз., дешево за штуку), цифра (до 300 экз., быстро, дорого за штуку), шелкография (малые тиражи, яркие цвета), флексография (упаковка, этикетки).

Допечатная подготовка: вылеты под обрез (3–5 мм), цветовая модель СМУК, разрешение 300 dpi, шрифты в кривых (конвертированы в контуры), треппинг (наложение цветов). **Спуск полос** для брошюры: как расположить страницы на печатном листе.

Постпечатная обработка: ламинация (глянец/матовость), вырубка, конгрев (тиснение), тиснение фольгой, УФ-лак (выборочный), биговка (продавливание сгиба), фальцовка (складывание).

Практическая часть:

1. Чек-лист перед печатью

Составьте чек-лист из 12 пунктов для проверки макета перед отправкой в типографию (цвет, вылеты, шрифты, разрешение, формат файла).

2. Расчет полос и спуск

Для брошюры 20 страниц формата А5 рассчитайте, сколько печатных листов А4 потребуется (односторонняя печать). Нарисуйте схему спуска для страниц 1–4.

3. Выбор технологии печати

Для каждого продукта выберите тип печати (офсет / цифра / шелкография) и аргументируйте:

- 50 экз. визиток срочно
- 10 000 экз. каталога продукции 100 страниц
- 500 экз. этикеток на матовой бумаге с выборочным УФ-лаком

4. Разбор ошибок

Дан макет: изображение 72 dpi, RGB, шрифты не в кривых, нет вылетов, текст близко к обрезу. Перечислите, что случится при печати, и как исправить.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое «вылет под обрез» и почему он нужен?
2. Чем офсетная печать отличается от цифровой?
3. Зачем переводить шрифты в кривые?

Литература: Стефанов С. «Полиграфия для дизайнера»; Справочник типографии (например, Печатный Дом).

Практическое занятие 10. ДИЗАЙН В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ (UI/UX И МОУШН-ДИЗАЙН)

Цель: познакомиться с основами интерфейсного и моушн-дизайна, освоить базовые приемы.

Знания и умения: знание различий между UI и UX; умение создавать прототип в Figma и простую анимацию в After Effects.

Актуальность: большинство графических проектов сегодня имеют цифровую версию или живут только в цифре.

Теоретическая часть (аннотация):

UX (user experience): исследование, карта путей (CJM), прототипирование. **UI (user interface):** сетка (12 колонок), компоненты (кнопки, иконки, поля ввода), типографика на экране (не менее 16 px для основного текста). **Инструменты:** Figma, Sketch, Adobe XD.

Моушн-дизайн: тайминг (ключевые кадры), сплайны (графики движения), easing (плавное ускорение/замедление). **Форматы:** видео-заставки, анимированные постеры, рекламные ролики, Lottie (легкая анимация для веба). **Инструменты:** Adobe After Effects, Rive.

Адаптивность: версии для десктопа, планшета, телефона (responsive design).

Практическая часть:

1. Прототип в Figma (схематично)

Нарисуйте в Figma (или на бумаге) прототип главного экрана приложения для доставки еды: шапка, карточки блюд (изображение + название + цена + кнопка), нижнее меню. Используйте сетку 12 колонок.

2. CJM для цифрового продукта

Постройте карту пути пользователя для сценария «заказ пиццы через приложение» (5 шагов, укажите эмоции и точки трения).

3. Анимация в After Effects (описание)

Опишите, как бы вы анимировали появление логотипа (например, «буквы вылетают по очереди с нарастанием прозрачности, затем собираются вместе»). Укажите тайминг (например, 2 секунды, easing «out»).

4. Сравнение инструментов

Заполните таблицу: Figma / Sketch / Adobe XD — цена, платформа, для чего лучше подходит, сложность обучения.

Вопросы для самоконтроля:

1. Чем UI отличается от UX?
2. Почему в мобильном приложении кнопки не должны быть меньше 44 px?
3. Что такое Lottie и зачем он нужен?

Литература: Круг С. «Не заставляйте меня думать»; Уроки на Figma Help Center.

Практическое занятие 11. ЭКОНОМИКА И ЮРИДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ГРАФИЧЕСКОГО ПРОЕКТА

Цель: научиться составлять коммерческое предложение, рассчитывать стоимость и понимать авторские права.

Знания и умения: знание структуры договора и лицензий; умение рассчитывать стоимость дизайн-проекта.

Актуальность: незнание экономики и права ведет к тому, что дизайнер работает бесплатно или теряет права на свои работы.

Теоретическая часть (аннотация):

Как формировать цену: почасовая ставка (например, 1500 руб/час) vs проектная цена (фикс). Факторы: сложность, срочность, количество правок, объем исходников, статус клиента (малый бизнес vs корпорация). КЭ (коммерческое предложение): аналитика → эскизы → макеты → правки → финальные файлы.

Договор: предмет, права (исключительная / неисключительная лицензия), акт сдачи-приемки, сроки, штрафы, порядок правок. **Авторское право:** возникает автоматически. Что нельзя копировать: чужие логотипы, шрифты (если нет лицензии), фото (без стоковой лицензии). **Лицензии на шрифты:** бесплатная (Personal use), коммерческая (Desktop, Web, App).

Передача исходников: PSD, AI, Figma, шрифты, изображения. Упаковка файлов (структура папок).

Практическая часть:

1. Расчет стоимости проекта

Рассчитайте стоимость разработки логотипа при почасовой ставке 1500 руб/час, если этапы: бриф (1 час), поиск идей (3 часа), 3 эскиза (4 часа), проработка победившего (3 часа), презентация (1 час), 2 раунда правок (2 часа), финальные файлы (1 час). Итог: ? руб.

2. Составление коммерческого предложения (структура)

Напишите шаблон КЭ для разработки айдентики (разделы: о нас, задача, этапы, сроки, стоимость, условия, реквизиты).

3. Анализ лицензий

Даны ситуации: а) клиент хочет использовать ваш логотип в кино; б) шрифт скачан с бесплатного сайта, но в лицензии написано «Personal use only». Что делать?

4. Заполнение акта сдачи-приемки

Составьте акт (шаблон) на сдачу проекта «Логотип для кафе». Укажите: что сдано (форматы файлов, количество вариантов), отсутствие претензий, дата, подписи.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое исключительная и неисключительная лицензия?
2. Можно ли использовать шрифт из интернета для коммерческого логотипа?
3. Какие права возникают у заказчика, если в договоре не прописана передача прав?

Литература: Гражданский кодекс РФ, часть 4 (авторское право); Статьи на Design Council.

Практическое занятие 12. ПОРТФОЛИО И КАРЬЕРНАЯ ТРАЕКТОРИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА

Цель: научиться собирать портфолио, презентовать себя и планировать карьеру.

Знания и умения: знание структуры портфолио, форматов подачи; умение написать резюме и подготовить Behance-проект.

Актуальность: портфолио — главный инструмент трудоустройства. Оно должно быть готово еще до выпуска.

Теоретическая часть (аннотация):

Структура портфолио: титул → краткое «о себе» (1–2 предложения) → 6–12 проектов (лучшие вперед). **Описание проекта:** задача → исследование → процесс (скетчи, варианты, отказы) → финальный результат → роль дизайнера (если в команде). **Форматы:** Behance (бесплатно, портфолио видно всему миру), личный сайт (Readymag, Tilda, Webflow), PDF (до 20 МБ, для рассылки).

Карьерные пути: штатный дизайнер (стабильность, нет поиска клиентов), фриланс (свобода, сложность с поиском), продуктовый дизайнер (IT-компании, UI/UX), арт-директор (управление), свое бюро. **Навыки джуниора:** Adobe CC (Ps, Ai, Id), Figma, базовое знание After Effects, понимание типографики и композиции. **Где искать:** телеграм-каналы («Дизайн вакансии», «Труба»), LinkedIn, хантинг.

Практическая часть:

1. Анализ портфолио (по ссылкам)

Найдите на Behance 2 портфолио: одного студента и одного профессионала. Оцените по критериям: структура, качество описания проектов, визуальная подача, наличие процесса.

2. Упаковка вашего проекта

Возьмите один из своих учебных проектов. Опишите его по схеме: задача → исследование → процесс → результат (добавьте 3–5 изображений). Оформите как страницу на Behance (эскизно — заголовки, блоки, макеты).

3. Резюме графического дизайнера

Напишите резюме на позицию Junior Graphic Designer (образование, софт (уровень владения), 2–3 проекта, soft skills).

4. План развития на 3 года

Составьте план: какой навык прокачать в ближайшие 3 месяца, какой проект добавить в портфолио через полгода, какую позицию занять через 1 год, через 3 года.

Вопросы для самоконтроля:

1. Сколько проектов должно быть в портфолио?
2. Стоит ли показывать неудачные варианты?

3. Как часто обновлять портфолио?

Литература: Книга «Дизайн-бизнес» (А. Кудрявцев); Статьи на Behance «How to create a portfolio».

Методические указания по видам работ, предусмотренных рабочей программой

Практическая работа представляет собой одну из форм учебного процесса и является существенной его частью.

Практическая работа – это планируемая работа студентов, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя.

Практическая работа предназначена не только для овладения дисциплиной, но и для формирования навыков самостоятельной работы, для приобретения способности принимать на себя ответственность, самостоятельно решать проблему, находить конструктивные решения, выход из кризисной ситуации и т. д.

Практическая работа способствует:

- углублению и расширению знаний;
- формированию интереса к познавательной деятельности;
- овладению приемами процесса познания;
- развитию познавательных способностей.

Практическая работа включает воспроизводящие и творческие процессы в деятельности студента.

Практические занятия — метод репродуктивного обучения, обеспечивающий связь теории и практики, содействующий выработке у студентов умений и навыков применения знаний, полученных на лекции и в ходе самостоятельной работы. Понятию «практическое занятие» нередко придают очень широкое толкование, понимая под ним все занятия, проводимые под руководством преподавателя и направленные на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами работы по той или иной дисциплине учебного плана.

В итоге у каждого обучающегося должны сформироваться компетенции, заявленные в ФГОС ВПО, определенный профессиональный подход к решению задач и интуиция. Отбирая систему заданий для практического занятия, преподаватель стремится к тому, чтобы это давало целостное представление о предмете и методах изучаемой науки, причем методическая функция выступает здесь в качестве ведущей. Практические занятия – это коллективные занятия. И хотя в овладении теорией вопроса большую роль играет индивидуальная работа, тем не менее, большое значение при обучении имеют коллективные занятия, опирающиеся на групповое мышление.

При подготовке к практическому занятию следует в первую очередь рассмотреть вопросы по теме занятия. Для изучения темы, необходимо изучить основную и дополнительную литературу. В ходе чтения литературы необходимо составлять развернутый план изучаемого текста и конспект по каждому вопросу плана практического занятия.

План отображает структуру текста в целом, тогда как конспект может охватывать только лишь отдельные его части. Любой научный и учебный текст структурирован.

Практическое занятие по дисциплине Основы производственного мастерства содержит как теоретическую часть, так и практическую. Практическая часть имеет важное значение. Она позволяет студентам применить свои знания на практике.

План практических занятий:

Раздел модуля «Проектная деятельность»	Форми руемые компет енции, индика торы	очно-заочная форма				Формы текущего контроля
		Контактная работа обучающихся с преподавателем /из них в форме практической подготовки, часов			Самостоятельная работа, часов	
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы		
1 семестр						
Специфика проектной деятельности в графическом дизайне Типология объектов в графическом дизайне Методология проектирования: от брифа до финального файла	УК-2, УК-3, УК-6, УК-9		2		8	Собеседование
Композиция и визуальная иерархия в графическом проекте	УК-2, УК-3, УК-6, УК-9		2		8	
Типографика как основа проектной культуры Цветоведение и колористика в графическом дизайне	УК-2, УК-3, УК-6, УК-9		4		12	
ИТОГО за 1 семестр			8		28	
2 семестр						

Фирменный стиль и айдентика как система Дизайн упаковки: от идеи до полки Полиграфический дизайн и подготовка к печати	УК-2, УК-3, УК-6, УК-9		8		28	
Дизайн в цифровой среде (UI/UX и моушн-дизайн) Экономика и юридические аспекты графического проекта Портфолио и карьерная траектория графического дизайнера	УК-2, УК-3, УК-6, УК-9		8		28	Собеседование
ИТОГО за 2 семестр			16		56	
ИТОГО			24		84	

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Пятигорский институт (филиал) СКФУ

Методические указания

для обучающихся по организации и проведению самостоятельной работы
по дисциплине «ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»
для студентов направления подготовки
54.03.01 Дизайн
направленность (профиль) Графический дизайн

**Пятигорск
2026**

Содержание

Введение

1. Общая характеристика самостоятельной работы при изучении дисциплины «Проектная деятельность»
2. План график выполнения самостоятельной работы
3. Контрольные точки и виды отчетности по ним
4. Методические рекомендации по изучению теоретического материала
5. Методические указания по видам работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины
6. Методические указания по подготовке к зачету
7. Список рекомендуемой литературы

Введение

Самостоятельная работа студента (СРС) наряду с аудиторной представляет одну из форм учебного процесса и является существенной его частью. СРС – это планируемая работа студентов, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

СРС предназначена не только для овладения каждой дисциплиной, но и для формирования навыков самостоятельной работы вообще, в учебной, научной, профессиональной деятельности, способности принимать на себя ответственность, самостоятельно решить проблему, находить конструктивные решения.

Самостоятельная работа студентов направлена на формирование профессиональных знаний и умение их практического применения. Важным критерием оценки качества профессионального знания, является умение студента интегрировать приобретенное знание в единую профессиональную схему, осознать место собственных новаторских идей и возможности их реализации в других профессиональных областях.

Одним из главных назначений самостоятельной работы студентов является переход от подражательной деятельности к творческой, где особенно ценится умение увидеть проблему, поставить цель, добиваться ее выполнения собственными силами без непосредственного участия преподавателя, но по его заданию. Студенты сознательно стремятся к достижению поставленной в задании цели, используя все свои умственные и физические возможности, и это позволяет им учиться управлять собственным временем, учебными нагрузками, развивать самостоятельность в учебном процессе.

Самостоятельная работа приводит студента к получению нового знания, упорядочению и углублению имеющихся знаний, формированию у него профессиональных навыков и умений. Самостоятельная работа выполняет ряд функций:

- развивающую;
- информационно-обучающую;
- ориентирующую и стимулирующую;
- воспитывающую;
- исследовательскую.

1. Общая характеристика самостоятельной работы при изучении дисциплины «ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

Самостоятельная работа предусматривает следующие виды: самостоятельное изучение литературы по темам, выполнение творческого проекта.

Целью освоения дисциплины является овладение студентами основными теоретическими знаниями, методами проектной деятельности и основными положениями по организации и последовательности проектной деятельности. В процессе изучения данного курса студенты получают навыки сбора теоретических материалов для проектной работы и для предпроектного анализа.

Основные задачи дисциплины изучения теоретических знаний по проектной работе, по последовательности проектной деятельности от сбора материалов и предпроектного анализа до демонстраций проектной работы.

Формируемые компетенции данными видами деятельности

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	ИД-1 УК-2 формулирует цель проекта, определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и определяет ожидаемые результаты решения задач; ИД-2 УК-2 разрабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений ИД-3 УК-2 обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов.	ИД-1 УК-2 формулирует цель проекта, определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и определяет ожидаемые результаты решения задач; ИД-2 УК-2 разрабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений ИД-3 УК-2 обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов., моделей, макетов.
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИД-1 УК-3 участвует в межличностном и групповом взаимодействии, используя инклюзивный подход, эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи. ИД-2 УК-3 обеспечивает работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с	УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

	учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта; ИД-3 УК-3 обеспечивает выполнение поставленных задач на основе мониторинга командной работы и своевременного реагирования на существенные отклонения.	
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИД-1 УК-6 устанавливает личные и профессиональные цели в соответствии с уровнем своих ресурсов и приоритетов действий, для успешного развития в избранной сфере профессиональной деятельности; ИД -2УК-6 реализует и корректирует стратегию личностного и профессионального развития, с учетом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда; ИД-3УК-6 критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач в избранной сфере профессиональной деятельности	ИД-1 УК-6 устанавливает личные и профессиональные цели в соответствии с уровнем своих ресурсов и приоритетов действий, для успешного развития в избранной сфере профессиональной деятельности; ИД -2УК-6 реализует и корректирует стратегию личностного и профессионального развития, с учетом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда; ИД-3УК-6 критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач в избранной сфере профессиональной деятельности
УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	ИД-1 УК-9 оперирует понятиями инклюзивной компетентности, ее компонентами и структурой; понимает особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах; ИД-2 УК-9 применяет базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах при взаимодействии с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами	ИД-1 УК-9 оперирует понятиями инклюзивной компетентности, ее компонентами и структурой; понимает особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах; ИД-2 УК-9 применяет базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах при взаимодействии с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами

2.План-график выполнения самостоятельной работы

Коды реализуемых компетенций, индикатора(ов)	Вид деятельности студентов	Средства и технологии оценки	Объем часов, в том числе		
			СРС	Контактная работа с преподавателем	Всего
1 семестр					

УК-2, УК-3, УК-6, УК-9	Подготовка к практическим занятиям	Собеседовани е	20,16	2,24	22,4
УК-2, УК-3, УК-6, УК-9	Самостоятельное изучение литературы	Собеседовани е	5,04	0,56	5,6
Итого за 1 семестр			25,2	2,8	28
2 семестр					
УК-2, УК-3, УК-6, УК-9	Подготовка к практическим занятиям	Собеседовани е	40,32	4,48	44,8
УК-2, УК-3, УК-6, УК-9	Самостоятельное изучение литературы	Собеседовани е	10,08	1,12	11,2
Итого за 2 семестр			50,4	5,6	56
Итого			75,6	8,4	84

3. Контрольные точки и виды отчетности по ним

№ п/п	Вид деятельности студентов	Сроки выполнения	Количество баллов
1.	Практическое занятие	6 неделя	15
2.	Практическое занятие	10 неделя	20
3.	Практическое занятие	12 неделя	20
Итого засеместр			55

4. Методические рекомендации по изучению теоретического материала

Изучать учебную дисциплину рекомендуется по темам, предварительно ознакомившись с содержанием каждой из них в программе дисциплины. При теоретическом изучении дисциплины студент должен пользоваться соответствующей литературой.

Студентам рекомендуется с самого начала освоения данного курса работать с литературой и предлагаемыми заданиями в форме подготовки к очередному аудиторному занятию. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Результаты выполненной самостоятельной работы должны быть представлены к назначенному сроку в виде проекта. Материал должен быть собран в папке, удобно размещён по тематике в определённом порядке. Графический материал должен содержать пояснения и комментарии.

В процессе изучения учебной дисциплины студент должен выполнить все задания, целью которых является приобретение практических навыков нормирования и оценки эффективности технологических решений.

5. Методические указания по видам работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины

Вид самостоятельной работы: самостоятельное изучение литературы

Итоговый продукт: Ответы на вопросы по темам дисциплины

Средства и технологии оценки: собеседование

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний; использует в ответе дополнительный материал все предусмотренные программой задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному; анализирует полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено полностью, необходимые практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения достаточно высокое. Студент твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, большинство предусмотренных программой заданий выполнено, но в них имеются ошибки, при ответе на поставленный вопрос студент допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, наблюдаются нарушения логической последовательности в изложении программного материала.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному.

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если ответы на вопросы по темам дисциплины последовательны, логически изложены, допускаются незначительные недочеты в ответе студента, такие как отсутствие самостоятельного вывода, речевые ошибки и пр.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если студент не знает основных понятий темы дисциплины, не отвечает на дополнительные и наводящие вопросы преподавателя.

Вид самостоятельной работы: подготовка к практическому занятию

Итоговый продукт: семинар

Средства и технологии оценки: оценка готовности к семинару

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний; использует в ответе дополнительный материал все предусмотренные программой задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким

к максимальному; анализирует полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено полностью, необходимые практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения достаточно высокое. Студент твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, большинство предусмотренных программой заданий выполнено, но в них имеются ошибки, при ответе на поставленный вопрос студент допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, наблюдаются нарушения логической последовательности в изложении программного материала.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному.

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если все задания сданы во время в требуемом объеме и качестве.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если студент не выполнил все задания в поставленный срок, работы выполнены на низком уровне исполнительского мастерства, работа композиционно неграмотна.

6. Методические указания к подготовке к зачёту

Процедура зачета как отдельное контрольное мероприятие не проводится, оценивание знаний обучающегося происходит по результатам текущего контроля.

Зачет выставляется по результатам работы в семестре, при сдаче всех контрольных точек, предусмотренных текущим контролем успеваемости. Если по итогам семестра обучающийся имеет от 33 до 60 баллов, ему ставится отметка «зачтено». Обучающемуся, имеющему по итогам семестра менее 33 баллов, ставится отметка «не зачтено».

Количество баллов за зачет (Sзач) при различных рейтинговых баллах по дисциплине по результатам работы в семестре

Рейтинговый балл по дисциплине по результатам работы в семестре ($R_{сем}$)	Количество баллов за зачет ($S_{зач}$)
$50 \leq R_{сем} \leq 60$	40
$39 \leq R_{сем} < 50$	35
$33 \leq R_{сем} < 39$	27
$R_{сем} < 33$	0

7. Список рекомендуемой литературы

Основная литература:

1. Мазур В.И., Шапиро В.Д. Управление проектами. - М.; 2007.
2. Пригожий А.И. Методы развития организаций. - М.: МЦФЭР, 2003.
3. Федорова Н.И. Организационная структура управления предприятием: учебное пособие.- М.:Велби, 2003.
4. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. - М, 2004.
5. Семенов Б.Д. Рекламный менеджмент: учебное пособие.- М.: Информационно-внедренческий центр «Маркетинг», 2001.
6. Управление программами и проектами/ Под ред. М.Л. Разу. - М.: «ИНФРА-М», 1999.
7. Управление проектом. Основы проектного управления: учеб./ Под ред. М.Л. Разу. -М.: КНОРУС, 2006.

11.1.2. Дополнительная литература:

1. Управление проектами: основы профессиональных знаний и национальные требования к компетенции специалистов/ Под ред. В.И. Воропаева. - М.: СОВНЕТ, 2001.
2. Журнал: «КАК» № 1-12; 2002 – 2008.
3. Бусыгин А.В. деловое проектирование и управление проектом. - М.: МВШСЭН, 2000.

Интернет-ресурсы:

1. Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://rucont.ru/>
2. Электронная библиотека BOOK.ru [Электронный ресурс]/ ЭБС BOOK.ru. Режим доступа: <http://www.book.ru/>
3. ЭБС «Университетская библиотека online» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/>
4. Электронная библиотечная система eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://aclient.integrum.ru/>