

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 2024/2025-15-10-33
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ
И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ГРАФИКА И СКЕТЧИНГ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2024

Автор-составитель: Одношвина Ю.В.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	5
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	7
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	17

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины Графика и скетчинг направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
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-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	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	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результаты дизайнерских исследований, формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>
3.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> Выстраивает взаимоотношения с заказчиком</p>

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющих ресурсы и ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>	<p>Зачет с оценкой:</p> <p>Оценка «отлично»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p> <p>4. В практических работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал.</p> <p>5. Итоговое задание выполнено на «отлично» или «хорошо».</p> <p>Оценка «хорошо»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p>
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации,</p>	<p>Зачет с оценкой:</p> <p>Оценка «хорошо»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p>

			идентификации и коммуникации	4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне. 5. В практических работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал. 6. Итоговое задание выполнено на «отлично» или «хорошо».
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результаты дизайнерских исследований, формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Оценка «удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками. 4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.
3	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории	4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне. 5. В практических работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал. 6. Итоговое задание выполнено на «отлично» или «хорошо».
			<i>2 Этап - Уметь:</i> Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Оценка «не удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. 4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено. 5. Итоговое задание не выполнено, или выполнено с грубыми ошибками.
			<i>3 Этап - Владеть:</i> Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета	

**3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ,
НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ
КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Вопросы для подготовки доклада

Тема 1. Введение в графику и скетчинг. Инструменты и материалы для скетчинга (карандаши, маркеры, линеры, бумага различных сортов). Основные техники штриховки и тонирования

1. Историческая эволюция скетчинга: от эскизов мастеров Возрождения до современных цифровых скетчей.
2. Виды скетчинга, их особенности.
3. Графитовые карандаши (НВ, В, Н)
4. Цветные карандаши
5. Линейники и маркерные ручки
6. Маркеры различного типа (перманентные, спиртовые, акварельные)
7. Бумага различной плотности и структуры поверхности (бристольская картон, акварельная бумага, мелованная бумага, калька)
8. Виды штриховки (параллельная, перекрестная, круговая, точечная)? В каких ситуациях каждая из них наиболее эффективна?
9. Градация тона и как добиться плавного перехода от света к тени без «грязи»
10. Техника «лессировки» маркерами для создания глубины и насыщенности цвета
11. Особенности работы с монохромной и цветной штриховкой

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические задания 6 семестр

Практическая работа №1

Тема 3. Основы типографики. Использование различных шрифтов и их сочетаний при создании эскизов для веб-интерфейсов

Цель: Изучение основ типографики, освоение принципов подбора шрифтов и создание практических эскизов интерфейсов с учётом особенностей восприятия текста пользователями.

Задачи:

- Ознакомиться с классификацией шрифтов и правилами сочетания гарнитур.
- Применить на практике методы подбора шрифтов для экранных интерфейсов.
- Провести критический разбор популярных ресурсов и предложить улучшения для их интерфейса.
- Оформить макеты главного экрана сайтов и приложений с грамотно подобранными шрифтовыми парами.

Ход работы:

Часть I. Теоретическое введение:

1. Классификация шрифтов: серифные, рубленые, рукописные, декоративные.
2. Типичные пары шрифтов: контрастные комбинации, родственные семейства, стилистически близкие варианты.
3. Правила выбора размеров, межстрочного интервала и цветового оформления текста.
4. Особенности отображения шрифтов на экране устройств: пиксель-рейтинг, сглаживание, читаемость мелких надписей.

Часть II. Практический этап:

Задания для самостоятельного выполнения:

Задание 1. Подбор шрифтовых пар:

Определите четыре пары шрифтов, подходящие для экранных интерфейсов:

- Одна классическая комбинация (например, Times New Roman + Arial)
- Одна смелая креативная пара (например, Lobster + Open Sans)
- Две универсально используемые пары, рекомендованные для корпоративных сайтов и мобильных приложений.
- Для каждой пары укажите особенности сочетаемости и условия применения.

Задание 2. Анализ недостатков реальных интерфейсов:

Проанализируйте дизайн пяти известных русскоязычных сайтов или мобильных приложений (например, Ozon.ru, Avito, Сбербанк Онлайн, VK Mobile App). Найдите проблемы в оформлении текста, несоответствия шрифтового стиля современным стандартам UX-дизайна.

Оформите отчёт с указанием конкретных проблем и предложенных решений по улучшению.

Задание 3. Проектирование собственного макета интерфейса:

Разработать эскиз главной страницы сайта электронной коммерции или мобильного приложения социальной сети, соблюдая требования удобства чтения и эстетичности оформления:

- Главная страница должна включать заголовок, навигационное меню, блоки описания товаров или функций сервиса.
- Каждая область макета должна иметь обоснованную комбинацию шрифтов.
- Обязательно используйте минимум две гармонически совместимых гарнитуры для заголовков и основного текста.

Макет выполняется на бумаге формата А4 или в цифровом инструменте (Figma, Adobe XD).

7 семестр

Практическая работа №1

Тема 4: Скетчинг изобразительных элементов в онбординге для веб-интерфейсов

Цель работы:

Изучение основ скетчинга визуальных компонентов интерфейса с целью улучшения процесса адаптации пользователей (онбординга).

Задания:

Задание 1. Разработка концепции онбординга для мобильного приложения онлайн-магазина бытовой техники.

Выберите одно мобильное приложение, которое занимается продажей бытовой техники. Разработайте концепцию онбординга, включающую три основных шага введения нового пользователя в интерфейс приложения. Для каждого шага создайте эскизы экранов с использованием быстрых набросков карандашом или маркером. Эскизы должны включать основные элементы навигации, заголовки, пояснительные надписи и кнопки действий.

Шаги выполнения задания:

1. Изучить выбранное приложение и выделить ключевые особенности интерфейса.
2. Определить цели первого знакомства пользователя с приложением (например, обучение работе с поиском товаров, оформление заказа, управление корзиной покупок).
3. Создать эскиз каждого экрана с иллюстрациями ключевых функций.
4. Подписать каждый элемент, пояснив его назначение и роль в процессе адаптации.

Критерии оценки: четкость передачи идеи, лаконичность изображений, наличие пояснений к каждому изображению.

Задание 2. Рисование иконок для элементов интерфейса в стиле скетча.

Создайте серию иконок (не менее пяти штук) для веб-приложения интернет-магазина детской одежды. Иконки должны отображать базовые категории товаров («платья», «обувь», «верхняя одежда», «игрушки») и дополнительные сервисы («корзина заказов», «аккаунт пользователя»). Использовать технику быстрого рисования и минималистичный стиль.

Шаги выполнения задания:

1. Нарисуйте карандашом черновой вариант каждой иконки.
2. Отредактируйте рисунки, удалив лишние детали и оставив лишь самое необходимое.
3. Добавьте цветовые акценты простым фломастером или ручкой.
4. Сделайте цифровое сканирование рисунков или фотографии и сохраните их в одном файле.

Критерии оценки: простота восприятия, понятность назначения иконок, эстетичность исполнения

Задание 3. Анализ и улучшение существующего дизайна онбординга.

Проанализируйте существующее решение онбординга любого известного сайта или приложения и предложите способы его улучшения посредством добавления графических элементов и упрощенных схем. Опишите конкретные изменения, включая рекомендации по улучшению структуры текста, цветовой гаммы и взаимодействия с элементами интерфейса.

Шаги выполнения задания:

1. Найдите сайт или приложение с готовым решением онбординга.
2. Оцените удобство и информативность существующих материалов.
3. Предложите новую версию оформления страницы или пошагового руководства, подчеркнув необходимость изменений с точки зрения простоты восприятия.
4. Представьте новые эскизы с доработанными элементами.

Практическая работа №2

Тема 5: Использование цифровых инструментов для скетчинга. Работа с графическими планшетами и специализированным программным обеспечением

Цель работы:

Освоение методов цифровой визуализации идей и создание качественных скетчей с помощью специализированных приложений и оборудования (графический планшет). Формирование навыков эффективной работы с цифровыми инструментами для последующей интеграции в процесс дизайн-проектирования.

Задания:

Задание 1. Создание серии цифровых скетчей интерьера комнаты отдыха.

Используя графический планшет и любое программное обеспечение для цифрового рисования (adobe photoshop, procreate, medibang paint), нарисуйте серию скетчей интерьеров комнат отдыха. Ваша задача состоит в создании трех вариантов помещения разной стилистики (классической, современной, эко-стиля):

1. Классический стиль: строгие линии, симметрия, традиционные материалы (дерево, камень).
2. Современный стиль: асимметричные формы, минимум декора, яркие цвета.
3. Эко-стиль: натуральные материалы, экологичные решения, много зелени.

Каждый рисунок должен отражать пространство визуально ясно и привлекательно.

Используйте инструменты программного обеспечения для быстрой коррекции линий и цветов.

Шаги выполнения задания:

1. Проведите исследование современных тенденций дизайна помещений указанных стилей.
2. Выберите необходимые инструменты в приложении (перо, кисти, палитра).
3. Выполните предварительный набросок карандашом на планшете.
4. Окончательная прорисовка деталей и наложение цвета.
5. Сохраните файлы и подготовьте презентацию с описанием особенностей каждого стиля.

Критерии оценки: качество проработки деталей, аккуратность рисунка, понимание специфики выбранного направления дизайна.

Задание 2. Проектирование пользовательского интерфейса мобильного приложения доставки еды. Разработайте макеты двух главных страниц мобильного приложения доставки еды ("каталог блюд" и "оформление заказа"). Все шаги должны выполняться исключительно средствами графического планшета и программы (sketch, figma, adobe xd). Особое внимание уделяйте созданию удобных и интуитивно понятных кнопок, форматов карточек продуктов и системы фильтров.

Шаги выполнения задания:

1. Подготовьте референсы успешных решений ui/ux дизайна аналогичных сервисов.
2. Создайте структуру будущей страницы на планшете.
3. Продумайте взаимодействие элементов друг с другом и общий стиль интерфейса.
4. Прорисуйте финальный проект, используя готовые шаблоны, стили и эффекты.
5. Предоставьте итоговую демонстрационную страницу с детальным пояснением принципов навигации и взаимодействия пользователя с интерфейсом.

Критерии оценки: удобство и логика интерфейса, использование базовых элементов дизайна, грамотность выбора инструментов.

Задание 3. Исследование возможностей графики и выразительности цифровых инструментов.

Исследуйте функциональные возможности графического планшета и программного обеспечения, создав небольшую серию абстрактных работ (от 3 до 5 произведений). Работы должны продемонстрировать ваши способности в экспрессивном использовании инструмента, сочетании текстур, линий и оттенков.

Каждая композиция должна иметь уникальный характер и решать определенную художественную задачу (экспрессия, передача настроения, отражение внутреннего состояния автора).

Шаги выполнения задания:

1. Экспериментируйте с разными типами кистей, градиентов и эффектов.
2. Проявите креативность в построении композиции и выборе палитры.
3. Покажите уровень владения инструментом путем детализации мелких объектов и плавных переходов.
4. Составьте отчет о проведенных экспериментах и сделанных выводах относительно потенциала своего рабочего набора инструментов.

Практическая работа №3

Тема 6: Разработка концепций веб-дизайна. Визуализация идей и концепций с помощью скетчей и moodboards

Цель работы:

Формирование навыков самостоятельной генерации и визуального представления оригинальных дизайнерских концепций для веб-сайта с применением техник скетчинга и составления moodboards.

Задания:

Задание 1. Генерация первоначальной концепции дизайна домашней страницы туристического портала.

Предложите оригинальную идею главной страницы туристического портала. Включите в неё важные элементы, характерные для туристических сайтов (категории туров, карта путешествий, отзывы туристов, календарь событий и акций). Подробно опишите свою концепцию, перечислив цели аудитории и главные приоритеты.

Затем сделайте ряд небольших схематичных набросков, показывающих общую компоновку и ключевые зоны страницы. Наброски должны демонстрировать вашу способность быстро зафиксировать визуальные идеи.

Шаги выполнения задания:

1. Изучите лучшие практики дизайна туристических сайтов.
2. Обозначьте целевую аудиторию будущего ресурса.
3. Зафиксируйте общие идеи расположения блоков на странице.
4. Произведите быструю визуализацию задуманного макета с использованием простых фигур и линий.

5. Заполните получившиеся эскизы ключевыми словами и названиями разделов.

Критерии оценки: логичность структуры страницы, точность передачи идеи, количество и качество эскизов.

Задание 2. Составление moodboard для корпоративного сайта архитектурного бюро.

Представьте себя разработчиком бренда для крупной строительной фирмы, занимающейся разработкой недвижимости премиум-класса. Необходимо создать moodboard, передающий атмосферу роскоши, качества и современности. Moodboard должен включать:

- Фотографии зданий, интерьеров, ландшафта,
- Цветовые сочетания,
- Типографику,
- Графические паттерны и декоративные элементы.

Необходимо также сопроводить собранный moodboard комментариями, объясняющими выбор тех или иных элементов и влияние каждого элемента на восприятие конечного продукта.

Шаги выполнения задания:

1. Исследуйте рынок премиальной архитектуры и определите фирменный стиль компании.
2. Выберите фотографии, шрифты и декорирующие элементы, соответствующие задаче.
3. Организуйте полученные материалы в единую композицию (коллаж, доску вдохновения).
4. Напишите комментарий к каждому ключевому компоненту moodboard'a.

Критерии оценки: соответствие тематике, эстетическое единство подобранных элементов, ясность объяснения.

Задание 3. Переосмысление существующего веб-ресурса с созданием новой концепции дизайна.

Возьмите готовый веб-сайт образовательной организации или сервиса и предложите кардинально новый дизайн, сохранив функциональность и адаптировав внешний вид под современные тенденции. Для начала проведите swot-анализ текущего сайта, выделяя сильные и слабые стороны. Затем составьте две-три концепции переосмысленной версии с указанием улучшений в структуре, оформлении и функционале.

Продемонстрируйте одну из концепций с помощью схематичного скетча, демонстрирующего расположение всех важных элементов и общий тон дизайна.

Шаги выполнения задания:

1. Ознакомьтесь с существующим сайтом, зафиксируйте плюсы и минусы.
2. Оформите несколько концептуальных подходов к обновлению дизайна.
3. Реализуйте наиболее перспективную концепцию в виде простого цифрового скетча.
4. Объясните преимущества выбранной вами концепции.

Индивидуальные практические задания

6 семестр

Практические задания созданы для того, чтобы на практике закрепить знания и умения.

Практическая работа №1

Тема 1. Введение в графику и скетчинг. Инструменты и материалы для скетчинга (карандаши, маркеры, линеры, бумага различных сортов). Основные техники штриховки и тонирования

Цель: Ознакомление студентов с основными инструментами и материалами для графического дизайна и иллюстраций, изучение базовых методов нанесения линий и оттенков.

Задачи:

- Изучить инструменты и материалы для скетчинга (карандаши, маркеры, линеры).
- Освоить основные техники штриховки и тонирования.
- Создать серию упражнений с использованием разных материалов и техник рисования.

Ход работы:

Часть I. Теоретическое введение:

1. Краткий исторический экскурс развития графики и скетчинга в искусстве и дизайне.
2. Обзор инструментов и материалов:
 - Графитовые карандаши (НВ, В, Н)
 - Цветные карандаши
 - Линейники и маркерные ручки
 - Маркеры различного типа (перманентные, спиртовые, акварельные)
 - Бумага различной плотности и структуры поверхности (бристольская картон, акварельная бумага, мелованная бумага, калька)
3. Рассмотрение основных техник штриховки и тонирования:
 - Простые линии и контуры
 - Крестовая штриховка
 - Шагретированная штриховка («зернистость»)
 - Перекрестная штриховка
 - Точечная техника (пуантилизм)
 - Градиенты тона

Часть II. Практический этап:

Задания для самостоятельного выполнения:

Задание 1. Анализ существующих техник скетчинга:

Выберите пять-шесть различных техник скетчинга (например, линия, перекрестная штриховка, точечный рисунок, градиент). Для каждой техники выполните небольшой эскиз:

Техника	Описание
Линия	Одинарные прямые линии разной толщины и наклона
Крестовая штриховка	Пересечение горизонтальных и вертикальных линий
Пуантилизм	Нанесение точек разного размера и расстояния друг от друга
Ступенчатое затенение	Создание теневых переходов посредством параллельных линий
Контурная штриховка	Применение контура для обозначения формы объекта

Требования: Каждый эскиз должен содержать описание используемого инструмента и материала, а также название техники.

Задание 2. Выполнение упражнений с различными техниками и материалами:

Создайте два-три рисунка с применением одной-двух выбранных техник:

1. Нарисуйте геометрическую фигуру (например, куб, шар, цилиндр) с помощью двух-трех различных техник.
2. Сделайте наброски простых объектов интерьера (стул, лампа, чашка) используя разные виды штриховки и тона.
3. Экспериментируйте с бумагой различной плотности и текстурой, сравните полученные эффекты.

Задание 3. Итоговый рисунок:

Выполните итоговую композицию, комбинируя изученные техники и материалы. Например, нарисовать натюрморт или пейзаж, использовав одновременно карандашную технику, линию и точечную штриховку.

Практическая работа №2

Тема 2. Основы композиции и перспективы. Использование различных видов перспективы при создании эскизов. Изучение различных видов перспективы

Цель: Овладеть основами построения композиции и перспективных схем, изучить различные типы перспективы, научиться применять их в рисунках и эскизах.

Задачи:

- Ознакомиться с понятием композиции и её ролью в изобразительном искусстве.
- Понять принципы линейной и воздушной перспективы.
- Научиться строить эскизы с использованием одно-, дву- и трёхточечной перспективы.
- Использовать различные художественные материалы для проработки композиций.

Ход работы:

Часть I. Теоретическое введение:

1. Определение понятия «композиция»: правила равновесия, ритма, контраста, гармонии элементов в изображении.

2. Понятие перспективы и её влияние на восприятие пространства и объёма в рисунке.

3. Разновидности перспективы:

- одно-точечная перспектива (линии сходятся в одну точку горизонта);
- двух-точечная перспектива (точки схода находятся справа и слева относительно центра картины);
- трёх-точечная перспектива (вертикальные линии тоже имеют свою точку схода)
- воздушная перспектива (создание иллюзии глубины через изменение цвета и чёткости деталей).

Часть II. Практический этап:

Задания для самостоятельного выполнения:

Задание 1. Эскизы с различным видом перспективы:

Используя бумагу формата А4, выполните три небольших эскиза с разными типами перспективы:

- одно-точечная перспектива: Нарисуйте городскую улицу с уходящими вдаль зданиями, соединёнными в единую точку схода;
- двух-точечная перспектива: Представьте комнату с окнами и мебелью, расположенными под углом к зрителю;
- трёхточечная перспектива: Попробуйте изобразить высокое здание сверху вниз, показывая эффект сокращения вертикалей вверху.

Задание 2. Работа с воздушным пространством:

Нарисуйте пейзаж, иллюстрирующий воздушную перспективу:

- Передний план сделайте ярким и детализированным.
- Среднюю зону обозначьте менее насыщенным цветом и смягчением границ предметов.
- Дальний фон расплывчатый, светлый и обобщённый.

Задание 3. Финальный рисунок:

Объедините полученные знания и создайте финальный эскиз на листе бумаги формата А3, включив элементы всех типов перспективы и композиции. Используйте разнообразные материалы (графитовый карандаш, линер, маркеры):

Например, можете представить архитектурный ансамбль города с панорамным видом улицы, выходящей на реку или море, добавив детали пейзажа и неба

7 семестр

Практическая работа №1

Тема 4: Скетчинг изобразительных элементов в онбординге для веб-интерфейсов

Цель работы:

Научиться создавать качественные визуальные компоненты, используемые в процессе адаптации новых пользователей (онбординг) веб-сервисов, развивать навыки быстрого прототипирования интерфейсов с помощью скетчинга.

Основные задачи:

- Освоить методы быстрой визуализации элементов интерфейса.
- Научиться составлять чёткую и эффективную коммуникацию через визуальные образы.
- Применять знания в области психологии восприятия для повышения удобства и привлекательности онбординга.

Этапы выполнения задания:

1. Определение целевой аудитории и целей проекта

Опишите сервис, для которого разрабатываете онбординг, укажите категорию пользователей и сформулируйте задачи онбординга. Например, познакомить пользователя с основными функциями и особенностями продукта, снизить барьер входа, повысить доверие к бренду и сервису.

2. Анализ аналогов

Проведите сравнительный анализ онбординга трёх популярных сервисов аналогичной направленности. Выделите удачные и неудачные решения, изучите принципы коммуникации с пользователями и приёмы привлечения внимания.

3. Концептуальная разработка

Определите основные этапы онбординга и соответствующую визуальную подачу. Разработайте несколько альтернативных концепций подачи информации, учитывая потребности пользователей и характер сервиса.

4. Прототипирование (скетчи)

Выполните несколько серий быстрых набросков, фиксируя возможные варианты размещения элементов, порядок прохождения этапов, пути навигации и интерактивные элементы. Важно уделять внимание стилю и легкости восприятия визуала, учитывать психологию восприятия и юзабилити.

5. Финальная версия скетчей

Сделайте детальные наброски отдельных шагов онбординга. Каждый этап должен содержать достаточное количество элементов интерфейса, подписанные и аннотированные. Обязательно обозначьте:

- Важные моменты интерфейса;
- Последовательность взаимодействий;
- Примеры всплывающей подсказки или инфографики.

Практическая работа № 2

Тема 5: Использование цифровых инструментов для скетчинга. Работа с графическими планшетами и специализированным программным обеспечением

Цель задания:

Освоить методики и приемы эффективного использования графических планшетов и специализированного ПО для создания высококачественных цифровых скетчей и концептуальных зарисовок, применимых в профессиональной практике дизайнера и художника.

Основные задачи:

- Овладеть техникой быстрого цифрового рисования и моделирования графических образов.

- Научиться использовать специализированные инструменты для точной и выразительной визуализации идей.
- Разработать практические навыки работы с графическим планшетом и цифровым редактором.

Ход выполнения задания:

1. Выбор объекта исследования

Определитесь с объектом, который будете рисовать (это может быть интерьер помещения, персонаж, техническое устройство, натюрморт и др.). Желательно выбрать объект, обладающий сложной структурой и интересными композиционными возможностями.

2. Подготовка и настройка рабочего пространства

Установите и настройте графический планшет и соответствующее программное обеспечение (procreate, adobe photoshop, affinity designer и др.) Таким образом, чтобы оно было удобно именно вам.

3. Экспресс-исследование техники

Выполните несколько коротких экспериментов с различными кистями, цветами и слоями. Постарайтесь освоить основные инструменты редактора и научиться ими пользоваться свободно и уверенно.

4. Быстрый цифровой скетч

Создайте быстрый набросок выбранного объекта. Акцент делайте на передаче основной идеи и характера объекта, избегая излишней детализации. Этот этап предназначен для тренировки скорости и точности выполнения скетча.

5. Детализированный скетч

Переходите к более детальному рисунку, используя разные слои и инструменты. Работайте над передачей объема, теней и световых акцентов. Обратите внимание на гармоничность композиции и общее впечатление от результата.

Практическая работа №3

Тема 6: Разработка концепций веб-дизайна. Визуализация идей и концепций с помощью скетчей и moodboard

Цель задания:

Развитие навыков формирования оригинальной концепции веб-дизайна, создание предварительного вида сайта и выработка визуального образа бренда с помощью техники скетчинга и создания moodboard.

Основные задачи:

- Овладеть методами визуализации и фиксации творческих идей.
- Научиться подбирать колорит, шрифтовые пары и стилистические элементы, поддерживающие общий образ сайта.
- Потренироваться структурировать информацию и передавать её пользователям удобным способом.

Ход выполнения задания:

1. Выбор объекта разработки

Определите компанию или сферу бизнеса, для которой планируете разработать концепцию веб-дизайна. Пример: агентство по туризму, образовательная платформа, фитнес-клуб и т.п.

2. Сбор информации и изучение контекста

Изучите бизнес заказчика, его продукты или услуги, конкурентную среду и ожидания целевой аудитории. На основании проведенного анализа запишите требования к будущему дизайну сайта.

3. Генерация идей и формирование концепции

Запустите мозговой штурм и соберите идеи по основным аспектам дизайна (структура, визуальный стиль, настроение и эмоции). Определите главную мысль и цели сайта.

4. Создание sketches (набросков)

Нарисуйте два-три варианта скетчей главной страницы сайта вручную или с помощью цифровых инструментов. Эти наброски должны наглядно представить базовую структуру и основные блоки сайта.

5. Создание moodboard

Соберите коллекцию фотографий, иллюстраций, примеров типографики и других визуальных элементов, которые передают эмоциональное состояние и стилистику планируемого сайта. Составьте moodboard в удобной форме (цифровой или физической).

6. Завершение и оформление

Объедините оба этапа (sketches + moodboard) в единый документ, содержащий поясняющие подписи и обоснования принятых решений. Привлекательность, целостность и доступность материала будут важными критериями оценки.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Задание для зачета с оценкой

Тематики задания:

- Использование цифровых инструментов для скетчинга.
- Работа с графическими планшетами и специализированным программным обеспечением.
- Разработка концепций веб-дизайна.
- Визуализация идей и концепций с помощью скетчей и moodboards.
- Практическая реализация иллюстраций цифровыми инструментами.

Цель задания: Проверить уровень овладения студентами современными цифровыми инструментами для создания графических концепций, умения создавать концепции и представлять идеи визуально.

Этапы выполнения задания:

1. Выбор темы проекта:

Студент выбирает концепцию будущего проекта (интернет-магазин, мобильное приложение, сайт-портфолио, корпоративный ресурс, социальный проект и т.п.). Желательно выбрать реалистичную тему, близкую к профессиональным интересам.

2. Сбор референсов и создание moodboard:

Собрать коллекцию изображений, отражающих стиль и настроение будущей концепции. Moodboard помогает визуализировать общую атмосферу и палитру цветов проекта.

3. Формулировка целей и аудитории проекта:

Четко сформулируйте цели проекта и целевую аудиторию, которой предназначен ваш продукт. Это поможет ориентироваться на предпочтения пользователей при разработке визуального образа.

4. Концептуальный скетчинг:

Сделать серию быстрых набросков концепции будущего проекта (логотип, иконки, основные элементы интерфейса, схемы страниц). Показать развитие идеи от первоначального варианта до финального решения.

5. Дизайн прототипа:

Создание детальной визуализации основной страницы сайта или приложения, включая логотип, навигационные панели, кнопки, интерактивные элементы и контент. Важна тщательная прорисовка деталей и продуманность компоновки.

6. Окончательное оформление иллюстраций:

Реализовать финальную версию концепции, уделяя внимание стилю и качеству графики. Все элементы должны выглядеть профессионально и соответствовать общей идее проекта.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ*Критерии оценивания докладов*

Оценка	Критерии оценивания
«отлично»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, имеются неточности, составлена презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью; составлена презентация с недочетами
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен; отсутствует презентация

2 ЭТАП – УМЕТЬ*Критерии оценивания практической работы*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

*Критерии оценивания индивидуальных практических работ, заданий***оценка «зачтено»**

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.

2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.

4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне.

5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;

оценка «не зачтено»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.

2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.

3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.

4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания на зачете с оценкой

Общая оценка за зачет с оценкой формируется из оценок за подготовку и защиту доклада, выполнения практических работ, индивидуальных практических работ и итогового задания.

Оценка «отлично»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
4. В практических работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал.
5. Итоговое задание выполнено на «отлично» или «хорошо».

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне.
5. В практических работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал.
6. Итоговое задание выполнено на «отлично» или «хорошо».

Оценка «удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.
4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.
5. Итоговое задание выполнено на «удовлетворительно».

Оценка «не удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.
5. Итоговое задание не выполнено, или выполнено с грубыми ошибками.