Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 13.03.2025 11:20:32
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

КНИЖНАЯ ГРАФИКА И СКЕТЧИНГ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2024

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2024

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 16

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

Процесс изучения дисциплины «Книжная 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	*1. Этап – Знать:* УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
			2. Этап – Уметь УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
			3. Этап – Владеть УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
2	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	1. Этап – Знать: ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
			2. Этап – Уметь ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
			3. Этап – Владеть ПК-1.3 Навыками оформления результаты дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
3	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	1. Этап – Знать: ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;
			2. Этап – Уметь ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
			3. Этап – Владеть ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.

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, имеющихся ресурсов и ограничений	*1. Этап – Знать:* УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения	Зачет с оценкой Оценка «ОТЛИЧНО»: • продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению аналогов, свидетельствующий о глубоком погружении в тему • предпроектный анализ выполнен на высоком уровне • графические работы представлены в полном объеме • проектный материал выполнен по условиям технического задания • весь проектный материал выполнен на высоком художественно-композиционном и исполнительском уровне • полный, четкий, аргументированный ответ на дополнительные вопросы свидетельствует о чтении дополнительной литературы. Оценка «ХОРОШО»: • продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению аналогов, свидетельствующий о глубоком погружении в тему • предпроектный анализ выполнен на хорошем уровне, имеет несущественные недочеты • графические работы представлены в полном объеме,
			2. Этап – Уметь УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.	
			3. Этап – Владеть УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией	
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	1. Этап – Знать: ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;	
			2. Этап – Уметь ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуаль-	

			ной информации, идентификации и коммуникации	но некоторые задания имеют ряд недоработок • проектный материал не по всем пунктам удовлетворяет условиям технического задания • весь проектный материал выполнен на хорошем художественно-композиционном и исполнительском уровне • не всегда аргументированы ответы на дополнительные вопросы Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: • продемонстрирован поверхностный подход к рассмотрению аналогов, что свидетельствует о недостаточном погружении в тему • предпроектный анализ не выполнен или выполнен не в полном объеме • графические работы представлены не в полном объеме, некоторые задания имеют ряд недоработок • проектный материал не по всем пунктам удовлетворяет условиям технического задания • проектный материал не по всем аспектам удовлетворяет хорошему уровню художественно-композиционного решения • не все ответы на дополнительные вопросы аргументированы и понятны Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: • продемонстрирован поверхностный подход к рассмотрению аналогов, что свидетельствует о недостаточном погружении в тему
			3. Этап – Владеть ПК-1.3 Навыками оформления результаты дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	
3.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	1. Этап – Знать: ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;	
			2. Этап – Уметь ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
			3. Этап – Владеть ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.	

				• предпроектный анализ не выполнен • графические работы представлены не в полном объеме, задания имеют ряд существенных недоработок • проектный материал не удовлетворяет условиям технического задания • качество проектного материала демонстрирует низкий уровень художественно-композиционного решения • многие ответы на дополнительные вопросы не аргументированы и не верны.

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

Работа в течение семестра включает в себя:

- исторический и библиографический анализ;
- работу с терминами и определениями;
- изучение различных видов книжных изданий, особенностей верстки книжных изданий;
- изучение модульных сеток книжных изданий, полиграфических форматов по ГОСТ;
- изучение основных приемов графики, скетчинга, художественно-изобразительных приемов иллюстрации;
- изучение ключевых понятий, фактов, дат, имен, характеристик исторических справок о художниках-графиках;
- практическую и самостоятельную работу над проектными задачами в течении курса освоения дисциплины;

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Работа с терминами и определениями предполагает знакомство с новыми терминами, связанными напрямую с изданием, версткой, иллюстрированием и технологией печати книжных изданий. Специфическая терминология обогащает лексикон терминам, способствует профессиональному умению работать в команде над совместным проектом, используя профессиональный язык. Студентам читаются лекции, в которых используется профессиональный язык, также отдельно дается список терминов для самостоятельного изучения.

Термины и определения по предмету "Книжная графика и скетчинг"

АВАНГАРД, авангардизм - стремление порвать с реалистическим искусством, создать нечто противоречащее установившимся нормам художественного вкуса и эстетическим понятиям. Модернистские установки - отрицание культурного наследия, преувеличение роли субъ-

ективного начала и формы в искусстве. Первым последовательно модернистским художественным направлением был кубизм, заменивший принцип познания действительности средствами искусства формальным экспериментаторством.

АВАНГАРДИЗМ (авангард), совокупное наименование художественных тенденций, более радикальных, чем модернизм. Их ранний рубеж в изобразительном искусстве 1910-х гг. обозначен фовизмом и кубизмом. Соотношение авангардистского искусства с предшествовавшими стилями, с традиционализмом как таковым было особенно резким и полемичным. Приведя к мощному обновлению всего художественного языка, авангардизм придал особую масштабность утопическим надеждам на возможность переустройства общества посредством искусства, тем более, что его расцвет совпал с волной войн и революций. Во второй половине 20 в. его основные принципы подверглись резкой критике в постмодернизме.

АЛЛЕГОРИЯ (греч. allegoria - иносказание), изображение отвлеченной идеи (понятия) посредством образа. Смысл аллегории, в отличие от многозначного символа, однозначен и отделен от образа; связь между значением и образом устанавливается по сходству (лев - сила, власть или царственность). Как троп аллегория используется в баснях, притчах, моралите; в изобразительных искусствах выражается определенными атрибутами (правосудие - женщина с весами). Наиболее характерна для средневекового искусства, Возрождения, маньеризма, барокко, классицизма.

БРРОКМАНН Йозеф Мюллер — (1914–1996) — графический дизайнер и преподаватель, один из наиболее ярких представителей швейцарской послевоенной школы графического дизайна. Его творческие взгляды в значительной степени сформировались под воздействием таких художественных течений, как конструктивизм, «Де стиль», супрематизм и Баухауз. Автор целого ряда книг по типографике, в частности, наиболее известной — «Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков и типографов», переведённой и изданной в России.

БРОУДИ НЕВИЛ (Neville Brody, 1957.) – английский дизайнер-график, Один из лидеров постмодернистской «новой волны» 80-х, абсолютный законодатель мод в графическом языке 90-х. Культовый арт-директор и иллюстратор журнала «The Face».

ВХУТЕМАС, Высшие Государственные художественно-технические мастерские (произн.: "Вхутэмас") - наименование московского художественного вуза в период с 1920/21 по 1926/27 учебный год. ВХУТЕМАС образовался путем слияния Первый государственных свободных художественных мастерских со Вторыми (см. Государственные свободные художественные мастерские), т.е. бывшего Строгановского училища с бывшим Училищем живописи, ваяния и зодчества. ВХУТЕМАС включал факультеты: живописный, полиграфический, скульптурный, архитектурный, текстильный, керамический, деревообделочный и металлообрабатывающий. Программы ВХУТЕМАСа были разработаны формалистическим "Институтом художественной культуры", решительно отрицавшем идейно-образную сущность искусства. К концу 1921- началу 1922 г. на живописном факультете появились реалистические мастерские А.Е. Архипова, Д.Н. Кардовского и класс анатомического рисования Д.А. Щербиновского. В 1926/27 учебном году ВХУТЕМАС был переименован во ВХУТЕИН (Высший государственный художественно-технический институт). Вхутемасом назывался также ленинградский художественный вуз (бывш. Академия художеств) в период с 1923 по 1925 гг.

ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ АБСТРАКЦИЯ, один из видов абстрактного искусства, предпочитающий композиции, в основе которых - строгая ритмика геометрических или (в скульптуре) стереометрических фигур. Ее ранние варианты (отчасти орфизм Р. Делоне и Ф. Купки, а также супрематизм К. С. Малевича и неопластицизм П. Мондриана) сочетают рационализм с романтикой, тяготея к построению "абсолютных" красочно-графических монументальных символов, выражающих мистические законы космоса. В то же время геометрическая абстракция впитала в себя и технократический пафос конструктивизма. Во второй половине 20 в. в

таких течениях, как оп-арт и постживописная абстракция, геометрическая абстракция сохраняет свой "рационалистический мистицизм", еще теснее сближаясь с многообразной динамикой современной жизни.

ГРАВЮРА (франц. Gravure, от graver - вырезать). В изобразительном искусстве раздел графики, включающий произведения, исполненные посредством печатания с гравированной доски. Отдельное произведение соответствующего раздела графики также называется гравюра. Гравюра называется оригинальной, если она целиком, включая всю обработку доски, исполнена самим художником. Гравер - мастер, занимающийся любой разновидностью гравирования по металлу, стеклу, камню, дереву, линолеуму и пр. Гравюра - это оттиск с доски, на которой вырезан рисунок и покрыт специальной краской. Как же художники создают гравюру? Сначала художник делает рисунок будущего произведения на доске из твёрдого дерева. Затем все места в картине, которые должны быть белого цвета, художник-гравёр углубляет с помощью специальных резцов - штихелей. Места в рисунке, которые должны быть чёрными, художник не трогает. Кроме чёрного и белого цветов в гравюрах есть и различные оттенки серого цвета. Такие места в рисунке художник гравёр как бы заштриховывает штихелем, то есть прорезывает штрихи. От толщины и глубины прорезанных штрихов зависит оттенок серого цвета. Чем глубже вырезана линия, тем темнее она будет. Когда весь рисунок вырезан, на него валиком наносят специальную краску, затем накладывают лист бумаги и плотно прижимают к доске прессом. Так и получается гравюра. Несмотря на то, что в гравюре используются лишь чёрно-белые тона, рисунки получаются очень выразительными. Художники-гравёры в свих произведениях могут передать и красоту сверкающего на солнце снега, и хмурое, пасмурное небо, и характерные особенности животных и птиц.

ГРАФИКА (франц. Qraphique - линейный, от греч. QraphO - пишу, рисую). Один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности. В отличие от живописи, основным изобразительным средством графики является однотонный рисунок (т.е. световая линия, светотень): роль цвета в ней остается сравнительно ограниченной. Со стороны технических средств графика включает в себя рисунок в собственном смысле слова - во всех его разновидностях. Как правило, произведения графики исполняют на бумаге, изредка применяются и другие материалы (например, шелк или пергамент). В зависимости от назначения и содержания, графика подразделяется на станковую, которая охватывает произведения самостоятельного значения, не требующие для раскрытия своего содержания связи с литературным текстом; книжную и журнально-газетную. Рисунки, сделанные карандашом, тушью или углём - всё это графика. Произведения графического искусства мы видим не только на выставках, но и часто встречаем их в жизни. Рисунки художников в книжках и журналах -это книжная графика. Когда мы поздравляем своих близких с праздником, мы покупаем открытку, наклеиваем марку на конверт. И открытку, и марку, и картинку на конверте нарисовал художник. Это - прикладная или промышленная графика. Красивые картинки на обёртках конфет, пакетах йогурта, сока и разных других товарах - всё это рисовали художники - графики.

ГРАФФИТИ (итал., "graffio" - царапать) -- впервые слово стало употребляться по отношению к надписям, найденным при раскопках города Помпеи в 1755 году, когда город был расчищен от вулканического пепла, под которым был погребен после извержения Везувия в 79 году н. э.

ГРАФЕМА - письменный символ, используемый для того, чтобы выразить единицу речи - фонему. Примером могут служить 26 букв английского или 32 буквы русского алфавита.

ГРОТЕСК (франц. grotesque, букв. - причудливый; комичный)

1) орнамент, в котором причудливо, фантастически сочетаются декоративные и изобразительные мотивы (растения, животные, человеческие формы, маски).

2) Вид художественной образности, обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания реального и фантастического, правдоподобия и карикатуры. Резко смещая формы самой жизни, создает особый художественный мир, который нельзя понимать буквально или расшифровать однозначно, как в аллегории: гротеск устремлен к целостному и многогранному выражению основных, кардинальных проблем человеческой жизни. Издревле присущ художественному мышлению (мифология, произведения Ф. Рабле, Н. В. Гоголя, Ф. Кафки, М. А. Булгакова, Х. Босха, П. Брейгеля, О. Домье, М. Шагала и др.).

- Гротеск - это не прием, не грубо карикатурное, в причудливо-фантастических формах, передразнивание каких-то явлений - Это принцип изображения жизни, особый угол зрения при ее восприятии и трактовке. Один немецкий эстетик ужасался странностям гротеска, полагая, что они представляют собой бесцельную сумасшедшую игру: "Форма вовлекается в своего рода безумие, и ее твердые очертания расплываются в неистовом вихре. Фигуры животных перемешаны с человеческими, жизнь - с неодушевленной природой, технические предметы выступают как части человеческого тела."" Гротеск - живописное украшенье, по образцу найденных в римских подземельях, из пестрой смеси людей, животных, растений и пр. В арабесках и мореских нет людей, ни животных, ни живых, ни сказочных. В музыке и мимике гротеском называют все странное, дикообразное и притом забавное.

ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО. Ещё в древние времена люди стремились украсить свой быт - украшали узорами глиняную посуду, вырезали красивый орнамент на рукоятке ножей. Мастера древней Греции славились умением делать украшения из золота. В России долгими зимними вечерами мастерили игрушки и посуду из глины и дерева, вышивали узоры на полотенцах и скатертях, плели причудливые кружева. Дома нас окружают различные предметы, которые нужны нам для разных целей - вазы, скатерти, подсвечники, посуда, заколки для волос. Если эти предметы побывали в руках художника, и он украсил их узором или орнаментом, то эти предметы называют произведениями декоративно-прикладного искусства. Декоративное - значит украшенное, а прикладное - значит то, к чему приложено умение делать что-то руками.

ДИЗАЙН. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА, принятое в 1964 году международным семинаром по дизайнерскому образованию в Брюгге: "Дизайн - это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя."

ДОМИНАНТА - (лат. dominans, dominantis) - господствующий. Доминировать - господствовать, преобладать; возвышаться (над окружающей местностью).

ДЕКАДЕНТСТВО (франц. decadence; от средневекого лат. decadentia - упадок), обозначение течения в литературе и искусстве кон. 19 - нач. 20 вв., характеризующегося оппозицией к общепринятой "мещанской" морали, культом красоты как самодовлеющей ценности, сопровождающимся нередко эстетизацией греха и порока, амбивалентными переживаниями отвращения к жизни и утонченного наслаждения ею и т. д. (французские поэты Ш. Бодлер, П. Верлен, А. Рембо и др.; журнал "Декадент", 1886-89; см. Символизм). Понятие декаданса - одно из центральных в критике культуры Ф. Ницше, связывавшего декаданс с возрастанием роли интеллекта и ослаблением изначальных жизненных инстинктов, "воли к власти".

ЖАНР (франц. Qenre - род, вид). В изобразительном искусстве: понятие, характеризующее область искусства, ограниченную определенным кругом тем. Различают, в основном, жанр исторический, бытовой, батальный; жанр портрета, пейзажа, натюрморта. Понятие жанра сложилось в XV - XVI вв.: разделение искусства на отдельные жанры способствовало более глубокому изучению и отражению в искусстве действительности, а также выработке и развитию необходимых для этого средств. Современное понятие жанра оказывается особенно

развитым на почве станковой живописи. В скульптуре подразделения на жанр почти не существует, т.к. здесь в основу классификации кладется скорее целевое назначение скульптурного произведения, чем тематический принцип. Но и тут сохраняется все же устойчивый тематический жанр портрета.

ЗНАК (фр., "signe"; лат., "signum" - отметка) -- созданное человеком изображение, смысл которого известен. С 15 века слово "sign" стало встречаться в качестве глагола "подписывать", причем подписью был крест, которым, согласно профессору Уикли, "большинство из наших предков "подписывали" письма в конце вместо того, чтобы ставить свои имена". В настоящее время словом "sign" обозначается как любое графическое изображение, передающее какое-либо специальное сообщение (например, математический знак), так и жест, выражающий какую-либо информацию или команду. Этим словом могут обозначаться также плакаты, транспаранты и другие средства, являющиеся носителями информации.

ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ (золотая пропорция, деление в крайнем и среднем отношении, гармоническое деление), деление отрезка АС на две части таким образом, что большая его часть АВ относится к меньшей ВС так, как весь отрезок АС относится к АВ (т. е. АВ: ВС = АС: АВ). Приближенно это отношение равно 5/3, точнее 8/5, 13/8 и т. д. Принципы золотого сечения используются в архитектуре и в изобразительных искусствах. Термин "золотое сечение" ввел Леонардо да Винчи.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ – Иллюстра́ция — рисунок, фотография, гравюра или другое изображение, поясняющее текст. Художника, выполняющего иллюстрации к тексту, называют иллюстра́тором. Происхождение слова «иллюстрация» — от позднего среднего английского: через старый французский от латинского illustratio, от глагола illustrate

ИЕРОГЛИФ (греч., "хиерос" - святой, "глифен" - вырезать, "грамма" - буква) - употреблялось греками для обозначения "священных знаков" - символов, вырезанных на камнях древними египтянами. С конца 19 века — это слово также используется для обозначения знаков в виде рисунков, таких, как у майя или ацтеков. Также этим словом обозначаются буквы или символы с тайным значением и какие-нибудь с трудом понимаемые надписи.

КАЛЛИГРАФИЯ - искусство красивого и четкого письма; слово происходит от греческого "каллос" - красота. Противоположность - "какография" (греч., "какос" - плохо) - плохое, малоразборчивое изображение букв.

КАТАЛОГ (позднелат. catalogus - перечень, список). Указатель художников или произведений искусства в алфавитном порядке. В библиотеке - указатель печатных изданий.

КЛАССИЦИЗМ (франц. classicisme). Художественное направление в европейском искусстве XVII-XIX веков, возникшее в эпоху окончательного сложения в Европе мощных централизованных национальных монархий. Признавая высшим образцом античное искусство и, опираясь также на традиции Высокого Возрождения, художники классицизма стремились к выражению идеи гармонического устройства общества, основанного на вечных и незыблемых "законах разума", где индивидуальность целиком подчинена интересам нации, государства, и главной добродетелью гражданина является всепобеждающее чувство долга.

КОЛЛЕКЦИЯ (от лат. Collektio - собирание). Систематическое собирание каких-либо однородных предметов, представляющих научный, исторический или художественный интерес. Слово "коллекция" впервые употреблено Цицероном (1 век до н.э.) в речи "О назначении Гнея Помпея полководцем" в значении: собирание разрозненных частей в одно целое.

КОМПОЗИЦИЯ - (лат. compositio) - сочинение, составление; соединение, связь. В литературе и искусстве - построение (структура) художественного произведения, расположение и взаимосвязь его частей, обусловленные идейным замыслом и назначением произведения.

КОНСТРУКТИВИЗМ, направление в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне 20 в., поставившее своей целью художественное освоение возможностей современного научно-технического прогресса. В зодчестве тесно примыкает к рационализму и функционализму. Сложилось в 1910-е гг., прежде всего на базе кубизма и футуризма, разделившись

вскоре на два обособленных (хотя и постоянно взаимодействующих) потока: "конструктивизм социальный", тесно связанный с задачами "социальной инженерии", создания нового человека путем радикального преобразования окружающей его предметно-материальной среды (эта линия наиболее интенсивно развивалась в Советской России 1920-х гг., в теории и практике ЛЕФа, в производственном искусстве) и "конструктивизм философский" (более характерный для капиталистических стран), ставящий социально-преобразовательные цели в более отвлеченно-созерцательном плане (прежде всего - в различных видах геометрической абстракции). Обе традиции вошли в кинетизм, пародийно отразившись в деконструктивизме.

КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО, течение в авангардистском искусстве 1960-90-х гг., поставившее целью переход от создания художественных произведений к воспроизводству "художественных идей" (т. н. концептов), которые инспирируются в сознании зрителя с

ЛИГАТУРА (лат., "ligature" - связывать) -- печатный знак, представляющий собой комбинацию двух или более знаков.
ЛИЧНОЕ - в иконописи - написание ликов и рук. В первой половине XVIII века этот термин продолжал использоваться и в светской живописи маслом. В отличие от личного "доличное" - означает изображение одежды.

ЛИТОГРАФИЯ - широко распространенная разновидность графической техники, связанная с работой на камне (плотный известняк) или заменяющей его металлической пластине (цинк, алюминий). Литография исполняется художником на поверхности камня жирным литографским карандашом и специальной тушью. Вслед за травлением камня кислотой рисунок смывают; взамен наносится типографская краска. Ее накатывают валиком по увлажненному камню. Печатание производят на специальном станке (см. также автолитография).

ЛОГОГРАММА (греч., "логос" - слово) - любой символ, знак и т. д., который заменяет слово: например, & вместо "и", # вместо "номер" (в США). Использование знаков вместо слов называется логографией.

ЛОГОТИП (греч., - отпечаток слова) - термин, обозначающий в 19 веке небольшие печатные формы, содержащие две или несколько часто употребимых букв (например, вместо "and" - &), созданные в целях ускорения набора; позднее так стали называться адреса, названия или торговые марки, отлитые в виде печатной формы единым куском. В наши дни — это слово часто сокращают до слова "лого" и так иногда называют торговую марку (специальное изображение, представляющее компанию или организацию), что вносит определенную путаницу. Становится не вполне понятным, о чем идет речь: о логотипе, знаке, либо об их композиции.

МАНЬЕРИЗМ (итал. manierismo, от maniera - манера, стиль), направление в западноевропейском искусстве 16 в., отразившее кризис гуманистической культуры Возрождения. Внешне следуя мастерам Высокого Возрождения, маньеристы (в Италии живописцы Я. Понтормо, Ф. Пармиджанино, А. Бронзино, скульпторы Б. Челлини, Джамболонья) утверждали неустойчивость, трагические диссонансы бытия, власть иррациональных сил, субъективность искусства. Произведения маньеристов отличаются усложненностью, напряженностью образов, манерной изощренностью формы, а нередко и остротой художественных решений (в портретах, рисунках и др.).

МАРКА СЕМЕЙСТВА ТОВАРОВ (house mark) - совокупность групп товаров, обозначающихся одним конкретным брендом.

МОДЕРН (франц. moderne - новейший, современный) ("ар нуво", "югендстиль"), стилевое направление в европейском и американском искусстве кон. 19 - нач. 20 вв. Представители "модерна" использовали новые технико-конструктивные средства, свободную планировку, своеобразный архитектурный декор для создания необычных, подчеркнуто индивидуализированных зданий, все элементы которых подчинялись единому орнаментальному ритму и образно-символическому замыслу (Х. ван де Велде в Бельгии, Й. Ольбрих в Австрии, А. Гауди в Испании, Ч. Р. Макинтош в Шотландии, Ф. О. Шехтель в России). Изобразительное и декоративное искусство "модерна" отличают поэтика символизма, декоративный ритм гибких текучих линий, стилизованный растительный узор.

МОДУЛЬНАЯ СЕТКА система вёрстки, при которой основой композиции полос и разворотов становится модульная сетка с определенным шагом (**модулем**), одинаковым или разным по горизонтали и вертикали.
Модульная система упрощает и ускоряет художественное конструирование и создаёт благоприятные условия для автоматизации вёрстки при использовании компьютерных настольно-издательских систем.

МОНОГРАММА (греч., - простая линия) - сначала означала изображение, нарисованное одной линией, позднее - знак, составленный из двух или более связанных букв, обычно инициалы; в наши дни так называются буквы или изображения, которые ставят на предметах обихода для указания на их владельца. "Рукав его костюма зацепился за поднос, который упал на пол. На днище оказались буквы - Э. К. Эта изящная монограмма была разработана одним из известных шведских дизайнеров. Эти же буквы - Э. К. - были бесчисленное множество раз повторены в рисунке пола, на стенах в комнате ожидания; на дверях кабинета. Э. К. красовались на вывеске ресторана...

НЕОПЛАСТИЦИЗМ (гол. neoplasticism), течение в голландском искусстве, связанное с архитектурно-художественным журналом "Стиль" (1917-28). Выдвигало идею "универсальной гармонии", воплощенной в "чистой", геометризованно обобщенной форме. Дав плодотворные результаты в архитектуре и художественной промышленности (П. Ауд, Г. Ритвелд), неопластицизм в станковом искусстве (П. Мондриан) выразился в создании одного из вариантов абстрактной живописи - комбинациях крупных прямоугольных плоскостей, окрашенных в основные цвета спектра.

ПИКТОГРАММА - стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощенное с целью облегчения визуального восприятия. Ее цель заключается в усилении характерных черт изображаемого предмета. Схема проста: увидел - узнал - понял. Увидел потому, что она привлекла внимание; узнал то, что изображено на ней; понял, что же именно она хочет тебе сообщить. Пиктограмма (лат., " pictus" - нарисованный) -- изображение, используемое в качестве символа в ранних системах письменности.

РОКОКО (франц. rococo). Стилистическое направление, развивавшееся в XVIII веке, главным образом, во Франции в период регентства и правления Людовика XV. Рококо возникло как стиль по преимуществу декоративный, связанный с придворными празднествами и развлечениями аристократии. Игривость, легкая развлекательность, прихотливое изящество - черты, свойственные рококо, особенно сказались в орнаментально-декоративной трактовке архитектуры и прикладных искусств. Орнаментика из причудливо переплетающихся гирлянд, раковин, цветов, завитков, манерно изогнутые линии маскируют конструкцию зданий, сообщают утвари и мебели изысканно-хрупкие формы, не вяжущиеся с их прямым назначением. В живописи рококо культивируются фривольно трактованные мифологические мотивы, преобладает тематика "галантных" сцен и пасторалей: типичны произведения Ф. Буше и Н. Ланкре. Поздней разновидностью стиля рококо является рокайль (от франц. rocaille - украшение из раковин).

СИМВОЛ (греч. - знак, сигнал, признак, примета, залог, пароль, эмблема), знак, который связан с обозначаемой им предметностью так, что смысл знака и его предмет представлены только самим знаком и раскрываются лишь через его интерпретацию.

СТИЛЬ, общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра (напр., о стиле русского романа сер. 19 в.), об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно-исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, Возрождение, барокко, рококо, классицизм). Особенности литературного стиля ярко проявляются в речи художественной.

СТРУКТУРА ж. лат. устройство, строенье, состав, строй, склад.

СУПРЕМАТИЗМ, стиль положенный К. С. Малевичем в основу своих художественных экспериментов 1910-х гг., К. С. Малевич считал его высшей точкой развития искусства (отсюда название, производное от лат. supremus, "высший, последний"), которому свойственны геометрические абстракции из простейших фигур (квадрат, прямоугольник, круг, треугольник). Оказал большое влияние на конструктивизм, производственное искусство. Сам Малевич и его ученики (Н. М. Суетин, И. Г. Чашник и др.) неоднократно переводили супрематическую стилистику в архитектурные проекты, дизайн предметов быта (в особенности художественного фарфора), оформление выставок.

СЮРРЕАЛИЗМ (франц. surrealisme, букв. - сверхреализм), направление в искусстве 20 в., провозгласившее источником искусства сферу подсознания (инстинкты, сновидения, галлюцинации), а его методом - разрыв логических связей, замененных свободными ассоциациями. Сюрреализм сложился в 1920-х гг., развивая ряд черт дадаизма (писатели А. Бретон, Ф. Супо, Т. Тцара, художники М. Эрнст, Ж. Арп, Ж. Миро). С 1930-х гг. (художники С. Дали, П. Блум, И. Танги) главной чертой сюрреализма стала парадоксальная алогичность сочетания предметов и явлений, которым виртуозно придается видимая предметно-пластическая достоверность.

ЭСКИЗ (франц. Esquisse - набросок). В изобразительном искусстве: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами.

ЭСТАМП - оттиск с гравировальной доски. Это тоже, что и гравюра на дереве, металле, линолеуме или камне. Эстампы бывают чёрно-белыми и цветными. Доску с выгравированным рисунком делает художник. Затем он делает с неё рисунки-гравюры. И Эстампы в виде гравюр на дереве появились очень давно ещё в XY веке. В отличие от картин, они стоили очень недорого и поэтому их могли покупать для себя люди небогатые. Эстампы украшали дома.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Темы практических заданий

6 семестр

Тема 1. Введение. Типовые элементы книги и их функционально-композиционные особенности.

ЗАДАНИЕ: Проанализировать 5-6 книжных изданий на предмет структурирования внешних и внутренних элементов издания. Сформировать мини-доклад по анализу.

Тема 2. Система форматов в книжной продукции.

ЗАДАНИЕ: Изучить таблицу форматов книжных изданий по ГОСТ.

Создать свой нестандартный формат на основе стандартных форматов

Тема 3. Наборные тексты, их организация и оформление

ЗАДАНИЕ: Проанализировать различные верстки книжных изданий, выбрать одно и построить модульную сетку по готовой верстке. Выявить особенности текстовой акциденции в наборе. Создать свою наборную страницу в данной модульной сетке.

Тема 4. Рубрикация

ЗАДАНИЕ: Создать в определенной модульной сетке стандартного книжного формата несколько полос книжного издания с наборной версткой. Создать в шаблоне верстки Колонтитулы разного назначения, а также создать колонцифры

Тема 5. Внешняя информация и элементы книги

ЗАДАНИЕ: Используя практическое занятие по теме 4, создать дизайн авантитула, титульного листа, форзаца и нахзаца, а также оформить переплетную крышку издания.

7 семестр

Тема 1. Композиционная организация внутренней изобразительной информации

ЗАДАНИЕ: Повторить тему «Модульные сетки книжных изданий». Создать уникальную модульную сетку книжного издания в стандартный формат.

Создать вариативность модульной сетки (схему) в шаблоне (мастер-странице) в редакторе верстки.

Тема2. Композиционная организация внешнего оформления книги

ЗАДАНИЕ: Создать раскадровку (лейаут) иллюстраций и наборного текста в модульной сетке, коррелируя их с созданной вариативностью модульной сетки

Тема 3. Замысел оформления и проект дизайна книги.

ЗАДАНИЕ: Найти графический и формально-композиционный прием для иллюстраций книги. Сделать наброски разворотов.

Тема 4. Художественные техники в иллюстрации. Скетчинг.

ЗАДАЧИ: Создать скетчи к иллюстрациям. Разработать дизайн-макет книжного издания с оригинальными иллюстрациями.

Общие требования к презентации по докладу:

1. Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.
2. Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;
3. Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.
4. В структуре презентации необходимо использовать: графическую информацию: фото, иллюстрации и т.д.
5. Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Вопросы к зачету с оценкой

7 семестр

1. Первые упоминания о рекламе. Реклама в древней Греции, Риме, Египте.
2. Особенности развития рекламы и графического дизайна в Европе в период Античности и Средневековья. Влияние социально-экономических процессов на рекламные коммуникации в этот период. Геральдика.
3. Особенности развития рекламы в Средневековой Европе.
4. Старый и Новый стили в книжной графике. Изобретения Гуттенберга.
5. Иоганн Гуттенберг. Его вклад в графический дизайн.
6. Особенности книги и графики революционных лет в России. Хранители традиций и новаторы.
7. Особенности политического плаката в 1930-е годы в СССР.
8. Конструктивизм в книге. Наборная графика и фотомонтаж.

9. Творческие эксперименты в книжной графике Эля Лисицкого, Александра Родченко Владимира Маяковского и др.
10. Польские политические плакаты. Особенности графического дизайна.
11. Энди Уорхол. Творчество и реклама.
12. Психоделический стиль. Калифорния.
13. Особенности швейцарского международного стиля.
14. Ян Чихольд, Герберт Байер и Иоханес Иттен. Их вклад в типографику.
15. Особенности рекламы и графического дизайна в странах Европы во второй половине XX века.
16. История книги. Первые издания в Европе., России.
17. Российская реклама в постсоветское время.
18. История советской книжной графики. Имена графиков-иллюстраторов.
19. Виды модульных сеток, принципы их построения
20. История театральных плакатов и афиш XX века
21. Жанры и виды иллюстрации
22. Особенности техники гравюры
23. Особенности техники ксилография
24. Особенности техники оффорт
25. Особенности техники литография
26. Особенности техники линогравюра
27. Особенности техники гравюра на картоне
28. Творческие эксперименты Александра Родченко
29. История польского плаката.
30. Становление графического искусства в довоенные и послевоенные годы СССР
31. Влияние сатирического плаката «Окна РОСТА» на современное искусство
32. Политическая карикатура в период военного времени
33. Особенности шрифтовой верстки книжных изданий.
34. Взаимосвязь наборной полосы и длины наборной строки с форматом и кеглем издания
35. Иерархия текста в книжном издании
36. Маргиналии
37. Виды верстки в книжных изданиях
38. Виды иллюстраций в верстке
39. Особые страницы книги
40. Внешние и внутренние элементы книги
41. Эргономика восприятия текста в книге
42. ГОСТы размера шрифта по возрастным категориям в книжных, журнальных и справочных изданиях

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

Работа с терминами

Формы работы:

- *коллективная* (когда преподаватель опрашивает аудиторию на знание терминологии);

- *индивидуальная* (когда студент готовит доклад по теме, используя в своем выступлении профессиональную терминологию).

Критерии оценивания коллективной и групповой формы работы. Ниже предложен один из вариантов, который может быть дополнен/переделан.

Оценка	Кол-во верных ответов	Критерии
2	до 50%	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень владения терминами и определениями
3	50-69%	Низкий уровень владения терминами и определениями
4	70-94%	Средний уровень владения терминами и определениями
5	95%-100%	Высокий уровень владения терминами и определениями

Эффективность и результативность студентов владением профессиональной терминологией оценивается: а) временем, которое необходимо для устного ответа на вопрос преподавателя; б) числу ошибок, допущенных ими в процессе опроса; в). уровню подготовленного доклада с использование профессиональной терминологии;

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания практических работы

Промежуточный контроль представляет собой творческие работы, которые заключаются в анализе проблем интерпретации темы в творческом проекте.

Практическая работа:

На практических занятиях студенты выполняют графические работы, задание которых неразрывно связано с содержанием теоретического материала на данном этапе. В конце обучения проводится экзамен в виде просмотра, где учитывается: посещаемость занятий и процент выполнения практических работ. Обязательным условием получения оценки за экзамен является выполнение практических работ.

Для получения положительной оценки за практическую работу студент должен демонстрировать навыки аналитической работы с литературой, способность провести самостоятельное исследование, сделать выводы на основе сведений, полученных из источников и научной литературы, новаторство, оригинальность творческих, проектных предложений. Обязательным требованием к работам (в том числе презентациям) является грамотность оформления и наличие научно-справочного аппарата авторского предложения по заданной теме.

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

Критерии оценки:

1. Решение соответствует поставленной задаче / вопросу – 30% (оценки)
2. Краткость, ясность, четкая структура решения. Оформление и презентация решения в соответствии с требованиями – 20%
3. Реализуемость решения на практике. Аргументация, правильность расчетов, предлагаемых в решении – 30%

4. Соответствие решения современным тенденциям в маркетинге, дизайне, оригинальность – 20%

Критерии оценивания презентации

№	Критерии	Оценка	Максимальный балл
1.	Структура доклада и презентации	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 7-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов) – наличие титульного слайда и слайда с выводами	10
2.	Наглядность презентации	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается – используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.)	10
3.	Дизайн	– оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, для всех слайдов презентации используется один и тот же шаблон оформления	10
4.	Содержание	– презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы) – содержит полную, понятную информацию по теме работы – орфографическая и пунктуационная грамотность	40
5.	Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, ясно и грамотно излагает материал – выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории – выступающий точно укладывается в рамки регламента (7 минут)	30
Максимальный балл			100

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания знаний на зачете с оценкой

Оценка «ОТЛИЧНО»:

- продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению аналогов, свидетельствующий о глубоком погружении в тему
- предпроектный анализ выполнен на высоком уровне
- графические работы представлены в полном объеме
- проектный материал выполнен по условиям технического задания
- весь проектный материал выполнен на высоком художественно-композиционном и исполнительском уровне
- полный, четкий, аргументированный ответ на дополнительные вопросы свидетельствует о чтении дополнительной литературы.

Оценка «ХОРОШО»:

- продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению аналогов, свидетельствующий о глубоком погружении в тему
- предпроектный анализ выполнен на хорошем уровне, имеет несущественные недочеты
- графические работы представлены в полном объеме, но некоторые задания имеют ряд недоработок
- проектный материал не по всем пунктам удовлетворяет условиям технического задания
- весь проектный материал выполнен на хорошем художественно-композиционном и исполнительском уровне
- не всегда аргументированы ответы на дополнительные вопросы

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

- продемонстрирован поверхностный подход к рассмотрению аналогов, что свидетельствует о недостаточном погружении в тему
- предпроектный анализ не выполнен или выполнен не в полном объеме
- графические работы представлены не в полном объеме, некоторые задания имеют ряд недоработок
- проектный материал не по всем пунктам удовлетворяет условиям технического задания
- проектный материал не по всем аспектам удовлетворяет хорошему уровню художественно-композиционного решения
- не все ответы на дополнительные вопросы аргументированы и понятны

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

- продемонстрирован поверхностный подход к рассмотрению аналогов, что свидетельствует о недостаточном погружении в тему
- предпроектный анализ не выполнен
- графические работы представлены не в полном объеме, задания имеют ряд существенных недоработок
- проектный материал не удовлетворяет условиям технического задания
- качество проектного материала демонстрирует низкий уровень художественно-композиционного решения
- многие ответы на дополнительные вопросы не аргументированы и не верны