

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ДИСЦИПЛИНЫ**

*«Б1.Д.В.9 Концептуальное проектирование в графическом дизайне»*

Уровень высшего образования

**БАКАЛАВРИАТ**

Направление подготовки

*54.03.01 Дизайн*

(код и наименование направления подготовки)

*Графический дизайн*

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

*Бакалавр*

Форма обучения

*Очная*

Год набора 2022

Рабочая программа дисциплины «Б1.Д.В.9 Концептуальное проектирование в графическом дизайне» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол № 8 от "14" 02 2022 г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна  
наименование кафедры



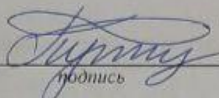
подпись

О.П. Тарасова  
расшифровка подписи

Исполнители:

доцент

должность



подпись

Т.А. Путинцева  
расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование



личная подпись

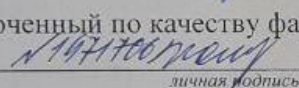
О.Б. Чепурова  
расшифровка подписи

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки

  
личная подпись

Н.Н. Бигалиева  
расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета

  
личная подпись

Е.Ф. Томина  
расшифровка подписи

№ регистрации \_\_\_\_\_

© Путинцева Т.А., 2022  
© ОГУ, 2022

## 1 Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель** освоения дисциплины: разработка концептуальных проектов объектов графического дизайна.

### **Задачи:**

- получить представление: об этапах концептуального проектирования объектов графического дизайна, о применении методов научных исследований и генерации креативных идей в дизайн-проектировании; об особенностях проведения предпроектных исследований с обоснованием возможных концептуальных решений проектной задачи;

- получить умения: формулирования цели и задач дизайн-проекта, проведения поиска аналогов и творческих источников, синтеза набора возможных решений проектной задачи, осуществления предпроектных исследований и проектных этапов поиска концептуальной идеи; разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе с учётом рекламных технологий и эргономических параметров; генерации креативных идей в процессе разработки концепции дизайн-проекта;

- овладеть навыками: создания концепта графических объектов с учетом рекламных технологий и эргономических параметров, с проведением предпроектных исследований, с применением методов научных исследований и генерации креативных проектных идей и обоснованием концептуального решения проектной задачи.

## 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам (модулям) вариативной части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.19 Теория и методология дизайна, Б1.Д.Б.22 Цветоведение, Б1.Д.Б.28 Научно-исследовательская деятельность в дизайне, Б1.Д.Б.30 Пластическое моделирование, Б1.Д.В.2 История графического дизайна, Б1.Д.В.10 Шрифт*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.В.6 Проектирование в графическом дизайне, Б2.П.В.П.2 Преддипломная практика*

## 3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК*-4 Способен разрабатывать концепции и дизайн-проекты графических объектов от идеи до реализации с применением рекламных технологий и учетом эргономических параметров	ПК*-4-В-1 Знает этапы разработки объектов графического дизайна от поиска концептуальной идеи до итогового проектного решения и подготовки его к реализации с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-2 Умеет формулировать цели и задачи дизайн-проекта, проводить поиск аналогов и творческих источников; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к их реализации; осуществлять анализ проектной ситуации, разрабатывать проектную идею, основанную на	<b>Знать:</b> этапы концептуального проектирования объектов графического дизайна <b>Уметь:</b> осуществлять постановку целей и задач концептуального дизайн-проекта, проводить сбор и анализ аналогов, анализировать исходную проектную ситуацию; разрабатывать варианты концепции графических дизайн-объектов с учетом эргономических требований и рекламных технологий <b>Владеть:</b> навыками разработки

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	<p>концептуальном, творческом подходе с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров</p> <p>ПК*-4-В-3 Владеет инструментами проведения предпроектных исследований к поставленному проектному заданию; навыками проектирования графических объектов от создания концепта до подготовки дизайн-проекта к его реализации с учетом рекламных технологий и с учетом эргономических параметров</p>	<p>концептуальных дизайн-проектов графических объектов на основе предпроектных исследований, с учетом эргономических требований и рекламных технологий</p>
<p>ПК*-6 Способен применять методы научных исследований и генерации креативных идей при создании произведений графического дизайна; проводить предпроектные исследования, обосновать возможные решения проектной задачи и организовать проектные этапы от поиска концептуальной идеи до ее реализации</p>	<p>ПК*-6-В-1 Знает методы научных исследований и генерации креативных идей в дизайн-проектировании; этапы и методы организации предпроектных исследований с обоснованием возможных решений проектной задачи и поиска идеи от концепции до ее реализации</p> <p>ПК*-6-В-2 Умеет проводить научные исследования и генерировать креативные идеи в дизайн-проектировании; определять этапы и методы организации предпроектных исследований с обоснованием возможных решений проектной задачи в процессе поиска идеи от концепции до ее реализации</p> <p>ПК*-6-В-3 Владеет навыками применения методов научных исследований и генерации креативных проектных идей при создании произведений графического дизайна, определения этапов и методов организации предпроектных исследований с обоснованием возможных решений проектной задачи в процессе поиска идеи от концепции до ее реализации</p>	<p><b><u>Знать:</u></b>  предпроектные и проектные этапы в графическом дизайне; специфику применения методов генерации креативных идей в процессе дизайн-проектирования</p> <p><b><u>Уметь:</u></b>  проводить предпроектные исследования и концептуальное проектирование графических объектов; генерировать и научно обосновывать собственные креативные проектные идеи</p> <p><b><u>Владеть:</u></b>  навыками проведения предпроектных исследований и концептуального проектирования в графическом дизайне; навыками генерации и обоснования креативных проектных идей, полученных на основе применения методов научных исследований и методов генерации креативных проектных идей</p>

## 4 Структура и содержание дисциплины

### 4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	7 семестр	всего
<b>Общая трудоёмкость</b>	<b>108</b>	<b>108</b>
<b>Контактная работа:</b>	<b>50,25</b>	<b>50,25</b>
Практические занятия (ПЗ)	50	50
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
<b>Самостоятельная работа:</b> - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - самоподготовка (подготовка к практическим занятиям); - подготовка к рубежному контролю; - подготовка к диф. зачёту)	<b>57,75</b>	<b>57,75</b>
<b>Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)</b>	<b>диф. зач.</b>	

Разделы дисциплины, изучаемые в 7 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Предпроектные исследования к индивидуальному проектному заданию	14		4		10
2	Разработка концептуального решения проекта	76		38		38
3	Представление результатов концептуального проектирования	18		8		10
	Итого:	108		50		58
	Всего:	108		50		58

### 4.2 Содержание разделов дисциплины

#### 1 раздел Предпроектные исследования к индивидуальному проектному заданию

Раздел нацелен на проведение предпроектных исследований к индивидуальному проектному заданию, с применением методов научных исследований.

В ходе раздела проводятся:

- анализ исходной ситуации к индивидуальной проектной задаче;
- формулирование целей и задач дизайн-проекта;
- поиск и анализ аналогов и творческих источников к индивидуальной проектной задаче в информационных источниках.

Выполнение 1 части ИТЗ «Концептуальный проект».

#### 2 раздел Разработка концептуального решения проекта

Раздел нацелен на разработку концептуального решения индивидуального проекта с учетом рекламных технологий и эргономических параметров, с применением методов генерации креативных проектных идей

В разделе изучаются на практике особенности концептуального проектирования,

объединяющего процесс творчества и процесс исследования. Концепция задает общее направление развития проектной идеи, включает в себя проектирование предметов и придание им индивидуальности. Основой современного концептуального дизайна является придание привычным объектам необычных форм, текстур, цвета и т.д.

Основная цель раздела состоит в формировании дизайн-концепции проекта, то есть установления определяющего проектного замысла, связанного непосредственно с поиском художественного образа и принципов стилового формообразования комплекса объектов графического дизайна.

Основными этапами концептуального проектирования являются:

- постановка проектных задач, формирование основного направления стилообразования и художественного образа, определение оптимального направления;
- эскизный поиск, разработка вариантов возможных решений дизайн-концепции проекта, сравнительный анализ вариантов, выполнение графического художественно-проектного решения, компоновка графического материала для подачи.

В процессе выполнения концептуального проектирования применяются знания в области выбора решения художественно-композиционных, функционально-технических и эргономических задач, в выборе наиболее адекватных художественно-графических средств для полного и наглядного представления проектных материалов и творческих возможностей.

В ходе раздела проводятся:

- формирование дизайн-концепции и ее графического воплощения в области дизайн-проектирования,
- выполнение проектно-графических работ для представления основной идеи проекта;
- отражение в формируемой идее комплекса теоретических знаний и практических навыков в дизайн-проектировании и смежных дисциплинах;
- выполнение 2 части ИТЗ «Концептуальный проект».

### **3 раздел Представление результатов концептуального проектирования**

Раздел нацелен в основном на компоновку графического материала для подачи. Проектно-графический материал должен ясно представить основную, заложенную автором, идею.

Представление результатов концептуального проектирования в виде альбома объёмом не менее 6 листов формата А3 (включая титульный лист), содержащего разделы концепции проекта в соответствии с индивидуальной темой (включая аналоги и творческие источники, анализ исходной ситуации, описание целей и задач дизайн-проекта, эскизные варианты возможных решений, концептуальное решение проекта с описанием концепции; создание электронного макета проекта.

Выполнение 3 части ИТЗ «Концептуальный проект».

### **4.3 Практические занятия**

№ занятия	№ раздела	Тема	Кол-во часов
1	1	Проведение анализа исходной ситуации к индивидуальной проектной задаче; формулирование целей и задач дизайн-проекта	2
2	1	Поиск аналогов и творческих источников к индивидуальной проектной задаче в информационных источниках	2
3-6	2	Разработка вариантов возможных решений дизайн-концепции проекта	8
7-21	2	Выполнение эскизов итогового концептуального решения	30
22-25	3	Графическая подача альбома А3, обоснование концептуального решения проектной задачи	8
		Итого:	50

## 5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

### 5.1 Основная литература

- Ерошкин, В. Ф. Промышленная графика [Текст]: учеб. пособие для вузов / В. Ф. Ерошкин. – Омск: [Б. и.], 2007. - 264 с. - Библиогр.: с. 261-262. дф – 50 экз.
- Веселова, Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат [Электронный ресурс] / Веселова Ю.В., Семенов О.Г. - Новоси�.:НГТУ, 2012. - 104 с.: ISBN 978-5-7782-2192-5. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=556602>
- Романов, А.А. Разработка рекламного продукта: Учеб. пособие / А.А. Романов, Г.А. Васильев, В.А. Поляков. - М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2010. - 256 с.: 60x90 1/16. (переплет) ISBN 978-5-9558-0124-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/189456>

### 5.2 Дополнительная литература

- Вильберг, Г. П. Азбука книжного дизайна = ErsteHilfenTypografie [Текст] / Г. П. Вильберг, Ф. Форсман. - СПб. : Изд-во СПбГПУ, 2003. - 110 с. : ил. - (Культура издательского дела). - Парал. тит. л. англ. - ISBN 5-7422-0299-7. дф-19.
- Шкляр, М. Ф. Основы научных исследований [Текст]: учебное пособие / М. Ф. Шкляр.- 5-е изд. - Москва: Дашков и К, 2014. - 244 с. - (Учебные издания для бакалавров). - Прил.: с. 213-241. - Библиогр.: с. 242-243. - ISBN 978-5-394-02162-6. – 34 экз.
- Стор, И.Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов [Текст] : учеб. пособие / И. Н. Стор. - М. : МГТУ ГА, 2002. - 296 с. : ил. - Библиогр.: с. 292-295. - ISBN 5-8196-0040-1. гф-40
- Калиничева, М. М. Научная школа эргодизайна ВНИИТЭ [Текст]: предпосылки, истоки, тенденции становления: монография / М. М. Калиничева, Е. В. Жердев, А. И. Новиков. - М.: ВНИИТЭ; Оренбург: ГОУ ОГУ, 2009. - 368 с.: ил. - Предм. указ.: с. 349-357. - Библиогр.: с. 358-366. - ISBN 978-5-7410-0889-1. дф-5 экз.
- Мазурина, Т. А. Бионическое формообразование в графическом дизайне [Текст]: учеб. пособие / Т. А. Мазурина; М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. агентство по образованию, Гос. образоват. учреждение высш. проф. образования "Оренбург. гос. ун-т". - Оренбург: ГОУ ОГУ, 2009. - 134 с.: ил. - Библиогр.: с. 27-28. - Прил.: с. 29-133. - ISBN 978-5-7410-0898-0. дф – 24 экз.
- Желондиевская, Л. В. Эмоции графики [Текст]: изобраз. и выраз. возможности граф. тех-ник: учеб. пособие для студентов вузов / Л. В. Желондиевская, Е. С. Чуканова. - М.: Квадрига, 2009. - 96 с.: ил. - Библиогр.: с. 95. - ISBN 978-5-91791-019-2. дф – 5 экз.
- Макашина, Л. П. Русская реклама. Отечественная практика [Текст]: 1703-1918: учеб. пособие для вузов / Л. П. Макашина. - Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1995. - 96 с. гф-15 экз.
- Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Розета Мус, ОйанаЭррера и др.; Пер. с англ. — М.: Альпина Паб лишер, 2016. — 220 с. - ISBN 978-5-9614-2246-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/926090>
- Чепурова, О. Б. Концептуальное проектирование [Электронный ресурс] : методические указания для обучающихся по образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн / О. Б. Чепурова, С. Г. Шлеюк; М-во науки и высш. образования Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования "Оренбург. гос. ун-т", Каф. дизайна. - Оренбург : ОГУ. - 2018. - 27 с. - Загл. с тит. экрана. — Режим доступа: [http://artlib.osu.ru/site\\_new/trudinew?action=getfile&name=84423\\_20181026.pdf](http://artlib.osu.ru/site_new/trudinew?action=getfile&name=84423_20181026.pdf)

### 5.3 Периодические издания

1. Боровских, А. В. Игра: деятельность или мышление? / А. В. Боровских // Педагогика, 2015. - № 7. - С. 50-60.
2. Ди - Диалог искусств: журнал. - М.: Агентство "Роспечать", 2010. - N 1-2,4-5; 2013. - N 1-3; 2014. - N 1-5; 2015. - N 1-4; 2016. - N 1-6; 2017. - N 1-6.
3. Дизайн Ревю: журнал. - М.: Агенство "Роспечать", 2004. - N 1-4; 2005. - N 1; 2006. - N 1-3.
4. Искусство: журнал. - М.: Агентство "Роспечать", 2017. - N 1-4.
5. Как: журнал. - М.: Агентство "Роспечать", 2004. - N 1-4; 2005. - N 1-4; 2006. - N 1-4; 2007. -

- N 1-4; 2008. - N 1-4; 2009. - N 1-4; 2010. - N 1-3; 2012. - N 1 (61); 2013. - N 1.
6. Музей: журнал. - М.: Агенство "Роспечать", 2008. - N 1-12, 2009. - N 1-12.
7. Новый мир искусства: журнал. - М.: Агенство "Роспечать", 2004. - N 1-6; 2005. - N 4-6; 2006. - N 1-6; 2007. - N 1-6; 2008. - N 1-6; 2009. - N 1-3.
8. ОРИГАМИ. Искусство складывания из бумаги: журнал. - М.: АПР, 1999. - N 1-2,4-5; 2000. - N 1,3,5; 2001. - N 1-2; 2002. - N 1.
9. Про 100 дизайн: журнал. - М.: АПР, 2002. - N 2; 2003. - N 5; 2007. - N 1-4; 2008. - N 1-4; 2009. - N 1.
10. Тара и упаковка: журнал. - М.: Агенство "Роспечать", 2005. - N 1-6; 2006. - N 1-6; 2008. - N 1-6; 2009. - N 1-6; 2010. - N 1-2,4-5.
11. Толмачева Г.В. Концептуальный дизайн: от идеи к продукту // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2015. – № 10-4. – С. 728-730. – Режим доступа: <https://applied-research.ru/ru/article/view?id=7614>

#### 5.4 Интернет-ресурсы

<http://www.goldbloh.ru>

<https://www.logolounge.com>

<http://kak.ru/>

<https://lutchsport.ru>

<http://sekretoria.com>

<http://www.bugaga.ru/interesting/1146734910-kreativnyy-dizayn-upakovok.html>

<http://империя-упаковки.pdf>

<http://www.magpack.ru>

<http://www.magpack.ru/win/news/apelsin2017.html>

<http://www.eyemagazine.com>

<http://www.idnworld.com>

[www.itsnicethat.com?](http://www.itsnicethat.com?)

[http://vestnik.osu.ru/2014\\_5/12.pdf](http://vestnik.osu.ru/2014_5/12.pdf)

[http://velib.com/read\\_book/ovcharova\\_anna\\_aleksandrovna/mekhanizm\\_formirovaniya\\_regionalnykh\\_brendov/glava\\_1\\_teorija\\_i\\_metodologija\\_regionalnogo\\_brendinga/](http://velib.com/read_book/ovcharova_anna_aleksandrovna/mekhanizm_formirovaniya_regionalnykh_brendov/glava_1_teorija_i_metodologija_regionalnogo_brendinga/)

<http://2016.goldenbee.org/ru/>

<http://www.plakaty.ru>

<http://www.printmag.com>

<http://www.idnworld.com>

<http://www.dejurka.ru/>

<http://www.dafont.com/>

<https://vc.ru/flood/10495-gamedev-challenges>

<https://eduherald.ru/pdf/2014/4/35.pdf>

<http://ringames.com/en/art-3/198-kreativnyj-dizajn-igr.html>

[http://design.megagroup.ru/design/elektronnye\\_smi](http://design.megagroup.ru/design/elektronnye_smi)

<https://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/>

<http://vniite.com/science/>

<http://mghpu.ru/scince/nauchnye-i-uchebnye-izdaniya>

<http://nauchniestati.ru/perechen-jurnalov/rinc/>

<http://sdrussia.ru>

#### 5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

- операционные системы для рабочих станций Microsoft Windows;
- офисные приложения для рабочих станций Microsoft Office Professional Plus (Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Outlook, Publisher, Access);
- бесплатное средство просмотра файлов PDF Adobe Reader; разработчик - Adobe Systems. — Режим доступа: <https://get.adobe.com/ru/reader/>
- свободный файловый архиватор 7-Zip. Предоставляется по лицензии GNU LGPL. - Режим доступа: <http://www.7-zip.org/>

- пакет программного обеспечения для работы с графической информацией: CorelDRAW-GraphicsSuite X3, CorelDRAWGraphicsSuite X4, CorelDRAW Graphics Suite X7;
- пакет инструментальных средств для разработки издательских проектов и подготовки к печати полиграфической продукции Adobe Creative Suite 3 Design Standard Russian version Win, включающий: Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe InDesign CS3, Adobe Acrobat 8 Professional;
- пакет инструментальных средств для разработки издательских проектов и подготовки к печати полиграфической продукции Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN, включающий: Adobe InDesign CS4, Adobe Photoshop CS4 Extended, Adobe Illustrator CS4, Adobe Flash CS4 Professional, Adobe Fireworks CS4, Adobe Acrobat 9 Pro;
- издательская система для верстки и предпечатной подготовки разных публикаций AdobePageMaker 7.0.2;
- 3D-моделирование K-3D. Система K-3D основана на коммерческой разработке Equus-3D, автор Тим Шид. Предоставляется по лицензии GNU GPL. — Режим доступа: <http://www.k-3d.org/>

## **6 Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Учебные аудитории для проведения практических занятий, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.