



УТВЕРЖДАЮ
Декан художественно-
технологического факультета

Васильев А.А.
«30» августа 2016 г.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Б.1.Б.13 «Основы проектирования»
основной образовательной программы высшего образования –
программы прикладного бакалавриата
по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн
направленность (профиль): Графический дизайн
Квалификация: бакалавр
Формы обучения: очная

Разработчики:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Профессор кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды» Профессор кафедры ХППС Доцент кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		Доцент Ляхова Н.Б. Доцент Абакумов Л.И. Кепа Ю.Н.

Федры:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
заведующий кафедрой «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		проф. Васильев А.А.

Оценочные средства согласованы и одобрены руководителем ООП:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Профессор кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		к.ф.н., проф. Ермилова Д.Ю.



1. Тестовые задания

Тестовые задания по темам зачетов и экзаменов РУП не предусмотрены. Освоения обучающимися разделов дисциплины оценивается по результатам выполнения контрольных практических заданий

2. Контрольные вопросы

Контрольные вопросы по темам зачетов и экзаменов РУП не предусмотрены. Освоения обучающимися разделов дисциплины оценивается по результатам выполнения контрольных практических заданий

3. Типовые практические задания

Экзамены и зачеты проводятся в форме экзаменационного просмотра практических заданий, выполненных на практических занятиях

1. Основы проектной графики

Создание композиции с использованием нескольких букв; комбинаторика

Раздел 2. Основы проектирования в дизайне костюма

Разработка эскизов по теме:

1. Преобразование предметных, беспредметных, психологических, сюжетных и абстрактных ассоциаций в графические эскизы костюма.
2. Выполнение графической серии фантазийных костюмов под авторскими девизами с использованием сложной фактуры.
3. Трансформация иллюстративного источника в абстрактный костюм ассоциативного характера на основе скульптурных силуэтов
4. Разработка графической серии эскизов фантастического костюма, аксессуаров, головных уборов, обуви из готовых объектов
5. Выполнение в материале костюма-инсталляции из готовых объектов.

Раздел 3. Основы проектирования в дизайне среды: Дизайн-проект входной группы и витрины магазина

Выполнение эскизного дизайн-проекта входной группы и витрины магазина. Графическая работа

Раздел 4. Тематический образ в графическом дизайн – проектировании

Тематический образ в графическом дизайн – проектировании - Выполнение и компоновка цвето-графической концепции на планшете

Раздел 5. Разработка костюмов-инсталляций из бумаги.

1. Разработать общие поисковые форэскизы костюмов из бумаги на фигуре.
2. Выполнить форэскизы костюмов из бумаги с различными пластическими свойствами. Разработать серию авторских эскизов по результатам отбора.
3. Разработать тектоническую основу изделий из бумаги для практического воплощения идей.
4. Осуществить построение элементов костюма из бумаги с применением складчатых структур (складывание, сминание, гофрирование, «оригами» и т. п.).



5. Разработать систему костюма с соблюдением принципа складчатых структур.
6. Разработать систему костюма из бумаги с применением модульного принципа.
7. Спроектировать элементы к костюму с применением перфорирования.
8. Выполнение костюма инсталляции из бумаги по эскизу

Раздел 6. Проектирование малых архитектурных форм

Графическая работа на подрамнике. Выполнение дизайн-проекта.