



Автономная некоммерческая образовательная организация высшего образования  
«Международный институт компьютерных технологий»

Кафедра естественно-научных и гуманитарных дисциплин

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета высшего  
образования

\_\_\_\_\_ Хорпяков О.С.

«23» 01 2026 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

***Б1.В.07 «Основы графики и изобразительного искусства»***

Рекомендуется для направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: дизайн программных интерфейсов и веб-приложений

Квалификация выпускника: бакалавр

Факультет высшего образования

Воронеж  
2026

Рабочая программа составлена на основании требований:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015, утвержденного Министерством образования РФ «13» августа 2020 г.

- учебного плана МИКТ по направлению подготовки *54.03.01 Дизайн*, одобренного Учёным советом вуза 23.01.2026, протокол №4.

Индекс – 54.03.01

Рецензент: заведующий кафедрой социально-гуманитарных наук ФГБОУ ВО «Воронежский государственный лесотехнический университет имени Г.Ф. Морозова», д. ист. н. О.Н. Квасов

Составитель:

канд. техн. наук

\_\_\_\_\_ О.В. Багринцева

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры естественно-научных и гуманитарных дисциплин

«20» 01 2026 г. протокол № 5

Рабочая программа согласована с выпускающей кафедрой информатики и вычислительной техники

Заведующий кафедрой: к. техн. н., доцент \_\_\_\_\_ Ю.С. Слепокуров

Рабочая программа одобрена методическим советом МИКТ

« 21 » \_\_\_\_\_ января 2026 г., протокол № 4

## 1. Цель и задачи учебной дисциплины:

**Цель учебной дисциплины** - формирование у студентов фундаментальных навыков визуализации объектов и освоение техник графического выражения, необходимых для создания качественного визуального контента в цифровой среде и проектирования эстетически выверенных пользовательских интерфейсов.

### Задачи учебной дисциплины:

1. Овладеть основными методами и техниками академического рисунка и графики для развития навыков точного воспроизведения формы, объема и пропорций объектов.
2. Изучить закономерности светотени, композиционного построения и перспективы применительно к проектированию элементов графического интерфейса.
3. Сформировать умение работать с цветовыми гармониями и колористическими схемами для создания эмоционально выразительных и функционально обоснованных визуальных концепций веб-приложений.
4. Развить навыки стилизации и абстрагирования реальных объектов для проектирования систем иконок, инфографики и других элементов визуального языка UI/UX-дизайна.
5. Освоить различные графические материалы и инструменты, включая перенос традиционных художественных техник в цифровую среду с использованием графических планшетов.

## 2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП:

Дисциплина *Б1.В.07 «Основы графики и изобразительного искусства»* относится к вариативным дисциплинам рабочего учебного плана.

Изучение дисциплины базируется на знаниях, умениях и навыках, приобретенных в результате изучения дисциплин «Основы 3-D моделирования», «Цифровая обработка изображений», «Веб-дизайн», «Компьютерная анимация в мультимедиа», «Использование элементов ИИ в дизайне», «Колористика».

## 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами обучения

### 3.1. Формируемые дисциплиной ОПК в соответствии с ФГОС

Таблица 3.1

Код компетенции по ФГОС (РУП)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (в формате ЗУВ)
ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	<b>-Знает</b> теоретические основы академического рисунка, законы линейной и воздушной перспективы, правила построения композиции; принципы цветоведения и колористики, психологическое воздействие цвета на пользователя в цифровой среде. <b>-Умеет</b> выполнять быстрые наброски и поисковые эскизы (скетчинг) для фиксации идей и структуры будущего интерфейса; использовать различные графические техники для визуализации объектов, соблюдая точность пропорций и объемно-пространственные характеристики. <b>-Владет</b> навыками работы с традиционными (карандаш, тушь, маркеры) и цифровыми графическими инструментами (графический планшет) для создания проектной графики; способами художественного выражения концептуальной идеи, обеспечивающими единство утилитарных функций и эстетики интерфейса.

3.2. Профессиональные компетенции выпускников, формируемые дисциплиной и планируемые результаты обучения по дисциплине

Таблица 3.2

Код компетенции по ФГОС (РУП)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (в формате ЗУВ)
ПК-3 - Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта, обоснованию своих предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p><b>-Знает</b> методы визуального анализа аналогов и прототипов при проведении предпроектных исследований; способы графической интерпретации данных и результатов предпроектного анализа.</p> <p><b>-Умеет</b> фиксировать результаты предпроектных исследований в виде графических схем, ментальных карт и концепт-бордов; создавать серию поисковых набросков, отражающих различные варианты решения дизайнерской задачи.</p> <p><b>-Владеет</b> техникой аналитического рисунка и графической стилизации для наглядного представления проектных предложений; инструментарием классической и цифровой графики для создания убедительной презентации проектной идеи.</p>

#### 4. Объем дисциплины по видам учебной работы

Таблица 4.1

Распределение трудоемкости, час	Форма обучения
	очная
<b>1. Контактная работа по видам учебных занятий:</b>	
Лекционные	18
Лабораторные	36
Практические	-
<b>2. Самостоятельная работа</b>	54
<b>3. Зачет</b>	+
<b>Общая трудоемкость</b>	<b>108</b>

#### 5. Содержание дисциплины и распределение трудоемкости по видам занятий

Таблица 5.1 Очная форма обучения

№	Наименование модуля (раздела) дисциплины	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	СРС	Всего
1	Аналитическая графика и композиционные основы в дизайне интерфейсов	6	12	-	18	36
2	Цветоведение и визуальная метафора в цифровой среде	6	12	-	18	36
3	Концептуальный скетчинг и графическое обоснование проектных идей	6	12	-	18	36
	Итого	18	36	-	54	108
4	Контроль					+
	<b>Итого по дисциплине</b>					<b>108</b>

## 6. Тематический план аудиторных занятий для очной формы обучения

Таблица 6.1

Содержание занятия	Вид занятия	Трудоемкость в часах	Формируемые компетенции
1	2	3	4
<b>Модуль 1. Аналитическая графика и композиционные основы в дизайне интерфейсов</b>		<b>18</b>	<b>ОПК-3, ПК-3</b>
1.1. Роль изобразительного искусства в UX/UI дизайне: от наскальной живописи до современных интерфейсов	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
1.2. Законы композиции: равновесие, ритм и акценты в статичном и динамичном экранном пространстве	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
1.3. Линейно-конструктивный рисунок простых форм (анализ структуры объекта)	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
1.4 Упражнения на передачу ритмических закономерностей в абстрактной графике	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
1.5. Трансформация реалистического изображения в геометрическую абстракцию	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
1.6. Геометрия форм и психология восприятия простых фигур в веб-среде	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
1.7. Создание серии эскизов модульных сеток на основе классических законов композиции	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
1.8. Исследование тональных отношений и создание «карты внимания» в черно-белой графике	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
1.9. Предпроектное исследование: графический анализ аналогов цифровых продуктов (визуальный аудит)	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
<b>Модуль 2. Цветоведение и визуальная метафора в цифровой среде</b>		<b>18</b>	<b>ОПК-3, ПК-3</b>
2.1. Колористика: физика цвета и эмоциональное воздействие цветовых схем в ПО	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
2.2. Работа с цветовым кругом: создание гармоничных палитр для различных типов веб-приложений	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
2.3. Эскизирование визуальных метафор для абстрактных понятий (функций интерфейса)	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
2.4. Визуальная метафора и символика: создание понятных образов для пользовательского опыта	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
2.5. Разработка авторской системы пиктограмм на основе художественной стилизации	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
2.6. Анализ освещения и объема: создание иллюзии глубины в цифровом пространстве	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
2.7. Стилизация и интерпретация: переход от сложного объекта к иконке и пиктограмме	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
2.8. Цветовое кодирование информации: визуализация данных через художественные приемы	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
2.9. Обоснование творческой концепции: создание Moodboard на основе предпроектного анализа	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3

<b>Модуль 3. Концептуальный скетчинг и графическое обоснование проектных идей</b>		<b>42</b>	<b>ОПК-3, ПК-3</b>
<b>3.1.</b> Методология быстрого рисунка (скетчинг) как инструмент быстрого прототипирования	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.2.</b> Скоростные наброски (жестовое рисование) для передачи динамики взаимодействия	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.3.</b> Графическая отрисовка сценариев взаимодействия пользователя с продуктом	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.4.</b> Инфографика и сторителлинг: художественные методы презентации путей пользователя	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.5.</b> Разработка концепт-арта главной страницы приложения на основе творческого подхода	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.6.</b> Создание графических схем и ментальных карт, интегрированных в художественный контекст	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.7.</b> Синтез традиционного искусства и цифровых технологий в современной дизайн-проектировании	Лекция	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.8.</b> Техники цифровой графики: имитация традиционных художественных материалов в вебе	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3
<b>3.9.</b> Итоговая подача: визуальное обоснование проектной идеи (презентация концепции через призму изобразительных средств)	Лабораторная	2	ОПК-3, ПК-3

## **8. Примерная тематика курсовых работ, проектов**

При изучении дисциплины не предусмотрено выполнение курсовых работ и курсовых проектов

## **9. Расчётно-графические задания**

При изучении дисциплины не предусмотрено выполнение расчётно-графических заданий

## **10. Контрольные работы**

При изучении дисциплины подготовка контрольных работ не предусмотрена.

## **11. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

Перечень учебно-методического и информационного обеспечения учебной дисциплины представлен в Приложении 2.

## **12. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Перечень материально-технического обеспечения учебной дисциплины представлен в Приложении 3.

## **13. Методические рекомендации по организации преподавания дисциплины**

В процессе преподавания дисциплины «**Основы графики и изобразительного искусства**» применяются как традиционные, так и интерактивные формы и методы обучения.

Для максимального усвоения дисциплины рекомендуется изложение лекционного материала с элементами диалога с аудиторией. Лекционный материал по каждой теме учебной дисциплины включает в себя вводную часть, два-три вопроса, заключение. Вводная часть лекции включает в себя тему, проблематику, дискуссионные точки зрения. Затем излагаются вопросы в чётко структурированной форме, делается вывод по каждому вопросу и по теме в целом.

Интерактивные формы изложения лекций: лекция-диалог и лекция-пресс-конференция.

При проведении лекционных занятий используются аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения, а также наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Лабораторные занятия соответствуют лекционной тематике. Для их оптимизации и успешного усвоения студентами данной дисциплины предлагается сочетание традиционных и интерактивных методов проведения занятий.

Для освоения навыков поисковой и исследовательской деятельности студентам предлагается тематика реферативных сообщений и заданий для самостоятельной работы. Подготовленные реферативные сообщения и задания оцениваются на практических занятиях.

Внедрённые в практику обучения студентов технологии проведения лекционных и практических занятий направлены на активизацию познавательной деятельности обучающихся, формирование умений аналитического характера, развитие образного мышления и навыков научно-исследовательской деятельности.

#### **14. Воспитательная работа**

##### **Культурно-эстетическое воспитание**

- формирование эстетического отношения к миру, включая эстетику научного и технического творчества, спорта, общественных отношений и быта;
- приобщение обучающихся к истинным культурным ценностям;
- расширение знаний в области культуры, вовлечение в культурно-досуговые мероприятия;
- повышение интереса к культурной жизни региона; содействие его конкурентоспособности посредством участия во всероссийских конкурсах и фестивалях;
- создание социально-культурной среды вуза/факультета, популяризация студенческого творчества, формирование готовности и способности к самостоятельной, творческой деятельности;
- совершенствование культурного уровня и эстетических чувств обучающихся.

##### **Приложения:**

Приложение 1 – Фонд оценочных средств учебной дисциплины

Приложение 2 – Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Приложение 3 – Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины



Автономная некоммерческая образовательная организация высшего образования  
«Международный институт компьютерных технологий»

Кафедра естественно-научных и гуманитарных дисциплин

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры ЕН и ГД

«20» 01 2026 г. протокол № 5

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ Попова М.А.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

***Б1.В.07 «Основы графики и изобразительного искусства»***

Рекомендуется для направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: дизайн программных интерфейсов и веб-приложений

Квалификация выпускника: бакалавр

Факультет высшего образования

Составитель:

преподаватель СПО, к.т.н. \_\_\_\_\_

О.В. Багринцева

Экспертиза проведена заведующим кафедрой социально-гуманитарных наук,  
д. ист. н. (ВГЛУ) О.Н. Квасовым

Воронеж

2026

## 1. Требования к результатам освоения дисциплины:

1.1. В результате изучения дисциплины студент должен демонстрировать следующие индикаторы достижения универсальных и (или) общепрофессиональных компетенций:

Таблица 1.1

Код по ФГОС (РУП)	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Индикаторы достижения компетенции
<p>ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>Знает</b> теоретические основы академического рисунка, законы линейной и воздушной перспективы, правила построения композиции; принципы цветоведения и колористики, психологическое воздействие цвета на пользователя в цифровой среде.</p>	<p>ОПК-3.1. Знает основные методы генерации идей, принципы композиционного построения, приемы стилизации и формообразования, а также специфику различных визуальных подходов и проектных концепций в дизайне</p>
	<p><b>Умеет</b> выполнять быстрые наброски и поисковые эскизы (скетчинг) для фиксации идей и структуры будущего интерфейса; использовать различные графические техники для визуализации объектов, соблюдая точность пропорций и объемно-пространственные характеристики.</p>	<p>ОПК-3.2. Умеет осуществлять поиск, критический анализ и отбор проектных решений, проводить вариантный поиск графических или объемно-пространственных образов, используя методы эскизирования и макетирования</p>
	<p><b>Владеет</b> навыками работы с традиционными (карандаш, тушь, маркеры) и цифровыми графическими инструментами (графический планшет) для создания проектной графики; способами художественного выражения концептуальной идеи, обеспечивающими единство утилитарных функций и эстетики интерфейса.</p>	<p>ОПК-3.3. Владеет навыками художественно-проектного синтеза при создании творческого продукта, способами сопоставления и обоснования различных вариантов решения дизайнерской задачи с учетом эстетических, функциональных и технических требований</p>

1.2. В результате изучения дисциплины студент должен демонстрировать следующие индикаторы достижения профессиональных компетенций:

Таблица 1.2

Код по ФГОС (РУП)	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Индикаторы достижения компетенции
ПК-3 - Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта, обоснованию своих предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<b>Знает</b> методы визуального анализа аналогов и прототипов при проведении предпроектных исследований; способы графической интерпретации данных и результатов предпроектного анализа.	ПК-3.1. Знает методы проведения предпроектных дизайнерских исследований: умение формулировать цели и задачи исследования для конкретного дизайн-проекта; навык сбора и систематизации первичных данных; способность анализировать конкурентную среду
	<b>Умеет</b> фиксировать результаты предпроектных исследований в виде графических схем, ментальных карт и концепт-бордов; создавать серию поисковых набросков, отражающих различные варианты решения дизайнерской задачи.	ПК-3.2. Умеет проводить предпроектные исследования: способен аргументировать дизайн-решения с опорой на данные исследований; способен представлять альтернативные варианты и обоснованно выбирать оптимальный
	<b>Владеет</b> техникой аналитического рисунка и графической стилизации для наглядного представления проектных предложений; инструментарием классической и цифровой графики для создания убедительной презентации проектной идеи.	ПК-3.3. Владеет навыками самостоятельного проведения предпроектных исследований, формулирует обоснованную дизайн концепцию и защищает её, демонстрируя творческий подход к решению задачи

## 2. Программа оценивания контролируемых частей компетенций

### 2.1 Текущая аттестация

Таблица 2.1 ОПК-3, ПК-3

№	Контролируемый раздел (модуль)	Код компетенции	Код индикатора достижения универсальной компетенции	Наименование оценочного средства
1	2	3	4	5
1	Аналитическая графика и композиционные основы в дизайне интерфейсов	<b>ОПК-3</b> <b>ПК-3</b>	<b>ОПК-3.1</b> <b>ПК-3.1</b>	Тесты № 1-3
			<b>ОПК-3.2</b> <b>ПК-3.2</b>	Задания для самостоятельной работы № 1-6
			<b>ОПК-3.3</b> <b>ПК-3.3</b>	Выполнение реферативных сообщений (темы № 1.1 – 1.9)

2	Цветоведение и визуальная метафора в цифровой среде	ОПК-3 ПК-3	ОПК-3.3 ПК-3.2	Тесты № 2.1 – 2.9
			ОПК-3.1 ПК-3.2	Задания для самостоятельной работы № 2.1 – 2.9
			ОПК-3.2 ПК-3.1	Выполнение реферативных сообщений (темы № 2.1 – 2.9)
3	Концептуальный скетчинг и графическое обоснование проектных идей	ОПК-3 ПК-3	ОПК-3.2 ПК-3.3	Тесты № 3.1-3.9
			ОПК-1.2 ПК-3.2	Задания для самостоятельной работы № 3.1-3.9
			ОПК-1.3 ПК-3.3	Выполнение реферативных сообщений (темы № 3.1-3.9)

## **2.1.2 Примеры оценочных средств для текущего контроля:**

**2.1.2.1 Примеры тестовых заданий (оценка сформированности компетенции ОПК-3, ПК-5 на репродуктивном уровне (оценка знаний)):**

**1. Какой вид перспективы основан на визуальном уменьшении предметов по мере их удаления от наблюдателя в одну точку схода на линии горизонта?**

- А) Обратная перспектива
- Б) Линейная перспектива
- В) Сферическая перспектива
- Г) Параллельная (аксонометрическая) проекция

**Ответ: Б**

**2. Как называется свойство цвета, определяющее его положение в спектре (красный, синий, зеленый и т.д.)?**

- А) Насыщенность
- Б) Светлота
- В) Цветовой тон
- Г) Яркость

**Ответ: В**

**3. Художественный прием «сфумато», заключающийся в смягчении очертаний фигур и предметов, был детально разработан:**

- А) Микеланджело Буонарроти
- Б) Рафаэлем Санти
- В) Леонардо да Винчи
- Г) Сандро Боттичелли

**Ответ: В**

**4. Совокупность изобразительных средств, используемых для создания иллюзии объема на плоскости с помощью градации светлого и темного, называется:**

- А) Текстура
- Б) Светотень
- В) Колорит
- Г) Стилизация

**Ответ: Б**

**5. Какие цвета называются дополнительными (комплементарными)?**

- А) Цвета, расположенные рядом в цветовом круге
- Б) Три цвета, образующие равносторонний треугольник
- В) Цвета, расположенные друг против друга в цветовом круге Иттена
- Г) Оттенки одного и того же цвета

**Ответ: В**

**6. Ритм в композиции — это:**

- А) Центр визуального притяжения
- Б) Закономерное чередование или повторение элементов изображения
- В) Равновесие правой и левой частей картины
- Г) Соотношение размеров частей произведения между собой

**Ответ: Б**

**7. Понятие «Золотое сечение» в теории искусства определяет:**

- А) Самую дорогую краску в палитре
- Б) Принцип идеальных пропорций, основанный на математическом отношении целого к части
- В) Использование только теплых оттенков в картине
- Г) Способ наложения сусального золота на холст

**Ответ: Б**

**8. Какое направление в искусстве начала XX века акцентировало внимание на геометризацию форм и разложении объектов на простые плоскости?**

- А) Импрессионизм
- Б) Кубизм
- В) Сюрреализм
- Г) Барокко

**Ответ: Б**

**9. Воздушная перспектива характеризуется тем, что:**

- А) Дальние объекты становятся четче
- Б) Объекты на заднем плане теряют контрастность и приобретают голубоватый оттенок
- В) Линии сходятся в двух точках
- Г) Размер объектов не меняется при удалении

**Ответ: Б**

**10. Статическая композиция в изобразительном искусстве обычно строится на использовании:**

- А) Диагональных линий и асимметрии
- Б) Горизонтальных и вертикальных линий, симметрии
- В) Резких цветовых контрастов
- Г) Элементов неопределенной формы

**Ответ: Б**

**11. Главным выразительным средством графики является:**

- А) Объем и масса
- Б) Линия, пятно, штрих
- В) Цветовой нюанс
- Г) Пространственная инсталляция

**Ответ: Б**

**12. Хроматическими цветами называются:**

- А) Черный, белый и все оттенки серого

- Б) Все цвета солнечного спектра
- В) Только основные цвета (красный, желтый, синий)
- Г) Цвета, имеющие определенный цветовой тон

**Ответ: Г**

**13. Понятие «Нюанс» в теории композиции означает:**

- А) Резкое различие элементов по форме или цвету
- Б) Едва заметный переход, тонкое различие свойств однородных элементов
- В) Полное отсутствие цвета
- Г) Главный смысловой центр изображения

**Ответ: Б**

**14. Фактура в изобразительном искусстве — это:**

- А) Способ построения перспективы
- Б) Характер поверхности художественного произведения (гладкая, шероховатая и т.д.)
- В) Сюжетная линия произведения
- Г) Расположение фигур в пространстве

**Ответ: Б**

**15. Ахроматическая гамма включает в себя:**

- А) Красный и зеленый цвета
- Б) Белый, серый, черный
- В) Золотой и серебряный
- Г) Желтый, оранжевый, красный

**Ответ: Б**

**2.1.2.2 Примеры заданий для самостоятельной работы (оценка сформированности компетенции ОПК-3, ПК-3 на реконструктивном уровне (оценка умений)):**

**Задание 1. Текстурный анализ и цифровая стилизация.**

Выберите классическое живописное произведение (например, Ван Гога или Клода Моне). Выделите характерную фактуру мазка и создайте на её основе бесшовный паттерн (background), который можно использовать как элемент подложки в веб-интерфейсе, сохранив при этом узнаваемость художественного стиля.

**Задание 2. Ритмическая организация интерфейса по принципам классической композиции.**

Возьмите за основу схему построения фризовой или центрической композиции из классического искусства. Спроектируйте на её основе макет главной страницы (Landing Page), где расположение информационных блоков, кнопок и изображений будет строго соответствовать выбранному художественному ритму.

**Задание 3. Трансформация художественного образа в UI-кит (компоненты).**

Выберите известную картину эпохи модернизма (например, работы Пита Мондриана или Казимира Малевича). Разработайте на её основе набор элементов интерфейса (кнопки, переключатели, иконки), используя только ту цветовую палитру и те геометрические пропорции, которые присутствуют в выбранном произведении.

**Задание 4. Работа с воздушной перспективой в дизайне слоев (Z-пространство).**

Используя принципы воздушной перспективы (изменение контрастности, насыщенности и цветового тона), создайте макет мобильного интерфейса с многослойной структурой (карточки, модальные окна). Объекты на «дальнем» плане должны визуальнo отдаляться за счет правил академической живописи, а не только через стандартные тени (drop shadow).

**Задание 5. Композиционное равновесие в асимметричном интерфейсе.**

Спроектируйте экран Dashboard (панель управления), используя принцип «динамического равновесия» из теории изобразительного искусства. Требуется распределить визуальные веса элементов разного размера и цвета так, чтобы при отсутствии симметрии макет воспринимался устойчивым.

**2.1.2.3 Примеры тем реферативных сообщений** для практических занятий (оценка сформированности компетенции **ОПК-3, ПК-3** на творческом уровне (**оценка владения навыками, методиками**)):

1. Рецепция принципов ордерной системы в модульных сетках и структурировании веб-страниц.
2. Трансформация линейной и воздушной перспективы в проектировании многослойных интерфейсов.
3. Применение теории цвета И. Иттена при разработке адаптивных дизайн-систем и библиотек компонентов.
4. Влияние эстетики русского авангарда на развитие современного минимализма в мобильных приложениях.
5. Законы гештальт-психологии как художественный инструмент управления вниманием пользователя в веб-среде.
6. Семиотика изобразительного искусства: от классического символа к современному иконографическому ряду интерфейса.

### **2.1.3 Критерии и шкалы оценивания тестовых заданий:**

Каждый правильный ответ на вопросы теста дает 1 балл, в зависимости от количества вопросов в тесте максимальное количество баллов может варьироваться от 11 до 20 баллов.

Пример оценивания, если в тесте 16 вопросов:

Оценка «отлично» – 12-16 баллов.

Оценка «хорошо» – 9-11 баллов.

Оценка «удовлетворительно» – 5-8 баллов.

Оценка «неудовлетворительно» – ниже 5-ти баллов.

### **2.1.4 Критерии и шкалы оценивания заданий для самостоятельной работы:**

Правильное выполнение задания для самостоятельной работы подразумевает чёткость определений и сравнительных характеристик правовых явлений, подробный анализ концепций, документов, источников.

В конце семестра выставляется оценка по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы, которая учитывается на экзамене при ответе на 2-й вопроса билета:

Оценка «отлично» - правильно выполнено 20-26 заданий к занятиям 1-8.

Оценка «хорошо» – правильно выполнено 13-19 заданий к занятиям 1-8.

Оценка «удовлетворительно» – правильно выполнено 7-12 заданий к занятиям 1-8.

Оценка «неудовлетворительно» – выполнено менее 7-ми заданий.

### **2.1.5 Критерии и шкалы оценивания реферативных сообщений:**

Оценка «отлично» - студент раскрывает тему на 75-100 %: использует научные принципы и методы, позволяющие объективно изучить данную правовую проблему. Опираясь на различные источники правовой информации, студент способен проанализировать и обобщить материал, сделать собственные выводы, выразить свою позицию по отношению к данной теме.

Оценка «хорошо» – студент раскрывает тему на 50-75 %: недостаточно использует научные принципы и методы, а также весь комплекс правовых источников по данной проблеме. Анализ и обобщение материала сделаны, но нечётко выражена собственная позиция студента.

Оценка «удовлетворительно» – студент раскрывает тему на 30-50 %: схематично без использования научных принципов и методов, опираясь на единственный источник правовой информации. Анализ и обобщение материала практически отсутствует, слабо выражена собственная позиция студента.

Оценка «неудовлетворительно» – реферативное сообщение не выполнено.

## **2.2 Промежуточная аттестация**

### **2.2.1 Вопросы для подготовки к промежуточной аттестации (зачет)**

#### **2.2.1.1 Вопросы для оценки сформированности компетенции ОПК-3, ПК-3 на репродуктивном уровне (оценка знаний):**

1. Перечислите основные элементы линейной композиции, используемые для организации визуального пространства в цифровой среде.
2. Дайте определение понятию «цветовой контраст» и назовите его основные типы согласно теории И. Иттена.
3. Назовите три основных закона гештальт-психологии, которые находят прямое отражение в компоновке веб-страниц.
4. Укажите ключевое различие между фронтальной и угловой перспективой в контексте изображения 3D-объектов в интерфейсе.
5. Охарактеризуйте понятие «золотое сечение» и назовите числовое значение его коэффициента.
6. Перечислите классические виды изобразительного искусства, заложившие основу для современных графических редакторов.
7. Дайте определение понятию «ритм» в изобразительном искусстве и приведите пример его реализации в дизайне меню.
8. Какие основные физические и психологические свойства цвета учитываются при разработке палитры мобильного приложения?
9. Назовите основные характеристики шрифтовой гарнитуры (апертюра, выносные элементы, засечки), влияющие на удобочитаемость текста на экране.
10. Что такое «модульная сетка» и какова ее историческая связь с классическим искусством графики?
11. Перечислите основные функции художественного образа в дизайне программных интерфейсов.
12. Дайте определение понятию «стилизация» и укажите ее роль в создании иконок для UI.
13. Охарактеризуйте разницу между «статичной» и «динамичной» композицией применительно к макету веб-сайта.
14. Назовите основные этапы развития теории цвета, начиная от Ньютона и заканчивая современными цветовыми моделями (RGB, CMYK).
15. Что понимается под «визуальной иерархией» в теории композиции и какие инструменты ее обеспечивают?
16. Перечислите основные средства художественной выразительности, используемые в экранном дизайне.
17. Дайте определение понятию «семиотика» и объясните значение знака в проектировании интерфейсов.
18. Назовите основные принципы симметрии и асимметрии как способы достижения равновесия в визуальном образе.
19. Какие функции выполняет свободное пространство (негативное пространство) в художественной композиции цифрового продукта?
20. Укажите различие между нюансными и контрастными цветовыми отношениями в дизайне интерфейсов.

#### **2.2.1.2 Задания для оценки сформированности компетенции ОПК-1, ПК-3 на реконструктивном уровне (оценка умений):**

##### **Задание 1. Колористическая адаптация на основе цветовых гармоний.**

Выберите классический натюрморт с преобладанием одного цветового контраста (комплиментарный, триада или аналоговая гармония). Составьте на его основе цветовую схему для веб-приложения (Primary, Secondary, Accent, Surface цвета), обосновав выбор каждого тона с точки зрения психологии восприятия и эстетики оригинала.

##### **Задание 2. Визуальная иерархия и «золотое сечение».**

Проведите композиционный анализ типовой страницы интернет-магазина. Перестройте сетку и

расположение ключевых объектов (СТА-кнопки, заголовков, изображение товара) в соответствии с правилом золотого сечения и классическими композиционными узлами внимания.

### **Задание 3. Стилизация шрифтовых композиций под эпоху.**

Выберите определенное направление в искусстве (например, Ар-деко или Баухауз). Разработайте заголовочный комплекс для веб-сайта, где сочетание шрифта, графических линий и свободного пространства (воздуха) будет реконструировать эстетику выбранного периода в современном цифровом контексте.

### **Задание 4. Анализ и применение принципа контраста и нюанса.**

Создайте два варианта оформления одного и того же сложного интерфейса (например, музыкального плеера). Первый вариант должен быть построен на принципе контраста (акцент на форме и цвете), второй — на принципе нюанса (минимальные различия в оттенках и формах). Опишите, как меняется художественный образ продукта.

### **Задание 5. Метафора и художественный образ в иконографии.**

Разработайте серию из 5 иконок для профильного веб-приложения, используя в качестве творческого источника методы символизма. Вместо стандартных пиктограмм предложите иконки, базирующиеся на лаконичных художественных образах, сохраняя при этом их функциональную узнаваемость для пользователя.

## **2.2.1.3 Тематика реферативных сообщений для оценки сформированности компетенции ОПК-1, ПК-3 на творческом уровне (оценка навыков):**

1. Место и роль теории изобразительного искусства в системе подготовки дизайнера интерфейсов.
2. Основные законы композиции (целостность, равновесие, соподчинение) и их применение в проектировании веб-страниц.
3. Категории «форма» и «содержание» в классическом искусстве и в современном UI-дизайне.
4. Точка, линия и пятно как базовые элементы графического языка: от наброска до иконки и шрифта.
5. Закономерности цветоведения: цветовой круг, контрасты и нюансы в контексте проектирования пользовательских сценариев.
6. Теоретические основы композиционного ритма: динамика и статика пользовательского пути.
7. Светотень как инструмент создания объема и иерархии в неоморфизме и материальном дизайне.
8. Традиции книжной графики и макетирования в проектировании типографики для экранных форм.
9. Феномен художественного образа и эмоционального отклика в геймификации интерфейсов.
10. Анализ колористических решений классической живописи для создания гармоничных палитр в брендинге цифровых продуктов.
11. Симметрия и асимметрия в искусстве: методы достижения визуального равновесия в асимметричных веб-дизайнах.
12. Стилизация и декоративность: пределы упрощения формы в дизайне шрифтов и логотипов для малых экранов.
13. Метафора как связующее звено между классическим изобразительным искусством и интуитивно понятным интерфейсом.
14. Эволюция визуального языка: от наскальной живописи до интерактивной инфографики и UI-анимации.

## **2.2.2 Оценивание на промежуточной аттестации (экзамен):**

Критерии оценивания результатов промежуточной аттестации

Коды идентификаторов достижений	Пороговый уровень («удовлетворительно» или 3 балла)	Базовый («хорошо» или 4 балла)	Повышенный («отлично» или 5 баллов)
<b>ОПК-3</b> <b>ПК-3</b>	Уровень знаний соответствует	Уровень знаний соответствует программе	Уровень знаний соответствует программе подготовки.при

	минимальным требованиям. Допущены существенные ошибки при, выполнении самостоятельной работы, решении тестовых заданий	подготовки. Допущено некоторое количество ошибок при выполнении самостоятельной работы, решении тестовых заданий	выполнении самостоятельной работы, решении тестовых заданий нет ошибок
<b>ОПК-3</b> <b>ПК-3</b>	При выполнении реферативного сообщения продемонстрированы основные умения	При выполнении реферативного сообщения были продемонстрированы все основные умения	При выполнении реферативного сообщения были продемонстрированы все основные умения и творческий подход
<b>ОПК-3</b> <b>ПК-3</b>	Знания и умения позволяют сформировать навыки, соответствующие минимальным требованиям, и необходимые для решения профессиональных задач.	Знания и умения позволяют сформировать навыки, соответствующие необходимым требованиям, и решать профессиональные задачи средней сложности	Знания и умения позволяют сформировать навыки, полностью соответствующие необходимым требованиям, и решать сложные профессиональные задачи

### Учебно-методическое и информационное обеспечение учебной дисциплины

#### 1. Рекомендуемая литература:

##### 1.1 Основная литература:

1. **Жирякова, Анна Дмитриевна.** Основы композиции [Текст] : направление подготовки — 54.03.01 «Дизайн». Профиль: «Графический дизайн», «Промышленный дизайн», «Дизайн среды» : учебно-методическое пособие / А. Д. Жирякова, А. А. Дубова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Национальный исследовательский университет «МИЭТ». — Москва : МИЭТ, 2017. — 75 с.

2. **Власова, И. М.** Академическая живопись. Учебный натюрморт [Текст] / И. М. Власова, Н. Ю. Захарова ; Южный федеральный университет, Донской государственный технический университет. — Ростов-на-Дону : Foundation, 2019. — 48 с. — ISBN 978-5-4376-0184-6.

3. **Кон-Винер Э.** История стилей изобразительных искусств. М.: Юрайт, 2024. — 199 с. — ISBN 978-5-534-14507-6.

##### 1.2 Дополнительная литература:

1. Позднякова Т. С. Основы перспективы: учебно-методическое пособие для подготовки бакалавров по направлению подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», направленность (профиль) «Изобразительное искусство» и направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Графический дизайн». Майкоп: Магарин О. Г., 2020. — 86 с. — ISBN 978-5-91692-841-9.

2. Позднякова Т.С. Основы перспективы : учебно-методическое пособие / Т. С. Позднякова ; Майкоп : Магарин О. Г., 2020. — 86 с. : ил., табл., цв. ил. — Текст : непосредственный. — ISBN 978-5-91692-841-9.

3. Саблина Н. А. Компьютерная графика в профессиональном обучении дизайнеров : учебное наглядное пособие / Н. А. Саблина ; М-во науки и высш. Образования Рос. Федерации, Липецкий гос. пед. ун-т им. П. П. Семёнова-Тян-Шанского, Ин-т культуры и искусства, Каф. изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна. — Липецк : ЛГПУ им. П. П. Семёнова-Тян-Шанского, 2020. — 84 с. : ил. — Библиография: с. 73 (7 источников). — ISBN 978-5-907168-68-8. — Текст : непосредственный.

#### 2. Рекомендуемое программное обеспечение:

-Операционная система MS Windows

-Internet Explorer

-Текстовый редактор MS Word

-Табличный процессор MS Excel

#### 3. Рекомендуемые базы данных, информационно-справочные и поисковые системы, периодика:

1. Курс в СДО МИКТ

2. Информационно-правовой портал: [www.garant.ru](http://www.garant.ru)

3. Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)

4. Российская компьютерная справочно-правовая система [www.consultant.ru](http://www.consultant.ru)

5. Электронно-библиотечная система (ЭБС): [www.iprbookshop.ru](http://www.iprbookshop.ru)

### **Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины**

В процессе преподавания дисциплины используются презентации, выполненные в формате MicrosoftPowerPoint, а так же фото- и видеоматериалы, что вызывает необходимость использования мультимедийного проектора в специализированных аудиториях:

1. Специализированные лекционные аудитории 014, 508, 104, оснащенные оборудованием для лекционных и мультимедийных демонстраций.