

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

ФТД.02  
(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Художник театра и кино (событийный дизайн)**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки  
54.03.01 Дизайн

направленность (профиль)  
Графический дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2022

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	6	Итого
Форма контроля	Зачет	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	16	16
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	32,25	32,25
Самостоятельная работа	39,75	39,75
Контроль		
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>72</b>

Рабочую программу составил:

доцент, кандидат культурологии, Шилехина М.С.

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана  
направления подготовки

54.03.01 Дизайн

---

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «28» августа 2026 г.**

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

---

(протокол заседания №11 от «19» июля 2021 г.).

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у студентов целостного представления о проектной культуре, как междисциплинарной системе "малых дизайнов". Формирование представления о дизайне как о профессии связанной с экспериментами на пресечении различных видов дизайна.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Предпринимательская деятельность. Управление стартап-проектами», «Проектирование в графическом дизайне 1», «Компьютерные технологии в дизайне 4». «Шрифт», «Фотография», «Бионическое и динамическое формообразование», «Визуальные коммуникации», «Учебная практика (творческая практика)».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Предпринимательская деятельность. Технологии продвижения и продаж», «Проектирование в графическом дизайне 3», «Компьютерные технологии в дизайне 6», «Дизайн-мышление 1», «Межпрофессиональные коммуникации», «Менеджмент и маркетинг в дизайне», «Дизайн и рекламные технологии», «Производственная практика (творческая практика)», «Выпускная квалификационная работа как стартап».

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	ОПК-1.1. Изучает материалы в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; понимает значение произведений искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	Знать: основные материалы в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.
		Уметь: применять основные инструменты дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.
		Владеть: необходимыми инструментами в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; понимает значение произведений искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.
	ОПК-1.2. Сравнивает и анализирует информацию в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; оценивает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Знать: основные инструменты сравнения и анализа информации в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.
		Уметь: оценивать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.
		Владеть: необходимыми инструментами оценивания произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.
	ОПК-1.3. Применяет актуальные знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	Знать: актуальные знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.
		Уметь: применять актуальные знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными,

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-1. Способен владеть основами композиции, цветоведения и техниками проектной графики для реализации художественного замысла дизайн-проекта.		философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.
		Владеть: необходимыми инструментами для выстраивания актуальных знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности в свой дизайн-проект.
	.ПК-1.1. Владеет основами композиции, цветоведения, техник проектной графики и способен применять их в рамках проектной задачи	Знать: основы композиции, цветоведения, техник проектной графики и способен применять их в рамках проектной задачи.
		Уметь: использовать углубленные теоретические и практические знания в области основ композиции, цветоведения, техник проектной графики и способен применять их в рамках проектной задачи.
		Владеть: навыками применения основ композиции, цветоведения, техник проектной графики и способен применять их в рамках проектной задачи.
	.ПК-2.1. Реализует художественный замысел дизайн-проекта, синтезируя знания и навыки в основе композиции, цветоведения и техник проектной графики	Знать: возможности для синтеза в основах композиции, цветоведения и техник проектной графики.
		Уметь: использовать знания об основах композиции, цветоведения и техник проектной графики при реализации художественного замысла дизайн-проекта.
		Владеть: навыками синтеза знаний и навыков в основе композиции, цветоведения и техник проектной графики.
	ИПК 3.1. Оценивает и выбирает из композиционных приемов, техник проектной графики и цветовых сочетаний	Знать: ключевые композиционные приемы, техник проектной графики и цветовых сочетаний нужные для реализации художественного замысла дизайн-проекта.

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
	нужные для реализации художественного замысла дизайн-проекта	Уметь: использовать знания о композиционных приемах, техник проектной графики и цветовых сочетаний нужные для реализации художественного замысла дизайн-проекта.
		Владеть: навыками оценки композиционных приемов, техник проектной графики и цветовых сочетаний нужные для реализации художественного замысла дизайн-проекта.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Самостоятельная работа	Выполнение графических заданий	6	39,75	-	+	Индивидуальное домашнее задание
	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	6	0,25	-	+	
	Лекция 1	Визуальная лекция: Проектная культура как система "малых дизайнов". История современного театрального и кино мышления	6	2	-	+	Визуальная лекция
	Практическое занятие 1	Творческое задание: Эксперимент в дизайне: смысл и цели.	6	2	10	+	Творческое задание
	Лекция 2	Визуальная лекция: Дизайнер и формообразующий потенциал материала.	6	2	-	+	Визуальная лекция

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 2	Творческое задание: Способы взаимодействия: материал - технология - форма. На примере сценического пространства.	6	2	10	+	Творческое задание
	Лекция 3	Визуальная лекция: Технология как средство формообразования.	6	2	-	+	Визуальная лекция
	Практическое занятие 3	Творческое задание: Технологии творческого поиска в современной сценографии	6	2	10	+	Творческое задание



Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Лекция 4	Визуальная лекция Разбор методологии создания сценографии и художественного решения к спектаклям, танцу, кино работам, инсталляциям, всему разнообразию направлений, которые входят в область профессиональной деятельности театрального художника.	6	2	-	+	Визуальная лекция
	Практическое занятие 4	Творческое задание: Графическая конструкция в среде	6	2	10	+	Творческое задание
	Лекция 5	Визуальная лекция: Линейно-конструктивное моделирование форм в сценическом пространстве	6	4	-	+	Визуальная лекция
	Практическое занятие 5	Творческое задание: Стили и визуальные метафоры в сценическом пространстве	6	2	10	+	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 6	Творческое задание: Историческое развитие сценического пространства	6	2	10	+	Творческое задание
	Практическое занятие 7	Творческое задание: Динамическое оформление сценического пространства Цветографическое моделирование объемных форм: инсталляций, декораций, арт-объектов	6	2	20	+	Творческое задание
	Практическое занятие 8	Творческое задание: Метаморфозы пространства: формирование образа конкретной пространственной ситуации	6	2	10	+	Творческое задание
	Лекция 6	Визуальная лекция: Культура театральных и кино эскизов. Игровой потенциал сценических и арт-объектов	6	4	-	+	Визуальная лекция

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Посещаемость	Присутствие и аудиторная работа студента на занятиях	6		10		
<b>Итого:</b>				<b>72</b>	<b>100</b>		

**Схема расчета итогового балла**(Сумма + Тср)/2» - сумма баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе + среднее арифметическое по всем промежуточным тестам, проводимым через ОТ.

## 5. Образовательные технологии

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)
- информационные технологии (визуальная лекция)-технология проектного обучения (проект, творческое задание)

## 6. Методические указания по освоению дисциплины

Данная дисциплина носит практико-ориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить ключевые инструменты проектирования малых средовых форм с применением инструментов графического дизайна, поэтому все практические задания и теоретический материал должен быть нацелен на практическое применение полученных знаний на практике. Также важна творческая атмосфера занятия, которая бы способствовала раскрытию креативного потенциала студентов. С результатами итогового проекта можно участвовать в специализированных выставках, конкурсах и проектах, а также выполнять проекты для реальных фестивалей, театральных постановок.

## 7. Оценочные средства

### 7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
6	ПК-1	Вопросы к зачету № 1-40. Визуальная лекция №1-6. Творческое задание № 1-9. Проект №1. Тестовые задания № 1-100.
6	ОПК-1	Вопросы к зачету № 1-40. Визуальная лекция №1-6. Творческое задание № 1-9. Проект №1. Тестовые задания № 1-100.

### 7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

#### 7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

(наименование оценочного средства)

1. Эксперимент в дизайне: смысл и цели.
2. Технологии творческого поиска в современной сценографии
2. Графическая конструкция в среде
3. Стили и визуальные метафоры в сценическом пространстве
4. Технологии творческого поиска в современной сценографии
5. Динамическое оформление сценического пространства
6. Метаморфозы пространства: формирование образа конкретной пространственной ситуации

7.Художественное оформление спектакля: макет, раскадровки, эскизы сценографии спектакля, декораций, эскизы костюмов, реквизита и бутафории, габаритные чертежи декораций

Критерии оценки:

10 баллов - высокое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 20 листов формат А4-А3), 2-3 рабочих макета задания, высокий уровень выполнения макета, уникальность идеи, наличие утвержденного макета сценографии спектакля и арт-объекта в материале;

7 баллов - среднее качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 10 листов формат А4-А3), слабая выразительность графического языка, наличие утвержденного макета сценографии спектакля и арт-объекта в материале; 1-2 рабочих макета арт-объекта, средний уровень выполнения макета;

3 бала – низкое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4-А3), 1 рабочий макет арт-объекта, низкий уровень выполнения макета, отсутствие уникальности идеи.

#### **7.2.2. Темы групповых и/или индивидуальных проектов**

1. Разработка и создание макета сценографического решения к спектаклю территории.

Критерии оценки:

20 баллов - высокое качество выполнения проекта и выполненных творческих заданий, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой курса, грамотная презентация проекта;

15 баллов -высокое качество выполнения проекта и выполненных заданий в рамках командной работы, наличие всех этапов проекта, средний уровень владения темой курса, грамотная презентация проекта;

10 баллов - среднее качество выполнения проекта и выполненных заданий, отсутствие всех этапов проекта, средний уровень владения темой курса;

5 баллов-низкое качество выполнения проекта и выполненных заданий, отсутствие всех этапов проекта, низкий уровень владения темой курса;

### **7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины**

#### **7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации**

Семестр: 6

<b>№ п/п</b>	<b>Вопросы к зачету</b>
1	Графический дизайн. Виды графического дизайна. Тенденции в современном графическом дизайне.
2	Визуальные иллюзии в графическом дизайне.
3	Материал творчества дизайнера. Виды материалов в деятельности дизайнера. Реализация замысла различными средствами. Материалы для экспериментов в средовом графическом дизайне
4	Основные понятия: проект, проектирование, дизайн, проектная деятельность. Объект, предмет, субъект проектирования. Цель проектирования.
5	Виды проектной деятельности дизайнера. Специфика и особенности проектной деятельности.
6	Форма и общие вопросы формообразования. Свойства формы. Формообразующие факторы.

№ п/п	Вопросы к зачету
7	Процессы управления дизайн-проектом. Этапы проектирования и их особенности. Стадии дизайн-проектирования на примерах различной деятельности.
8	Проектный анализ. Виды проектного анализа в рамках дизайн-проекта.
9	Графический дизайн. Виды графического дизайна. Тенденции в современном графическом дизайне.
10	Основные и вспомогательные процессы планирования в процессе дизайн-проектирования продукта. Виды планирования.
11	Материалы для экспериментов в сувенирной продукции.
12	Линейно-конструктивное моделирование форм в сувенирной продукции.
13	Качество проекта. Управление качеством. Ключевые аспекты качества.
14	Стоимость и бюджетирование дизайн-проекта.
15	История театра и кино
16	Команда дизайн-проекта. Управление междисциплинарной командой в рамках дизайн-проекта. Принципы формирования командой.
17	Цветографические решения в сувенирной продукции.
18	Трансформация в театральном пространстве.
19	Закономерности зрительного восприятия формы и пространства. Свойства восприятия.
20	Аналитический, конструкторский и художественный аспекты деятельности дизайнера.
21	Создание целостности в сценическом пространстве.
22	Эмблемы как символика опознавания. Интернациональные и общенациональные опознаваемые идентификационные изображения.
23	Средовой графический дизайн.
24	Социальный портрет потребителя дизайн-проекта.
25	Дизайн-мышление, как методология для создания инновационных дизайн-продуктов.
26	Дизайн-исследования. Методы и способы применения.
27	Аргументация выбора аналогов.
28	Объект дизайна. Разработка, функция и форма.
29	Основное колористическое решение дизайн-проекта
30	Визуальная информация. Визуальная коммуникация.
31	Дизайн-концепция как основа проектной деятельности дизайнера.
32	Дизайн. Виды. Принципы работы в дизайне.
33	Дизайнерское мышление и способности. Их роль в профессиональной деятельности дизайнера.
34	Инновационное и аналоговое проектирование в дизайне.
35	Дизайн-деятельность. Методы и практика работы дизайнера.
36	Игровой потенциал сценических и арт-объектов.
37	Кинетика формы в инсталляциях, декорациях и арт-объектах.
38	Комбинаторика. Принципы комбинаторики в дизайне. Конфигуративная и цветотональная комбинаторика.
39	Знаки и знаковые системы. Требования к структуре организации знака. Виды графических форм знаков.
40	Иконический знак, знак индекс и знак-символ. Характеристики и формообразование знаков. Графика и шрифт в знаке.

### 7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
		«зачтено»	55-100 б.
6	Зачет	«не зачтено»	0-54 б.

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Чернатони Л.	Брендинг	Учебник	2017	ЭБС «IPRbooks»
2	Мус Р.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Практикум	2017	ЭБС «IPRbooks»

### 8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Елисеенков Г. С.	Дизайн-проектирование	Учебное пособие	2016	ЭБС «IPRbooks»



### 8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБСИРbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс]  
: мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: Clarivate Analytics, 2016– . –  
Режим доступа : [apps.webofknowledge.com](https://apps.webofknowledge.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands:  
–Elsevier, 2004– . – Режим доступа : [scopus.com](https://scopus.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиоте-ка. – Москва :  
–НЭБ, 2000– . – Режим доступа : [elibrary.ru](http://elibrary.ru). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов.  
– Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : [neicon.ru/resources/archive](http://neicon.ru/resources/archive). – Загл. с экрана. –  
Яз. рус., англ.

### 8.4. Перечень программного обеспечения

№	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	Договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно. Контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно.
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	Договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно. Договор № 727 от 20.07.2016г., срок действия – бессрочно.
3	Illystrator CS6	Договор 652/2014 от 07.07.2014г., срок действия – бессрочно.

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования
1	Проектная мастерская. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (С-909).	Столы ученические трехместные, стол преподавательский, стул преподавательский, стулья и кресла дизайнерские, сцена, стулья ученические, доска аудиторная (меловая), доски флипчарт, жалюзи, электроштит, проектор.
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (Г-401).	Столы, стулья, компьютеры.
3.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (С-508).	Доска аудиторная (меловая), столы ученические, стол преподавательский, стулья, стенды, шкафы.

