

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

Б1.В.10
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Коммерческая иллюстрация и инфографика

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Программирование и UX/UI-дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2025

Общая трудоемкость: 4 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	6	Итого
Форма контроля	Зачет	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	48	48
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	64,25	64,25
Самостоятельная работа	79,75	79,75
Контроль		
Итого	144	144

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
027B1EB300BCB00E9C455CC0659A78DAC8
Владелец: Кузьмина Марина Сергеевна
Действителен: с 16.11.2023 до 28.04.2038

Рабочую программу составил:

доцент, кандидат культурологии Кузьмина 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

09.03.03 Прикладная информатика

Срок действия рабочей программы дисциплины до «28» августа 2029 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

(протокол заседания №11 от «24» июня 2024 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель – освоение технологии создания иллюстративного продукта и инфографического продукта, а также изучение и разработка информационного дизайн-продукта, на основе, проведенного дизайн-исследования. Изучение исторических этапов в развитии иллюстрации, анализ основных инструментов в области создания различных иллюстраций, изучение видов иллюстраций и их характеристик, создания различной инфографики, изучение видов инфографики и их характеристик. Развитие собственного авторского графического почерка. Развитие собственного авторского графического почерка. Формирование портфолио творческих работ и проектов.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «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», «Производственная практика (творческая практика)», «Выпускная квалификационная работа как стартап».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Проектирование в графическом дизайне 4», «Компьютерные технологии в дизайне 7», «Дизайн-мышление 2», «Инфографика», «Производственная практика (преддипломная практика)», «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-3. Способен владеть основными принципами дизайна для реализации художественного замысла при подготовки интерфейсной графики.	ПК-3.1. Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; определяет набор возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.	Знать: способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики.
		Уметь: формировать возможные решения проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.
		Владеть: набором возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.
	ПК-3.2. Владеет способами выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; формирует возможные решения проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнер-	Знать: способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; способы формирования проектной идеи.
		Уметь: использовать знания по способам выполнения поисковых эскизов изобразительными

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	ской задачи; оценивает и выбирает набор возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов	средствами, способами проектной графики, способы формирования проектной идеи в практической проектной деятельности.
		Владеть: методами и способами выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики, формирования возможных решений проектной идеи, выбора набора возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.
	ПК-3.3. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов	Знать: как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.
		Уметь: выбирать набор возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.
		Владеть: разработкой проектных идей, основанных на концептуальных, творческих подходах к решению дизайнерских задач.
ПК-3. Способен владеть основными принципами дизайна для реализации художественного замысла при подготовки интерфейсной графики.	ПК-3.1. Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; определяет набор возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.	Знать: способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики.
		Уметь: формировать возможные решения проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.
		Владеть: набором возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.
	ПК-3.2. Владеет способами выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; формирует возможные решения проектной идеи, основанной на	Знать: способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; способы формирования проектной идеи.
Уметь: использовать знания по		

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	<p>концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; оценивает и выбирает набор возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов</p>	<p>способам выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами, способами проектной графики, способы формирования проектной идеи в практической проектной деятельности.</p>
		<p>Владеть: методами и способами выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики, формирования возможных решений проектной идеи, выбора набора возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.</p>
	<p>ПК-3.3. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов</p>	<p>Знать: как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
		<p>Уметь: выбирать набор возможных решений при проектировании дизайна пользовательских интерфейсов.</p> <p>Владеть: разработкой проектных идей, основанных на концептуальных, творческих подходах к решению дизайнерских задач.</p>

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)
Модуль 1. История, виды, технологии создания иллюстраций.	Самостоятельная работа	Выполнение графических заданий	6	79,75			Индивидуальное домашнее задание
	Лекция 1	Виды иллюстраций и их характеристика, способы создания. Иллюстрации в зависимости от цели использования. Анализ аналогов.	6	2		2	
	Практическое занятие 1	Разработка эскизов иллюстраций к своему небольшому, выдуманному рассказу (не более 12 страниц). Использование ручной графики.	6	4	10	2	Творческое задание
	Лекция 2	Лекция исследование: Создание иллюстраций. Средства выразительности графики.	6	2		2	
	Практическое занятие 2	Придумать небольшой рассказ для дальнейшей работы с иллюстрациями и шрифтами.	6	2		2	
	Практическое занятие 3	Разработка эскизов иллюстраций к своему небольшому, выдуманному рассказу (не более 12 страниц). Использование компьютерной графики.	6	4		2	

	Практическое задание 4	Разработка типографической иллюстрации для обложки художественного издания (издание на выбор).	6	2		2	
	Практическое задание 5	Создать иллюстрацию используя шрифт (типографика). Взять свое любимое художественное произведение и нарисовать главного героя с помощью типографики. 2 варианта.	6	4		2	
	Лекция 3	История развития и направления иллюстраций. Многообразие подходов к созданию иллюстраций.	6	2		2	
	Практическое задание 6	Эстетика образов иллюстраций в различные исторические периоды. Проанализировать иллюстрации книг и плакатов разных эпох (начиная от 16 века и до 21 века). Выделить популярные образы в иллюстрациях.	6	2		2	
	Практическое задание 7	Повторение (отрисовка) иллюстраций разных эпох. Смешанная техника. 6 – 8 работ.	6	4		2	
	Лекция 4	Виды современной иллюстрации: рекламная и web-иллюстрация. Компьютерная графика как один из типов создания иллюстраций.	6	2		2	

	Практическое задание 8	Анализ иллюстраций, используемых для сайтов (баннер сайта).	6	2		2	
	Практическое задание 9	Создание иллюстрации для баннера сайта (тема на выбор). Компьютерная графика. 2-3 варианта для одного сайта.	6	2	10	2	Творческое задание
Модуль 2. Книжная иллюстрация как вид графического искусства.	Лекция 5	Книжная иллюстрация как вид графического искусства. Типы книжных иллюстраций.	6	2		2	
	Практическое задание 10	Виды детских иллюстраций. Книги для разных возрастных групп детей. Звуковые и тактильные элементы в детской книге.	6	2		2	
	Практическое задание 11	Создание простых тактильных иллюстраций с помощью геометрических форм. Ручная графика с применением различных фактур. Книга с 5-7 разворотами.	6	4		2	
	Лекция 6	Расположение иллюстраций в книге и их верстка. Типы книжных изданий. Характеристика используемых в них иллюстраций.	6	2		2	

	Практическое занятие 12	Изучение объемных детских книг: книги - раскладушки, книги – ширмы.	6	2		2	
	Практическое занятие 13	Создание объемной детской книги (книги-раскладушки). Взять любимую детскую сказку, придумать и нарисовать к ней обложку и 2 разворота., с помощью ручной графики. Сделать объемные развороты и доделать обложку и развороты с помощью компьютерной графики.	6	4	10	2	Творческое задание
	Лекция 7	Мировые аналоги современной книжной иллюстрации. Графические техники для специальное литературы.	6	2		2	
	Практическое занятие 14	Научно-познавательные иллюстраций. Создание 4 -5 повторений иллюстраций по примерам. Техника: компьютерная.	6	4		2	
	Практическое занятие 15	Создание иллюстраций для научной, учебной литературы. Выбрать научную статью и создать иллюстрацию к тексту. Компьютерная графика, 2 варианта иллюстраций.	6	2	10	2	Творческое задание

Модуль 3. Fashion- иллюстрация. Создание и презентация иллюстрации.	Лекция 8	Современные виды иллюстраций. Fashion - иллюстрация как вид иллюстрации. История и родоначальники fashion - иллюстрации.	6	2		2	
	Практическое задание 16	Анализ аналогов Fashion – иллюстрация. Копирование известных работ. 6 -8 эскизов. Смешанная техника.	6	2	10	2	Творческое задание
Модуль 4. Инструменты создания визуальных данных.	Практическое задание 17	Разработка брифа. Постановка целей. История развития направления информационного дизайна. Анализ аналогов. Эстетика образов инфографики, в различные исторические периоды.	6	2	5	2	Творческое задание
	Практическое задание 18	Метод анализа конкретных ситуаций: Проведения дизайн-исследования. Определение области сбора информации. Определение области сбора информации. Творческая работа с использованием метода анализа конкретных ситуаций: Проведения дизайн-исследования.	6	2	5	2	Творческое задание

Практическое задание 19	Анализ видов современной инфографики: Динамическая, Статическая, Интерактивная инфографика. Анализ типов визуализации: Визуализация данных. Визуализация информации. Визуализация знаний. Анализ видов современной инфографики: Интерактивная инфографика.	6	2	5	2	Творческое задание
Практическое задание 20	Основные принципы инфографики. Виды информационной графики по критерию систематизации типов данных. Визуальное представление количественной информации. Анализ видов информационной графики по критерию систематизации типов данных. Определение типов сравнения данных. Виды информационной графики по критерию систематизации типов данных.	6	2	5	2	Творческое задание
Практическое задание 21	Метод анализа конкретных ситуаций: мировые аналоги современной инфографики. Примеры и инструменты визуального предоставления количественных данных. Инструменты предоставления количественных данных.	6	2	5	2	Творческое задание

	Практическое задание 22	Анализ аналогов различных графических приемов в предоставлении данных Виды информационной графики по критерию систематизации типов данных.	6	2	5	2	Творческое задание
	Практическое задание 23	Роль типографики в информационном дизайне. Создание типографических информационных графиков. Использование диаграмм в визуальном представлении данных.	6	2	5	2	Творческое задание
	Практическое задание 24	Презентация проведенного в команде анализа и грамотная аргументация выбранного решения визуализации информации. Две презентации по абсолютно разным темам.	6	2	5	2	Творческое задание
	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	6	0,25			
	Посещаемость	Присутствие и аудиторная работа студента на занятиях	6		10		
		Итого:		144	100		

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 (творческое задание)

6. Методические указания по освоению дисциплины

Данная дисциплина носит практикоориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить основные принципы формальной композиции, 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.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
6	ПК-3	Индивидуальное домашнее задание Творческие задания № 1-5 Тестовые задания № 1-300 Вопросы к зачету № 1-40

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

7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

1. Разработка эскизов иллюстраций к своему небольшому, выдуманному рассказу (не более 12 страниц). Возможно использование ручной графики.
Содержание задания.
 1. Сначала записываем 7 слов, которые первые «придут в голову» студенту. Из этих слов составляем небольшой рассказ из 10-12 предложений. Далее каждый студент зачитывает свой рассказ, другие студенты могут помочь скорректировать рассказ.
 2. Далее каждый студент делает зарисовки к своему рассказу (небольшие наброски 9x13 см, до 5 вариантов на каждом листе), карандашом или фломастером, или цифровым пером.
 3. После того, как сделаны и отобраны наброски к рассказу, студент продумывает формат издания, на котором будет сам рассказ и иллюстрации к нему. Так же студент подбирает материалы, с помощью которых он создаст иллюстрации. Формат издания должен быть не менее А6 формата бумаги и не более А3.
 4. Когда определен формат издания, студент может приступить к созданию своей книги, с помощью ручной графики и подручных материалов (не менее 5 и не более 12 разворотов в итоге).

2. Создание иллюстрации для баннера сайта (тема на выбор). Выполнить 2-3 варианта иллюстраций, при помощи компьютерной графики для одного тематического сайта.

Содержание задания.

1. Студентам предлагается создать ряд иллюстраций, используя ручную графику для поисковых эскизов и компьютерную графику, для итогового варианта иллюстраций.
2. Студент выбирает сайт, изучает его и анализирует его. Далее проводит небольшой анализ аналогичных сайтов (2-3 сайта с такой же тематикой, какой ранее выбрал студент).
3. Далее студент предлагает несколько вариантов (3-4 варианта) эскиза на баннер для сайта. Эскизы могут быть выполнены как в ручной графике, так и при помощи компьютерной графики.
4. При помощи графических редакторов студент создают иллюстрацию – баннер для сайта. Стилль и цвета иллюстрации – на выбор, но в рамках стиля сайта.

3. Создание объемной детской книги (книги-раскладушки). Взять любимую детскую сказку, придумать и нарисовать к ней обложку и 2 разворота, с помощью ручной графики. Сделать объемные развороты и доделать обложку и развороты с помощью компьютерной графики.

Содержание задания.

1. Выбрать детскую сказку (можно ту, которая нравилась в детстве, но не обязательно) и найти не менее 5 аналогов изданий, где иллюстрировали данную сказку. Проанализировать аналоги, найти общее в изображении персонажей или предметов.
2. Придумать свой вариант персонажей на выбранную сказку (обложка и 2 разворота). Сначала выполнить поисковые эскизы в ручной графике (не менее 3 эскизов). Далее отобранные эскизы переводим в электронный вид и дорабатываем в графических редакторах (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).
3. Студент продумывает макет своей книги в графическом редакторе: обложка и два разворота. Также студент продумывает, как иллюстрации будут трансформироваться при открытии и закрытии книги. Делает несколько пробных макетов книги. Сначала без иллюстраций, потом с ними.

4. Создание иллюстраций для научной, учебной литературы. Выбрать научную статью и создать иллюстрацию к тексту. Компьютерная графика, 2 варианта иллюстраций.

Содержание задания.

1. Выбрать любую научную статью (тематика разнообразная). Статья должна быть без пояснительных иллюстраций (фотографий, чертежей, схем).
2. Создать 3-4 эскиза (небольшие наброски 9х13 см), которые раскрывали суть научной статьи. Техника выполнения: компьютерная графика.
3. Выбрать один вариант эскиза, доработать в графическом редакторе.
4. Итоговый вариант иллюстрации сверстать вместе с текстом статьи в графическом редакторе.
5. При помощи графических редакторов студент соединят свои иллюстрации и макет трансформируемой книги. Далее печатает итоговый вариант книги на принтере или в типографии.

5. Современные виды иллюстраций. Fashion - иллюстрация как вид иллюстраций. История и родоначальники fashion - иллюстраций.

Содержание задания.

1. Анализ аналогов fashion – иллюстрации и создание копий работ выбранных аналогов (6-8 работ).
2. Выбрать и проанализировать интернет-блог или страницу в социальной сети, в которых

рассказывается исключительно о современной моде (одежда, обувь) и много фотографий с примерами.

3. Выделить в выбранном fashion – блоге определенный стиль (одежды, цвета, обработку фотографий, модели и т.д.) и на его основе создать серию иллюстраций в ручной графике (5 – 8 работ). Техника создания иллюстрации может быть любая в рамках ручной графики (коллаж, трафарет, рисунок и т.д.).

4. Сделанные работы в дальнейшем переводятся в электронный вид и представляются вместе со страницей ранее выбранным блогом.

Критерии оценки:

Студент демонстрирует свои работы по порядку, показывает работы в электронном виде (презентация). Четко аргументирует, по какому принципу была создана та или иная работа.

- 10 балла выставляется, если студент показывает высокое качество работ, владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ;

- 7 балла выставляется, если студент показывает среднее качество работ, владение графической техникой, выразительность графического языка, есть мелкие недочеты в работах;

- 5 балла, если студент показывает ниже среднего качество работ, слабое владение графической техникой, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

- 3 балл, студент сделал попытку, но показывает низкое качество работ, слабое владение графической техникой, низкая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, часть работ не удалась совсем;

- 0 баллов, студент не предоставил задания.

7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

17. Разработка брифа на семестр. Постановка целей. История развития направления информационного дизайна. Анализ аналогов. Эстетика образов инфографики, в различные исторические периоды.

18. Метод анализа конкретных ситуаций: Проведения дизайн-исследования. Определение области сбора информации. Определение области сбора информации. Творческая работа с использованием метода анализа конкретных ситуаций: Проведения дизайн-исследования.

19. Анализ видов современной инфографики: Динамическая, Статическая, Интерактивная инфографика. Анализ типов визуализации: Визуализация данных. Визуализация информации. Визуализация знаний. Анализ видов современной инфографики: Интерактивная инфографика.

20. Основные принципы инфографики. Виды информационной графики по критерию систематизации типов данных. Визуальное представление количественной информации. Анализ видов информационной графики по критерию систематизации типов данных. Определение типов сравнения данных. Виды информационной графики по критерию систематизации типов данных.

21. Метод анализа конкретных ситуаций: мировые аналоги современной инфографики. Примеры и инструменты визуального предоставления количественных данных. Инструменты предоставления количественных данных.

22. Анализ аналогов различных графических приемов в предоставлении данных. Виды информационной графики по критерию систематизации типов данных.

23. Роль типографики в информационном дизайне. Создание типографических информационных графиков. Использование диаграмм в визуальном представле-

нии данных.

24. Презентация проведенного в команде анализа и грамотная аргументация выбранного решения визуализации информации. Две презентации по абсолютно разным темам.

Методические рекомендации

1. Вначале определяется тема, которая далее будет визуализироваться в данных (дается на визуализацию 4 разные темы). Далее определяется цели и задачи, которые необходимо достичь с помощью инфографики (в зависимости от предметной сферы).
2. Деление информации в каждой теме на разделы, части, пункты. Каждый раздел представляется отдельным изображением или графиком. Подобрать нужные визуальные образы, которые знакомы и часто используются для целевой аудитории.
3. Создать фокус, то есть придумать историю, основную визуальную метафору, вокруг которой будет строиться инфографика. Она должна быть простой и всем известной. Все это создается в каждой теме отдельно.

Возможное содержание заданий

1. Создание резюме в инфографическом стиле. 2-3 поисковых варианта инфографики в резюме.
2. Создать одну из тем в шрифтовой визуализации данных, по-другому: типографическую инфографику.
3. Фотография в инфографике. Тема на выбор, с использованием фотоматериала и визуальных данных.
4. Использование иллюстрации в инфографике. Сделать визуализацию данных в виде иллюстрации. Две иллюстративных инфографики (одна ручная и одна компьютерная графика). Тема на выбор.
5. Использование простейших геометрических форм в создании инфографики. Главное здесь – композиция и гармоничное соединение геометрических фигур и данных. 2-3 варианта.

Критерии оценки:

Студент выкладывает свои работы по порядку на стол либо показывает работы в электронном виде (презентация) по согласованию с преподавателем. Четко аргументирует, по какому принципу была создана та или иная работа.

- 5 баллов выставляется, если студент показывает высокое качество работ, владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ;
- 3 балла, если студент показывает ниже среднего качество работ, слабое владение графической техникой, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;
- 0 баллов, студент не предоставил задания.

7.2.2. Тестовые задания № 1-300

Примерные тестовые задания

1. Как выполняли первые рисунки (иллюстрации) в книгах?
 - печатались
 - рисовались от руки
 - вышивались

2. Кто изобрел способ книгопечатания подвижными литерами?
- ☐ Иоганн Гутенберг
 - ☐ Кирилл и Мефодий
3. Выбери лишнее. Виды иллюстраций:
- ☐ Рисунок
 - ☐ Фотография
 - ☐ План
 - ☐ Гравюра
4. Заглавный лист издания, на котором помещаются выходные сведения (заглавие, фамилии авторов, место и год издания и т.д.)
- ☐ фронтиспис
 - ☐ титул
 - ☐ концовка
5. Иллюстрация, помещенная в начале части или главы книги, означающая начало одной из частей повествования.
- ☐ титул
 - ☐ концовка
 - ☐ заставка
6. Маленькая иллюстрация, окруженная текстом?
- ☐ оборочная иллюстрация
 - ☐ полостная иллюстрация
 - ☐ полуполостная иллюстрация
7. Иллюстрация, расположенная внутри текста?
- ☐ титульный лист
 - ☐ оборочная иллюстрация
 - ☐ полостная иллюстрация
8. Иллюстрация, расположенная на двух листах?
- ☐ полостная иллюстрация
 - ☐ иллюстрация на развороте
 - ☐ фронтиспис
9. Иллюстрация, расположенная в конце частей, глав или всей книги.
- ☐ концовка
 - ☐ заставка
 - ☐ титул
10. Элемент художественного оформления издания, представляющий собой иллюстрацию, помещенную на левой странице в развороте с титульным листом
- ☐ Фронтиспис
 - ☐ Обложка
 - ☐ Заставка

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

По данной дисциплине зачет проводится в виде просмотра. Для этого студент выкладывает все свои работы на стол, а также показывает в электронном виде (презентация). Студент кратко описывает каждую работу. Далее комиссия из преподавателей оценивает качество, количество и общее впечатление от работ студента. По окончании члены комиссии задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы, для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе. Оценка качества выполнения и защиты проекта проводится на закрытом заседании комиссии. При этом принимаются во внимание: качество творческих работ, правильное понимание темы и ее графическая передача.

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр: 6

№ п/п	Вопросы к зачету
1	Краткая история иллюстрации
2	Роль инфографики в современном обществе
3	Типы визуализации информации
4	Известные иллюстраторы России и Запада
5	Книжная иллюстрация. Графика и ее виды
6	Журнальная иллюстрация. Сходство и различия Журнальной и книжной иллюстраций
7	Особенности детской книжной иллюстрации
8	Изобразительные средства иллюстрации
9	Вклад Иоганна Гуттенберга в развитие иллюстраций
10	Fashion-иллюстрация. История. Развитие. Эксперименты.
11	Графические техники. Станковое искусство.
12	Графические техники. Линографика и литография.
13	Иллюстрации XX века. Новые технологии
14	Иллюстрации XX века. Значимые иллюстраторы
15	Презентация. Основные правила презентатора
16	Дизайн-исследования. Особенности проведения дизайн-исследований
19	Маркетинговые исследования. Плюсы и минусы
20	Развитие информационного дизайна
21	Основные мировые лидеры в создании информационных дизайн-продуктов
22	Роль типографики в процессе создания информационного дизайн-продукта
23	Сходство и различия журнальной и газетной иллюстраций
24	Газетная иллюстрация
25	Сферы использования инфографики
26	История развития инфографики
27	Использование художественной графики в информационной иллюстрации
28	Визуальное отображение данных
29	Детская книжная иллюстрация для разных возрастов детей
30	Правила верстки иллюстраций
31	Принципы визуального представления количественной информации
32	Web-иллюстрация и ее особенности
33	Эстетика образов в инфографике
34	Fashion-иллюстрация. История возникновения
35	Микроуровни в информационном дизайне
36	Иллюстрации XX века. Применение новых технологий
37	Структура эффективной презентации
38	Дизайн-исследования и их визуализация

39	История информационного дизайна
40	Типографика как отдельный вид иллюстраций

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
6	Зачет	«зачтено»	55-100 б.
		«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	Штаничева Н. С.	Живопись	Учебное пособие	2016	ЭБС «IPRbooks»
2	Казарина Т. Ю.	Пропедевтика	Учебное пособие	2016	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	Лавренко Г.Б.	Практика иллюстрирования книги	Учебное пособие	2017	ЭБС «IPRbooks»
2	Казарина Т.Ю.	Цветоведение и колористика	Практикум	2017	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/>

–ЭБСIPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>

–WebofScience

[Электронный ресурс]

:мультимедийная реферативная база данных. – Philadelphia: Clarivate Analytics, 2016– .

– Режим доступа : apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

–Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands:

–Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

–Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва :

–НЭБ, 2000– . – Режим доступа : 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. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	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.

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	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-907).	Столы ученические двухместные, стулья, доска аудиторная (маркерная), флипчарт, дизайнерские кресла, макеты, жалюзи, огнетушитель.
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.