

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
Д. В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

Методология проектирования

по направлению подготовки

54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:
Art&Science: Искусство. Дизайн. Технологии

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Д.В. Галкин

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК 1.3 Осуществляет предпроектный анализ на основе оценки и отбора полученной научной информации и культурно-исторических предпосылок

ИОПК 3.1 Формулирует концептуальную проектную идею и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов в контексте конкретной организации

ИОПК 3.2 Применяет творческие методы генерации идей в предпроектном анализе и дизайн-проектировании; синтезирует набор возможных решений

ИУК 2.1 Формулирует цель проекта, обосновывает его значимость и реализуемость.

ИУК 2.2 Разрабатывает программу действий по решению задач проекта с учетом имеющихся ресурсов и ограничений.

ИУК 3.1 Формирует стратегию командной работы на основе совместного обсуждения целей и направлений деятельности для их реализации

ИУК 3.2 Организует работу команды с учетом объективных условий (технология, внешние факторы, ограничения) и индивидуальных возможностей членов команды

ИУК 3.3 Обеспечивает выполнение поставленных задач на основе мониторинга командной работы и своевременного реагирования на существенные отклонения

2. Задачи освоения дисциплины

- научиться применять основные методы креативной работы и проектирования в дизайне;
- овладеть основными творческими подходами при решении дизайнерских задач и вариативного поиска концептуальных решений;
- получить навыки создания авторского проектно-художественного замысла, стимулирования проектных идей.
- научиться собирать, анализировать информацию и разрабатывать на ее основе замысла и задач графического дизайна;
- научиться генерировать идеи и последовательно развивать ее в проектировании;
- овладеть методами креативной работы при поиске концептуальных решений;
- научиться определять творческие задачи в дизайн проектировании и аргументировать свои решения; использовать достижения мировой культуры в проектной практике; обеспечивать в проекте решение актуальных социально-психологических задач;
- научиться учитывать социально-культурные, демографические, психологические, функциональные и художественные основы при формировании объектов дизайна

– овладеть основами работы со шрифтами и принципами верстки многостраничной публикации

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Первый семестр, зачет

Второй семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 з.е., 252 часов, из которых:

-практические занятия: 80 ч.

в том числе практическая подготовка: 80 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

1 семестр

Раздел 1. Введение. Понятия и определения, система дизайна.

Тема 1. Введение. Дизайн и его отличия от других видов визуальных искусств. Объект и предмет дизайна. Язык дизайна.

Тема 2. Принципы, сферы и аспекты дизайна. Роль дизайна в промышленном производстве. Виды дизайна. Особенности графического, промышленного и средового дизайна. Дизайн как предметное творчество и средство повышения качества жизни. Передача информации и герменевтика. Визуально-графический текст и виды графического дизайна. Дизайн в информационной среде.

Тема 3. Передача информации и герменевтика. Визуально-графический текст и виды графического дизайна. Дизайн в информационной среде.

Раздел 2. Сущность и специфика дизайна.

Тема 1. Основные положения методологии дизайна. Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна

Тема 2. Понятия и определения дизайн-проектирования. Цели и средства дизайн-проектирования.

Тема 3. Принципы дизайна. Эстетический принцип дизайн-проектирования. Критерии оценки работ фронтальной композиции. Композиционное построение (статика). Композиционное построение (динамика). Ритмическая организация. Пропорциональные соотношения. Цветогармоническое решение. Ахроматическое решение. Ассоциативно-образное мышление.

Тема 4. Социальный и экономический принципы дизайн-проектирования. Учет общественных потребностей с целью создания полезных изделий. Примерные схемы потребностей человека, на которых играет дизайн. Относительность и субъективность

цены вещи. Экономическая целесообразность продукта. Учет затрат и максимальная экономия природных ресурсов и материалов. Сбережение общественного труда.

Тема 5. Инженерный, эргономический и экологический принципы дизайн-проектирования. Функции вещи. Виды совместимости среды «человек-машина». Антропометрическая, сенсомоторная, энергетическая и психофизиологическая совместимости.

Раздел 3. Коммуникативный дизайн.

Тема 1. История рекламы. Отличие коммуникативного дизайна от «чистого искусства». Различия позиций - художник и дизайнер – в коммуникативной модели от «товара» до потребителя.

Тема 2. Структура визуальных коммуникаций и каналы передачи коммуникации. Проблема доверия источнику информации и пути решения.

Тема 3. Виды рекламы. Принципы проектирования рекламного персонажа.

Тема 4. Цель и задачи коммуникации. Целевая аудитория. Понятие целевой аудитории. Параметры и характеристики для описания целевой аудитории. Ядро и Герой ЦА. Теория поколений как инструмент для описания целевой аудитории. Сценарное моделирование.

Тема 5. Концепт. Метафора. Тема. Нарратив.

Раздел 4. Методология дизайн-проектирования

Тема 1. Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна. Рационалистическая, артистическая, гуманистическая, экологическая, коммерческая

Тема 2. Методология дизайн-проектирования. «Design thinking»: особенности дизайнерского мышления. Алгоритм креативного процесса. Способы мышления: логическое и образное. Структура и алгоритмы дизайн-программ.

Видеокурс Г.Н.Лолы «Дизайн-методология: управление вдохновением»
<https://openedu.ru/course/spbu/DSGNMT/>

Тема 3. Теоретические и эмпирические методы познания. Применение в дизайн-проектировании.

Тема 4. Организация креативной работы. Этапы и стадии дизайн-проектирования. Графическое и вербальное выражение дизайн-идеи. Уровни компетентности и креативность. Алгоритм креативного процесса. Структура и алгоритм дизайн-программы.

Тема 5. Мозговой штурм: алгоритм и сценарии проведения. Визуальный мозговой штурм. Ассоциативные связи. Принудительные связи. Организация коллективной работы. Принципы формирования команд.

Тема 6. Анализ идей. Техники критического мышления. Интервью и фокус-группы. Креативный бриф и матрицы идей.

Раздел 5. Методология художественного конструирования.

Тема 1. Вариативность поисковых эскизов. Владение графической культурой. Организация изобразительной плоскости. Смыслообразование в дизайне.

Тема 2. Методы проектирования в дизайне: аналогии, эмпатии, инверсии, ассоциации, морфологического анализа. Комбинаторные и модульные методы проектирования.

Тема 3. Комбинаторные и модульные методы проектирования. Метод новых комбинаций. Морфологический анализ. Критерии оценки работ фронтальной композиции. Композиционное построение (статика). Композиционное построение (динамика). Ритмическая организация. Пропорциональные соотношения. Цветогармоническое решение. Ахроматическое решение. Работа с морфологическими матрицами

Раздел 6. Основы проектного менеджмента.

Тема 1. Project Management и организация проектной деятельности. Евразийский стандарт_проектный менеджмент. ГОСТ Р ИСО 21500-2014.

Тема 2. Современная концепция управления проектами. Международные стандарты проектных компетенций: руководители проектов, портфеля проектов,

Тема 3. Стандарты проектных компетенций. «Глаз компетентности» IPMA. Уровни компетентности.

Тема 4. Процесс разработки и обоснования проекта. Процессы управления и этапы проекта. Окружение проекта.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, тестов по лекционному материалу, выполнение проектных заданий, выполнения домашних заданий, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по дисциплине происходит в Первом семестре в форме зачета по 100-балльной системе. Для получения зачета необходимо в течение семестра набрать не менее 60 баллов в сумме за текущие занятия и представить доклад-презентацию по выполнению проектных заданий на итоговом занятии

Экзамен во Втором семестре проводится в письменной форме по билетам. Экзаменационный билет состоит из трех частей. Продолжительность экзамена 1,5 часа.

Первая часть представляет собой тест из 5 вопросов, проверяющих ИОПК 1.3. Ответы на вопросы первой части даются путем выбора из списка предложенных.

Вторая часть содержит 2 вопроса, проверяющих ИУК 2.1; ИУК 2.2; ИУК 3.1; ИУК 3.2; ИУК 3.3; ИОПК 1.3; ИОПК 3.2 ИОПК 3.1 и оформленные в виде теоретического вопроса и практической задачи. Ответы на вопросы третьей части предполагают решение задачи и краткую интерпретацию полученных результатов.

Примерный перечень вопросов теста первой части:

1. Послание является продуктом _____ моделирования:

Дискурсивного

Семиотического

2. Образ является продуктом _____ моделирования:

Дискурсивного

семиотического

3. Метафора нужна для того, чтобы:

Прояснить образ

Составить базовый нарратив

Заменить концепт

4. Семиотическое моделирование это –

Методологическая процедура

Конструирование дискурса

Этап семиотического дискурсивного моделирования

5. Функция базового нарратива

Описать образ

Т

Сформулировать послание
Представить продукт пользователю

Примерный перечень теоретических вопросов второй части:

1. Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна.
2. Понятие «дизайн». Этимология, происхождение, использование термина.
3. Специфика дизайна в сравнении с искусством, наукой, техническими дисциплинами.
4. Авторство в современном дизайн-проектировании.
5. Знаковые системы в визуальной коммуникации.
6. Стандарты проектных компетенций.
7. Классификация методов исследования на теоретические и эмпирические.
8. Теоретические методы познания. Применение в дизайн-проектировании.
9. Эмпирические методы познания. Применение в дизайн-проектировании.
10. Структура визуальных коммуникаций и каналы передачи коммуникации.
11. Методы коллективной работы в дизайн-проектировании.
12. Метод мозгового штурма.
13. Дельфийский метод
14. Синектический метод.
15. Социальный и экономический принципы дизайн-проектирования.
16. Эвристический метод, роль озарения и интуиции в работе дизайнера.
17. Комбинаторные и модульные методы проектирования.
18. Этапы становления дизайн-проекта
19. Специфика коммуникации дизайнера и заказчика
20. Понятие «стиль».
21. Стилеобразование. Архитектура как стилеобразующий вид искусства.
22. Структура книги.
23. Роль и функции дизайна в стилеобразовании.
24. Процессы управления и этапы проекта.
25. Эвристические методы проектирования в дизайне
26. Понятие «художественный образ».
27. Возможность воплощения художественного образа в дизайне при его утилитарной функции.
28. Принцип доминанты и центр композиции. Типы доминант
29. «Design thinking»: особенности дизайнерского мышления. Алгоритм креативного процесса.
30. Понятие «код». Код как структура, типология кодов.

Примеры задач второй части:

1. Поясните цветовое решение фирменного стиля и его связь с видом деятельности компании (на примере: «молодежный центр - производственное предприятие», или «учреждение здравоохранения - торговая организация»).
2. Каковы особенности цветовых схем выставочных экспозиций: промышленная выставка, художественная выставка?
3. Как влияет на вопросы и проблемы межкультурных коммуникаций цветовая символика «Восток – Запад»?
4. Сравните особенности графического образа мероприятия, например, «научная конференция» и «праздник масленица». Какие особенности восприятия и задачи мероприятия необходимо учесть в обоих случаях?
5. Определите основные задачи графических систем навигации среды супермаркета/спортивного комплекса/международного аэропорта. Как решается проблема сочетания констант фирменного стиля и организации безопасности посетителей в среде, в том числе экстремальных ситуациях

6. Поясните цветового и композиционное решение фирменного стиля спортивного мероприятия. Какие задачи популяризации физической культуры должен решать дизайн? Чем он будет отличаться от айдентики научной конференции?
7. Какие психологические и методико-педагогические задачи решаются в дизайне учебной литературы для младших классов? Особенности верстки букваря.
8. Отличия дизайна сайта детской библиотеки от ее мобильного приложения. Какие задачи решаются потребителем при осуществлении поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных в обоих случаях для детской аудитории? Как лучше представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий?
9. Какие отличия есть в дизайне экспозиции выставки современного искусства в галерее/музее от ее виртуального аналога? В чем отличия VR технологий от AR?
10. Какие задачи маркетинга и продвижения на рынке решает 3-D анимированная модель товара на сайте магазина? В каком ПО и в каком алгоритме осуществляется дизайн подобного виртуального продукта?

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Критерии оценивания:

Оценка	Критерии оценки
5	Полный структурированный развернутый ответ на вопросы и задания
4	Не полный, но структурированный ответ на вопросы и задания
3	Общий, но не структурированный ответ на вопросы и задания
2	Фрагментарный ответ, либо отсутствие ответа на вопросы и задания

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Демонстрационные материалы и образцы:

- Логотипов, товарных знаков и фирменных стилей
- Графического оформления многостраничных публикаций
- Рекламных постеров и коллажей
- Пиктограмм, знаков и графических комплексов

11.1. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине. Перечень работ и заданий курса

Проверка ИОПК 1.3; ИОПК 3.1:

Темы письменных работ:

Реферат к докладу «Особенности графического, промышленного и средового дизайна»

Реферат к докладу «Игровые технологии как средство активизации творческого мышления»

«Бренд – имидж университета: корпоративные и рекламные задачи»
«Рекламная продукция конца XIX века»
Аналитическая записка к проекту «Дизайн каталога»

Темы письменной контрольной работы включают вопросы из блоков:

1. Понятия и определения, система дизайна.
2. Основные положения методологии дизайна. Принципы дизайна.
3. Методология художественного конструирования.
4. Средства дизайна. Средства и приемы формообразования.
5. Организация креативной работы.
6. Категории проектной деятельности.
7. Морфология и пространственная структура объекта дизайна.

Тест по видеокурсу Г.Н.Лолы «Дизайн-методология: управление вдохновением» в курсе электронного университета «Moodle» <https://moodle.tsu.ru>

1. Послание является продуктом _____ моделирования:
дискурсивного
семиотического
2. Образ является продуктом _____ моделирования:
дискурсивного
семиотического
3. Метафора нужна для того, чтобы:
Прояснить образ
Составить базовый нарратив
Заменить концепт
4. Семиотическое моделирование это –
Методологическая процедура
Конструирование дискурса
Этап семиотического дискурсивного моделирования
5. Функция базового нарратива
Описать образ
Сформулировать послание
Представить продукт пользователю
6. Послание кода анализируется в произведении
У. Эко
Р. Барт
П.Бурдьё
7. Автор статьи «Что такое структурализм»
Ж. Делёз
М. Фуко
Р. Барт
8. Нарратив в методологии семиотического дискурсивного моделирования понимается как:
Смылопорождающая структура
Смысловая индукция
Текстуальная рамка
9. Автор коннотативной семиотики:
Р. Барт
Ф. Гваттари
Р. Харре
10. Что такое коннотации:
Нарративное действие

Вторичное значение знаков

Символы

11. Функции коннотаций в методологии СДМ:

Активация семиотических ресурсов

Составление нарратива

Создание дискурсивной модели

12. Социальная семиотика

Раскрывает процесс смыслообразования

Активирует семиотические ресурсы

Конструирует образ

13. Кто сформулировал принципы «сохранения реальности» дискурса?

М. Фуко

Гегель

М. Хайдеггер

1. Что такое дискурс?

Ситуативное использование языка в определенных контекстах

Метафора

Нарратив

15. Функции мета-нарратива

Сформулировать задачу проекта

Описать семиотическую дискурсивную модель

16. Создатель коннотативной семиологии

М. Хайдеггер

Р. Барт

М. Мамардашвили

17. Назначение направляющих кодов

Определить концепт

Создать дополнительные смыслы семиотической модели

Разработать сценарий презентации дизайн-продукта

18. Как соотносятся направляющие коды и ключевые?

Заменяют друг друга

Исключают друг друга

Дополняют друг друга

19. Цель дискурсивного моделирования

Создать ресурс интерпретации для Другого

Подготовить презентацию концепции

Определить концепт

20. Семиотическая дискурсивная модель оформляется в виде

мета-нарратива

базового нарратива

21. Культурная анимация – это:

Коммуникативная стратегия

Реклама

Техника валоризации

22. Процедура «сочинение легенды» включает в себя действия:

Выбор видов контекстов

Определение контекста

Извлечение метафоры

23. Техники валоризации:

Историзация

Персонификация

Сочинение легенды

24. Отличие культурной анимации от рекламы заключается в том, что:

Культурная анимация актуализирует образ дизайн-продукта

Культурная анимация представляет дизайн-продукт на рынке

Культурная анимация домысливает дизайн-продукт

25. Легенда включает:

Концепт

Метафору

Виртуальные характеристики дизайн-продукта

26. Способы валоризации креативного продукта исследовал:

Ж. Делез

Б. Гройс

М. Бахтин

27. Виды контекстов:

Синтагматический

Парадигматический

Индексический

28. Какая техника валоризации представляет дизайн-продукт как арт-объект?

Историзации

Персонификации

Артизации

29. Правило «открытой легенды» требует, чтобы легенда:

Содержала интригу

Представляла дизайн-продукт как арт-объект

Активировала фантазию Другого

30. Целью дизайнерской практики является:

арт-объект

впечатление

дизайн-продукт

31. Перформанс является формой:

Валоризации

Культурной анимации

Открытой легенды

32. Коммуникативная модель дизайн-продукта представляет собой _____

структуру

дискурсивную

семиотическую

знаковую

33. Коммуникативная модель дизайн-продукта включает в себя «ядро» и _____ его

понимания.

Контекст

Образ

Метафору

34. Дизайн – это коммуникативная практика

Впечатления

Валоризации

Культурной анимации

35. Для определения концепта в дизайне необходимо _____ мышление:

Пространственное

Образное

36. Правило концепта «Концепт _____»:

Должен меняться

Не должен меняться

37. Типология потребителя позволяет уточнить:

Его желания

Его бюджет

Его страхи

38. Потрет Другого – это детальное представление:

Целевой аудитории

Заказчика

Инвестора

39. Коннотации активируют:

Смысловое поле

Впечатление

дизайн-продукт

40. Тема не должна повторять:

Метафору

Контекст

Образ

Проверка ИУК 2.1; ИУК 2.2; ИУК 3.1; ИУК 3.2; ИУК 3.3; ИОПК 1.3; ИОПК 3.1; ИОПК 3.2

Проектные задания:

1. Создание плаката-коллажа в цвете на тему «Автопортрет» (творческий метод ассоциаций и разработка ассоциативно-ментальной карты).
2. Монотипия тушью (пятно). Поиск визуальных образов и смыслов. (СКАЗКА) (Метод «Случайное слово/образ»)
3. Проект рекламной продукции для ТГУ в стиле российской рекламы конца XIX века (1880-1900гг) (тренинг: Метод аналогии) (работа в командах).
4. Разработка концепции айдентики социо-культурного мероприятия (работа в командах)
5. Вариации шрифтового плаката по теме «Слоган о дизайне»
6. Дизайн книжной графики в 3 вариантах (упражнение)
7. Дизайн каталога с использованием модульных систем верстки (работа в командах).

Методические материалы по выполнению заданий расположены в курсе электронного университета «Moodle» <https://moodle.tsu.ru>

11.2. Формы представления самостоятельной работы

Самостоятельная работа нацелена на актуализацию способности студентов к самоорганизации, анализу, самостоятельному поиску источников и литературы по темам дисциплины. В результате обучающийся самостоятельно осваивает отдельные темы дисциплины, совершенствует навыки письменной речи, практикуется в применении отдельных методов научно-исследовательской работы (описание, сравнение, анализ и др.).

На самостоятельную работу заложено 36 часов. Самостоятельная работа может быть представлена в различных формах (в зависимости от темы): аналитическая записка, тест, эссе, презентация и др.

Кроме того, в самостоятельную работу студента входит сбор, редактирование, структуризация презентаций и материалов для семинаров и практических заданий и тренингов.

11.2.1. Роль студента при выполнении самостоятельной работы

При выполнении самостоятельной работы студент должен:

1. изучить материалы темы, выделяя главное и второстепенное;
2. представить описание или характеристику элементов темы в краткой форме;

3. оформить работу и предоставить к установленному сроку.

11.2.2. Критерии оценки самостоятельной работы

К самостоятельной работе предъявляются следующие требования:

- соответствие содержания теме;
- правильная структурированность информации;
- наличие логической связи изложенной информации;
- соответствие оформления требованиям;
- аккуратность и грамотность изложения;
- корректность соблюдения поставленных преподавателем сроков.
-

11.2.3. Требования к оформлению результатов самостоятельной работы

Письменные работы выполняются на стандартных листах формата А4. Текст набирается на компьютере в текстовом редакторе MS Office Word 97-2007, шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, через одинарный интервал. Каждая страница текста нумеруется. Сокращение слов в тексте не допускается, за исключением общепринятых. Работа должна включать титульный лист с указанием темы, дисциплины, курса, группы, Ф.И.О. студентов. Общий объем письменных работ не должен превышать 10 страниц.

11.3. Для эффективного освоения дисциплины обучающимся рекомендуется:

- познакомиться со структурой курса, используя рабочую программу;
- накануне следующей лекции вспомнить материал предыдущей, используя записи лекции (15 минут);
- изучать теоретический материал по конспекту (1 час в неделю);
- работа с литературой в библиотеке (1 час в неделю).

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Глейзер Дж. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! /Джессика Глейзер, Кэролин . Санкт-Петербург [и др.] : Питер , 2014. 246, [1] с.: цв. ил. – 1 экз.
2. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне /[Л. С. Деточенко, В. В. Лобко, Н. В. Межерицкая и др.] ; под ред. В. О. Пигулевского, А. В. Овруцкого. Харьков : Гуманитарный центр , 2015. 430 с.: ил. 5 экз
3. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования / дизайн: Александрова Т. – СПб, 2016. Источник: <https://needlewoman.ru/games/dizayn-kod-metodologiya-semioticheskogo-diskursivnogo-modelirovaniya-pdf.html>
4. Луптон Эллен. Графический дизайн от идеи до воплощения . – СПб.: «Питер», 2012. - 184с
5. Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира / Виктор Папанек ; [пер. с англ. Г. Северской]. - Москва : Д. Аронов, 2022. - 464 с.
6. Розенсон И. А. ОСНОВЫ теории дизайна: Учебник для ВУЗОВ. Стандарт третьего поколения. -2-е изд. - СПб.: Питер, 2013. - 256 с.
7. Чихольд Ян. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2022 - 248с

б) дополнительная литература:

- 1.Анатомия дизайна: реклама, книги, газеты, журналы / Лакшми Бхаскаран. – М.: Астрель; Аст, 2006.
- 2.Дитрих Я. Проектирование и конструирование. М.: Мир, 1981. Зотова-Степановская Н.Н. Сопротивление бумаги излому //Бум. пром-сть. 1954. № 1.
- 3.Кнабе Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006.

4. Крэйг М. Бергер. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации. – М.: РИП-холдинг, 2006. – 176 с.
5. Лебедев А. Ководство. – М.: Издательство студии Артемия Лебедева, 2007. – 272 с.
6. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : [учебное пособие для вузов по специальностям 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама"] /Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. Москва : ЮНИТИ-ДАНА , 2013 – 1 экз
7. Пигулевский В. О, Дизайн и культура /В. Пигулевский. Харьков : Гуманитарный центр , 2014. 313 с.: ил. – 4 экз.
8. Проектирование в графическом дизайне: Учеб. для вузов; под ред. С.А. Васина. – М.: Машиностроение-1, 2006.
9. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы Теории и методологии дизайна. М. МЗ. Пресс. 2003
10. Стор И. Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. Учебное пособие для вузов. – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2003. – 296 с.
11. Лебедев А. Ководство. – М.: Издательство студии Артемия Лебедева, 2007. – 272 с.
12. Рожнова О.И. Структурная организация журнальной формы. Учебно-методическое пособие./ МГХПУ им. С.Г.Строганова. – М.: 2007. – 25 с.
13. Рудер Э. Типографика. - М., 1982.
14. Серов С.И. Стил в графическом дизайне.- М., 1991.
15. Тимоти Самара. Структура дизайна: стильное руководство. – М.: Издательский дом «РИП-холдинг», 2008.
16. Тимоти Самара. Типогрpfика цвета. Практикум. - М.: Издательский дом «РИП-холдинг», 2006.
17. Тимоти Самара. "Дизайн публикаций. Практикум"- М.: Издательский дом «РИП-холдинг», 2006.
18. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие.- 2-е изд. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239с
19. Уэйншенк С. 100 новых главных принципов дизайна. – СПб.: «Питер», 2016. - 288с.
20. Черневич Е.В. О принципе серийности //Декоративное искусство СССР. 1981, №3.
21. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум.- Мн.: Харвест, 1999. - 312 с: 35. Чудин А.В. Серия пособий и материалов по бумажному моделированию и аппликации М.: Бумажная планета, 1998, - 65 с.
22. Шервин Дэвид. Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера. – СПб.: «Питер», 2013. - 240с.
23. Школа графического дизайна / Дэвид Дэбнер; пер. с англ. В. Е. Бельченко. – М.: РИПОЛ классик, 2007. – 192 с.
24. Шорохов Е. В. Основы композиции. М., 1986.
25. Эльконин Б.Д. Знак как предметное действие //Труды ВНИИТЭ. М., 1984. Сер. №27.
26. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.: ил.

в) ресурсы сети Интернет:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>
2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
4. <http://format-mag.ru/>

5. <http://kak.ru/>

6. <http://www.designet.ru/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

– Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);

– публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

– Figma Shareware (условно-бесплатная) <https://www.figma.com/tos/>

– Glyphr Studio Стандартная общественная лицензия

<https://www.glyphrstudio.com/online/>

– Zoom Shareware (условно-бесплатная) <https://explore.zoom.us/en/terms/>

б) информационные справочные системы:

– Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ –

<http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>

– Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ –

<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

– ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>

– ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>

– Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>

– ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>

– ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Во время обучения студенту предоставляются: аудитории на время проведения лекционных и семинарских занятий, учебная и методическая литература, компьютерный класс для просмотра и подготовки к контрольным работам.

– Класс, оборудованный проектором и экраном, столы и стулья

– Компьютерный класс с программным обеспечением:

– доступ к сети Интернет (для практической работы и на лабораторных занятиях).

15. Информация о разработчиках

Завьялова Татьяна Арнольдовна – доцент кафедры дизайна Института искусств и культуры ТГУ, член Союза художников России.