

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ОСВОЕНИЯ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА «ДИЗАЙН»

10-11 класс

Основным документом, определяющим содержание обучения, является ФГОС. Обучение по курсу «Дизайн» в 10-11 классе (курс по выбору обучающихся) предполагает достижение определённых результатов.

10 класс

Предметные результаты:

- формирование основ художественной культуры обучающихся;
- деятельностное освоение законов композиции, формообразования и колористики, имеющее аналитическо-поисковую и творческую составляющую и дающее возможность обучающемуся осознать значение дизайна в жизни общества;
- развитие умения анализировать начертания различных шрифтов и использовать букву как элемент графической композиции;
- овладение приёмами стилизации, создания обобщённых изображений предметов, растений, животных и людей;
- овладение навыками пространственного макетирования ландшафта;
- развитие индивидуальных способностей обучающихся путём освоения дизайна как вида конструктивных искусств внутри пространственных искусств, основы которых изучались на протяжении основной школы;
- формирование готовности к последующему профессиональному образованию.

Личностные

результаты:

- развитие готовности и способности к самостоятельной творческой деятельности;
- приобретение навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской и творческой дизайнерской деятельности;
- развитие готовности и способности к самообразованию, сознательному отношению к непрерывному образованию в сфере дизайна как условию будущей успешной профессиональной и общественной деятельности;
- формирование эстетического отношения к миру, включая эстетику быта, личного дизайнерского творчества и общественных отношений;
- готовность к осознанному выбору будущей профессии и к возможности реализации собственных жизненных планов;
- формирование отношения к профессиональной дизайнерской деятельности как к возможности участия в решении творческих, общественных и государственных проблем;
- формирование экологического мышления, аналитическое изучение и копирование природных структур и конструкций для применения этих принципов в дизайнерском творчестве.

Метапредметные

результаты:

- развитие умения самостоятельно определять цели своей учебной дизайнерской деятельности, планировать работу, самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою деятельность в освоении дизайнерских навыков, использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов;
- формирование целостных представлений о мире через освоение на метапредметной основе систематических знаний о природе дизайна как конструктивного искусства, как

неотъемлемой части мировой художественной культуры;

- развитие умения продуктивно общаться и взаимодействовать с одноклассниками в процессе совместной работы над дизайнерскими и архитектурными макетами;
- овладение навыками исследовательской деятельности в начальной дизайнерской практике, формирование способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач;
- формирование готовности и способности к самостоятельной информационно познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении познавательных, коммуникативных и организационных задач, связанных с изучением искусства дизайна;
- овладение навыками познавательной рефлексии в процессе практической творческой работы и мыслительных процессов.

11 класс

Предметные результаты:

- формирование общеобразовательной и общекультурной подготовки на основе постижения особенностей искусства дизайна и дизайн-проектирования;
- освоение проектной деятельности, имеющей аналитическо-поисковую составляющую и дающей возможность освоить содержание основных аспектов графического и среднего дизайна, осознать социальное значение объекта, ознакомиться с технологией изготовления его прототипа;
- освоение структурированного подхода к выполнению дизайнерского проекта;
- развитие творческих способностей каждого обучающегося путём более глубокого практического погружения в изучение основ конструктивных искусств и дизайна (как продолжения изучения образовательной области «Искусства» в школе);
- приобретение в процессе выполнения проектных заданий навыков работы с графическими материалами и компьютером, приобретение знаний в области архитектоники шрифтов, навыков стилизации графических изображений и среднего макетирования;
- формирование готовности к последующему профессиональному образованию.

Личностные

результаты:

- развитие готовности и способности к самостоятельной, ответственной учебной, практической творческой деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной дизайнерской деятельности;
- готовность и способность к самообразованию, сознательному отношению к непрерывному образованию в сфере искусства, конструктивных искусств, дизайна как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- выработка эстетического отношения к миру, включая эстетику своего быта, дизайнерского творчества, общественных отношений;
- готовность к осознанному выбору будущей профессии, к возможности реализации собственных жизненных планов;
- формирование отношения к профессиональной дизайнерской деятельности как

возможности участия в решении личных, общественных и государственных проблем;

- формирование экологического мышления, понимания влияния дизайна и архитектуры на состояние природной и социальной среды.

Метапредметные результаты:

- развитие умения самостоятельно определять цели своей дизайнерской деятельности, планировать эту деятельность, самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою деятельность в процессе освоения дизайнерских навыков, а также использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей;
- осознание дизайна как неотъемлемой части мировой художественной культуры;
- развитие умения продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной работы над практическими заданиями и дизайн-проектами;
- овладение навыками исследовательской и проектной дизайнерской деятельности, формирование способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач;
- развитие умения ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию;
- развитие умения использовать средства ИКТ в решении познавательных, коммуникативных и организационных задач, связанных с выполнением практических заданий, дизайн-проектов;
- овладение навыками познавательной рефлексии.

2. СОДЕРЖАНИЕ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА «ДИЗАЙН» 10-11 класс (70 час)

10 класс

Я б в дизайнеры пошёл...

О профессии дизайнера. Из истории искусства дизайна

Часть 1. ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Темы уроков

Тема 1. Конструкция для замысла. Композиция на плоскости

- Выразительность простого. Контраст и баланс масс.
- Типы композиций. Динамика и статика, ритм композиционных элементов.
- Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы
- Линия - элемент композиции

Тема 2. Цвет и шрифт в композиции

- Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в дизайне
- Шрифт и знак. Связь изображения и текста в композиции.
- Стилизация изображений. Пиктограммы

Тема 3. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме.

- От плоскостного изображения к объёму и пространству.
- «Драматургия» геометрии.
- Поверхность и фактура. Усложнение плоскости.
- Прикладные свойства бумаги в композиции рельефа

- Композиционная организация пространства. Ландшафт.
- Натурализм и метафора в макете

Тема 4. Взаимное сочетание объёмов в композиции

- Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне
- Учимся у природы. Бионика. Опыт формообразования и строительства в живой природе.
- *Дизайн-проект* «Рекламная или выставочная пространственная конструкция»

11 класс

Часть 2. ГРАФИЧЕСКИЙ И СРЕДОВОЙ ДИЗАЙН. ДИЗАЙНЕРСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Темы уроков

Тема 1. Графический дизайн и реклама

- Реклама. Плакат. Композиционное построение плаката
- Дизайн книги. Элементы книги как объекта дизайна. Принципиальный макет книги.
- Графический дизайн на трёхмерных объектах. Упаковка товаров
- Реклама в городе. Дизайн в наружной рекламе. Реклама на различных носителях
- Сочетание текста и реального предмета в рекламе. Инсталляция. Витрина
- *Дизайн-проект* «Макет витрины»

Тема 2. Фирменный стиль

Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля. Стилистическое единство элементов

- Фирменный стиль в системе рекламы и маркетинга. Корпоративная одежда
- *Дизайн-проект* «Разработка фирменного стиля»

Тема 3. Дизайн интерьера и городской среды

- Пространственно-колористическое решение интерьера жилой комнаты. Зонирование помещения. Дизайн деталей интерьера
- Внутренняя среда здания. Цвет и фактура в интерьере. Макет интерьера общественного помещения
- Архитектурный дизайн и его значение в эстетизации городской среды
- Садово-парковое проектирование. Ландшафтный дизайн
- Дизайнерское решение экспозиционного пространства.
- Выставочные конструкции и экспонаты
- *Дизайн-проект* «Макет экспозиции выставки (музея)»

Тема 4. Дизайн зрелища

- Сценографический дизайн. Средовое оснащение пространства сцены
- Театральный костюм. Виды костюма. История и мода
- *Дизайн-проект* «Праздник в городе»

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

элективный курс «Основы дизайна» 10-11 класс – 68 часов

Содержание курса	Тематическое планирование.
<p>Введение. Дизайн – вид конструктивного искусства. Особенности профессии дизайнера. Основные этапы истории дизайна. Виды дизайна. Визуальное мышление, эстетический вкус и художественная интуиция, необходимость овладения художественной грамотой, компьютерными программами. Системно-деятельный подход. Основы формообразования в дизайне. Композиция на плоскости. Цвет и шрифт в композиции. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме. Взаимное сочетание объемов в композиции. Графический и средовой дизайн. Реклама. Фирменный стиль. Дизайн интерьера и городской среды. Дизайн зрелища. Индивидуальные и коллективные практические творческие работы учащихся. Дизайн-проекты (индивидуальные и коллективные).</p>	
	<p>Я б в дизайнеры пошёл - пусть меня научат... Дизайн - искусство создания облика отдельной вещи, проектирования её формы, а также всей вещественно-пространственной среды. Специфика профессии дизайнера. Необходимость развития визуального мышления как способа решения интеллектуально-творческих задач с опорой на внутренние визуальные образы. Тренинг воображения, пространственных представлений. Визуально-пластический язык и эстетическое содержание дизайна требуют развития изобразительных навыков. Само возникновение дизайна связано с вкладом художников и архитекторов в формирование вещно-предметной среды, рукотворного мира: от интерьеров, мебели, посуды до транспорта и оборудования. Стратегическая задача дизайнера: преобразование нужного и полезного — в прекрасное. Из истории искусства дизайна «Движение искусств и ремёсел» - художественное сообщество в Великобритании как реакция на промышленную революцию, стремление к сближению искусства и ремесла. БАУХАУЗ - первая дизайнерская школа, (создана в 1919 г.), где готовили художников для работы в промышленности. Проекты БАУХАУЗА отразили стилистику живописи, графики и скульптуры 1920-х гг. БАУХАУЗ - настоящий методический центр в области дизайна. Создание в СССР в 1920 г. Высших художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС), где в различных материалах, помимо учебных проектов, выполнялись проекты по самой разнообразной тематике. Влияние промышленно-технологического развития на формирование современного дизайна. Знаменитые дизайнеры.</p>
<p>Глава I. Конструкция для замысла. Композиция на плоскости. Выразительность простого. Контраст и баланс масс.</p>	<p>Плоскостная и объемно-пространственная композиция. Аналитическая графика., разбор композиционных структур изобразительной классики. Основной композиционный замысел. «Завязка» композиции. Композиционная доминанта. Главное и второстепенное. Контраст масс и «конфликт» в композиции. <i>Задания:</i> 1) На листе бумаги сделать примерный анализ живописной и фотографической композиции (без объемов и теней) (анализ картины В.И. Сурикова «Боярыня Морозова», фотографий архитектурного ансамбля и городской площади). Вопросы: Где, по-вашему находится главная</p>

	<p>завязка каждой композиции, ее доминанта? В чем по-вашему, заключается их выразительные средства?</p> <p>2) Сделать графический анализ композиционных построений, приведенных выше картины и фотографий, не копируя и опуская детали, но обозначая их композиции плоскими геометрическими фигурами и «Силовыми линиями».</p>
<p>Типы композиций. Динамика и статика, ритм композиционных элементов.</p>	<p>Основные типы композиций: симметричная и асимметричная, фронтальная и глубинная. Гармония и контраст, баланс масс и динамическое равновесие, движение и статика, ритм, замкнутость и открытость композиции, сгущенность или разреженность элементов. Простой метрический повтор и композиционный ритм. Нарастание и убывание, пауза и пустота. Вариации композиции рассматриваются на примере иллюстраций и в процессе упражнений с простейшими геометрическими фигурами (прямоугольники, квадраты).</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) привести примеры объектов животного или растительного мира, имеющих симметричную «компоновку», сделать их зарисовку. 2) Создать из трех, пяти и более разновеликих прямоугольников: а) фронтальную композицию; б) глубинную композицию. 3) Выполнить фронтальную композицию на статику и динамику. 4) Из произвольного количества прямоугольников создать замкнутую и открытую композиции. 5) Создать композицию с использованием простого метрического ряда, а также композицию с подчеркнутым ритмом. 6) Составить фронтальную композицию, построенную по принципу симметрии.
<p>Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы. 2ч</p>	<p>Решение художественно-эмоциональных задач с помощью простейших композиционных элементов. Ритм и движение, разреженность и сгущенность. Постепенное введение в композицию всей палитры геометрических фигур.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Сделать 4 композиции из одних и тех же трех фигур: треугольника, круга и прямоугольника (две симметричные композиции и две асимметричные) 2) Составить композиции из произвольного количества, а) треугольников; б) кругов; в) прямоугольников, кругов, треугольников и трапеций. Выразить различные состояния (покой, взлет, падение, взрыв и т.д.) 3) Создать графическую метафору (например, «белая ворона», «Давид и Голиаф», «Превосходство», «Тишина»). <p>Пятна произвольной формы как элементы графического дизайна. Упражнения с пятном. Интонационность и многоплановость пятен различной конфигурации.</p>

	<p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Выполнить несколько упражнений с пятном произвольной формы, сделанным кистью или в виде кляксы. Характером мазка, линией, цветом, ритмом в абстрактной композиции передать событие, состояние или ощущение, изначально, «сформулировав название работы (например, «Шум дождя», «Суматоха», «Тишина сумерек», «Жаркая музыка карнавала») 2) Создать кляксу, а затем дорисовать, превратив ее изображение в животное, насекомое или в эскиз элемента костюма. 3) Предварительно подобрав материалы с различной фактурой, нанести на них краску и выполнить отпечатки на бумаге.
<p>Линия-элемент композиции.</p>	<p>Прямые линии: соединение элементов композиции и членение плоскости. Самостоятельная художественная роль линии. Линия в конструктивной композиции. Образно-художественная осмысленность простейших плоскостных композиций. Монтажность соединения элементов, порождающая новый образ. Линия в живой природе. Линия как средство информации.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) выполнить членение композиционного пространства 2) создать композицию из двух-трех прямоугольников и трех-четырех прямых линий, которые своим расположением связывают элементы в единое композиционное поле. 3) Дополнительные задания: аналитическая работа и фотографирование.
<p>Глава 2. Цвет и шрифт в композиции. Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в дизайне.</p>	<p>Функциональные задачи цвета в конструктивных искусствах. Применение локального цвета. Сближенность цветов и контраст. Цветовой нюанс и градации цвета. Цветовой акцент, ритм цветовых форм, доминанта, Различие и применение цвета в конструктивных искусствах и в живописи. Психологическое воздействие цвета. Цветовая символика сочетание цветов и цветовая раскладка в дизайнерском проектировании.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Создать композицию из 2-3 прямоугольников, 3-4 прямых линий и небольшого цветного кружка, который должен стать акцентом в композиции. 2) Используя опыт предыдущих работ, на черном или белом фоне создать композицию из цветных линий, прямоугольников и кругов. Выполнить композицию в теплой и холодной гамме 3) Создать композицию из произвольного количества произвольных фигур по принципу цветовой гармонии или контраста. 4) Поупражняться в цветом выражении различных эмоциональных состояний (работа гуашью, акварелью)

	на бумаге любого формата)
Шрифт и знак. Связь изображения и текста в композиции.	<p>Буква как изобразительно-смысловой символ звука. Буква и искусство шрифта, «архитектура» шрифта, шрифтовые гарнитуры. Шрифт и содержание текста.</p> <p>Понимание печатного слова, типографской строки как элементов плоскостной композиции. Логотип. От буквицы до фирменного знака. Знаки-символы и иконические знаки. Символика геометрических фигур в создании эмблематики.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) создать композицию из прямоугольников, линий, круга и буквы, являющейся композиционной и цветовой доминантой (фон по выбору) 2) определить графические особенности 3-4 шрифтов из книг, журналов, газет, рекламных объявлений: проанализировать взаимосвязь формы, архитектуры шрифта и смыслового содержания текста; написать небольшую исследовательскую работу; 3) сделать декоративную по своему характеру композицию из разновеликих букв; 4) создать свой, авторский тематический шрифт, каждая буква которого имеет изобразительный характер 5) по предварительному карандашному эскизу сделать стилизованное, обобщенное, доведенное до знака изображение какого-либо объекта, принадлежащего к животному, растительному или предметному миру. 6) Создать эскиз эмблемы или торговой марки, состоящей из одной буквы, короткого слова и символического изображения (логотип).
Стилизация изображений. Пиктограммы.	<p>Синтез слова и изображения в искусстве плаката, монтажность их соединения, образно-информационная цельность. Стилизация изображений и способы их композиционного расположения в пространстве плаката. Пиктограммы и их роль в информационном пространстве мегаполиса. Модульное изображение в пиктограмме и в орнаменте.</p> <p><i>Задания</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) При помощи точки и линий создать в композиции ощущение пространства, используя цвет; 2) Создать в композиции впечатление пространства при помощи цветowych плоскостей 3) По предварительно сделанному рисунку или фотографии при помощи цвета (градиентного, сближенного или контрастного) сделать стилизованное изображение предмета или натюрморта, насекомого или животного, пейзажа. 4) Создать композицию в жанре opart (оптического искусства) из стилизованных растений, животных 5) Сделать свою орнаментальную композицию (рисунок для обоев, ткани), состоящие из повторяющихся изобразительных модулей. 6) Выполнить проект городского визуального навигатора указательной конструкции с пиктограммами

<p>Глава 3. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объеме.</p> <p>От плоскостного изображения к объему и пространству. «Драматургия» геометрии</p>	<p>От плоскостного изображения – к макетированию объемно-пространственных композиций. Прочтение плоскостной композиции как «чертежа» пространства. Пространственное взаимоотношение объемов. Выстраивание сюжетной линии восприятия форм в пространстве как организация среды. Влияние архитектурной среды, которое испытывает человек, «негласная команда пространства». Силуэт как первооснова впечатления от объекта. Соразмерность и пропорциональность объемов в пространстве (создание объемно-пространственных макетов).</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) придумать, нарисовать, а затем сделать небольшие макеты 2-3 разных по конфигурации домов, крыши которых сливаются при виде сверху в простой прямоугольник 2) создать ритмически сбалансированную композицию из цилиндров и вертикалей разной высоты и диаметра путем противопоставления сгущенности и разреженности в их расположении.
<p>Поверхность и фактура. Усложнение плоскости. Прикладные свойства бумаги в композиции рельефа.</p>	<p>Использование разными способами обработанной бумаги в эскизах, макетах, а также в рекламе и арт-дизайне. Некоторые техники обработки бумаги. Использование различных фактурных материалов в дизайн-проектах.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) выполнить рельеф из фактур бумаги и других материалов (в технике коллаж) 2) выполнить пейзаж (или натюрморт) в технике аппликации изорванной цветной бумаги и обрывков текстовых материалов 3) создать рельефные орнаменты (элементы орнамента) при помощи процарапывания и сгибания бумаги 4) добиться фактурной поверхности при помощи бумажной полоски, приклеенной ребром 5) создать тематическую композицию в технике коллажа с использованием различных приемов работы с бумагой, а также разнофактурных материалов.
<p>Композиционная организация пространства. Ландшафт. Натурализм и метафора в макете.</p>	<p>Прочтение по рисунку простых геометрических тел, а также прямых, ломаных, кривых линий. Конструирование их в объеме и применение в пространственно-макетных композициях. Вспомогательные соединительные элементы в пространственной композиции. Понятие рельефа местности и способы его обозначения на макете. Усложнение рельефа вертикальных элементов. Дизайн-проекта: введение монохромного цвета. Работа с потолочным пенопластом. Имитирующие материалы и метафоры.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) нарисовать на плотной бумаге несколько линий (плавных, ломаных, пересекающихся), затем при помощи разновеликих полос бумаги, приклеенных на ребро, создать ритмическую абстракцию или дом, или пейзаж

	<p>2) создать объемно-пространственный макет из 2-3 объемов домов, стоящих на разноуровневых горизонтальных плоскостях (ступенях), и отдельно или пересекающихся вертикальных плоскостей (стен).</p> <p>3) Подобрать различные природные материалы и искусственные фактуры, которые в дальнейшем можно использовать при создании макета ландшафта.</p>
<p>Глава 4. Взаимное сочетание объемов в композиции. Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне.</p>	<p>Прослеживание структур вещи или здания. Выявление простых объемов, образующих вещь, агрегат или здания, Влияние взаимосочетаний объемов на образный характер постройки или вещи. Баланс функциональности и художественной красоты. Деталь и целое. Достижение выразительности и целесообразности конструкции.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Графическими материалами изобразить любой предмет в 4-5 «эмоциональных» состояниях (по выбору: удивление, настороженность, замкнутость, агрессия, депрессия, восторг) 2) Сделать аналитический рисунок геометрического «состава» любого предмета, взятого в виде фотографии; в рисунке показать, из каких геометрических форм состоит этот предмет; 3) Выполнить из бумаги или потолочного пенопласта три макета конкретных или условных зданий, состоящих из различных объемов, соединенных способом: примыкания; врезания или пронизывания, обтекания.
<p>Учимся у природы. Бионика. Опыт формообразования и строительства в живой природе.</p>	<p>Бионика – прикладная наука о применении в технических устройствах и системах принципов организации, свойств, функций и структур живой природы. Применение бионических принципов в дизайне и архитектуре.</p> <p><i>Задание:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Сделать зарисовки с натуры или с любой фотографии, на которой запечатлены представители флоры и фауны (постараться применить их форму и конструкцию в проектном эскизе какого-либо дизайнерского объекта).
<p>Дизайн-проект «Рекламная выставочная пространственная продукция» или</p>	<p>Выполнение проекта конструкции, сочетающей в себе и плоскости, несущие некую информацию, и объемы, включенные в пространство конструкции. Рекламная конструкция- доминанта всей экспозиции. Основные этапы работы над проектом: 1) поисковый этап; 2) сбор, обработка информации по выбранной тематике; 3) выбор технологии изготовления дизайн-проекта; 4) изготовление макета в материале; 5) коллективное обсуждение дизайн- проекта.</p>
<p>Содержание</p>	<p>Тематическое планирование.</p>
<p>Глава 1. Графический дизайн и реклама. Реклама. Плакат. Композиционное построение плаката.</p>	<p>Актуальность искусства плаката. Психология восприятия плаката. Основы выразительности плаката. Синтетическая природа и образно-информационная цельность. Классификация плаката по его тематической направленности. Рекламная идея плаката и его визуальный образ как этапы</p>

	<p>поиска дизайнерского решения композиции. Фотоизображения и графика в создании визуального образа плаката. Стилистика изображения и способы композиционного расположения элементов в пространстве плаката.</p> <p><i>Задание:</i> создать макет плаката</p>
<p>Дизайн книги. Элементы книги как объекта дизайна. Принципиальный макет книги.</p>	<p>История искусства книги. Элементы, составляющие конструкцию и художественное оформление книги. Роль иллюстрации и шрифта в создании художественно-дизайнерского образа книги.</p> <p><i>Задание:</i> создать принципиальный макет книги.</p>
<p>Графический дизайн на трехмерных объектах. Упаковка товаров.</p>	<p>История развития упаковки. Упаковка товаров-активная часть маркетинга. Информационное и эстетическое значение упаковки. Композиционные элементы упаковки: изображение, шрифт, цвет, торговая марка. Разработка развертки- важная часть воплощения композиционного замысла.</p> <p><i>Задание:</i> создать макет упаковки.</p>
<p>Реклама в городе. Дизайн в наружной рекламе. Реклама на различных носителях.</p>	<p>Коммуникативная роль рекламы в современной общественной жизни. Направления и виды рекламной деятельности. Размещение рекламы, наружная реклама в городе. Реклама в интерьерах общественных зданий.</p> <p><i>Задание:</i> выполнить эскиз рекламы на транспорте (на корпусе грузовика, автобуса, троллейбуса)</p>
<p>Сочетание текста и реального предмета в рекламе. Инсталляция. Витрина.</p>	<p>Использование объемных элементов в плоскостных рекламных плакатах. Понятие инсталляция. Инсталляция как художественный прием в арт-дизайне. Применение инсталляции в рекламных плакатах и в оформлении книги. Функции витрины как части магазина.</p>
<p>Дизайн-проект «Макет витрины»</p>	<p>Выполнение дизайн-проекта. Типы витрин. Определение концептуальной идеи оформления витрины. Выбор эмоционально-психологического фона, настрой рекламного послания. Витрины товарные, сюжетные, акционные. Элементы дизайнерского оформления витрины.</p>
<p>Глава 2. Фирменный стиль. Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля. Стилистическое единство элементов.</p>	<p>Фирменный стиль как важнейшая часть рекламной коммуникационной политики любого предприятия. Элементы фирменного стиля. Понятие корпоративной культуры.</p> <p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Создать логотип (товарный знак) предприятия; 2) Сделать эскиз композиции любого фирменного бланка, «шапка» которого содержит логотип предприятия
<p>Фирменный стиль в системе рекламы и маркетинга. Корпоративная одежда.</p>	<p>Этика рекламного процесса. Информативность, добросовестность и реалистичность рекламы. Фирменный стиль- наиболее современный и действенный вид рекламы. Товарный знак и логотип, часто с фирменным лозунгом (слоганом) - основное ядро фирменного стиля. Корпоративный «герой»- рисованный персонаж, эмблема. Фирменная или корпоративная одежда.</p>
<p>Дизайн-проект «Разработка фирменного стиля»</p>	<p>Выполнение дизайн-проекта. Деловая атрибутика: фирменный бланк письма, визитка, бейджик. Реклама фирмы: вывеска, реклама на транспорте. Фирменный стиль продукции фирмы: ярлыки, наклейки. Атрибутика- проспекты, сувениры, пакеты, сумки, Корпоративная одежда.</p>

<p>Глава 3. Дизайн интерьера и городской среды. Пространственно-колористическое решение интерьера жилой комнаты. Зонирование помещения. Дизайн деталей интерьера.</p>	<p>Дизайн интерьера. Стилистическое единство архитектурного экстерьера, интерьера помещения, мебели. Функциональная красота или роскошь предметного наполнения интерьера (мебель, бытовое оборудование). Цвет в интерьере. Способы зонирования комнаты. <i>Задание:</i> Выполнить проект интерьера: а) графическое изображение интерьера; б) графический рисунок пустого помещения, на который способом коллажа помещаются вырезанные из журналов и рекламных проспектов изображения мебели, различных аксессуаров интерьера; в) к плану прилагаются вырезки образцов красок, обоев, ковров или напольных покрытий, мебели, светильников и фрагментов декора.</p>
<p>Внутренняя среда здания. Цвет и фактура в интерьере. Макет интерьера общественно-го помещения.</p>	<p>Единство эстетического и функционального в объемно-пространственной организации среды жизнедеятельности людей. Обустройство интерьеров общественных мест. Архитектурный облик интерьера. Историчность и современность интерьера. Отделочные материалы, введение фактуры и цвета в интерьер. Дизайнерские детали интерьера. Образцы вариантов выполнения проекта. <i>Задание</i> Создать эскизный проект интерьера того или иного учреждения (выбор объекта самостоятельно) Выполнение небольших графических набросков интерьера, разработка концептуального проекта в технике графики на бумаге или в технике коллажа.</p>
<p>Архитектурный дизайн и его значение в эстетизации городской среды.</p>	<p>Роль малой архитектуры и архитектурного дизайна в эстетизации и индивидуализации городской среды, в установлении связи между человеком и архитектурой. Создание информативного комфорта городской среды: устройство пешеходных зон в городах, установка городской мебели (скамьи, диваны и пр.), киосков, информационных блоков, блоков локального озеленения. <i>Задание</i> Сделать эскиз пешеходной зоны.</p>
<p>Садово-парковое проектирование. Ландшафтный дизайн.</p>	<p>Город в единстве с ландшафтно-парковой средой. Садово-парковое искусство. Ландшафтный дизайн. Элементы композиции садово-паркового дизайна (растения, оборудование, парковая скульптура и др.). Регулярные и пейзажные школы ландшафтного дизайна. Условные обозначения, применяемые в ландшафтном дизайне. <i>Задание</i> Выполнить графический план парка или сквера, а затем в любой технике выполнить эскиз основного фрагмента парка или сквера.</p>
<p>Дизайнерское решение экспозиционного пространства. Выставочные конструкции и экспонаты.</p>	<p>Дизайн выставочной среды. Организация композиционного единства и информационного комфорта крупной выставки. Роль дизайнера-организатора. Дизайн выставочного пространства. Постоянные экспозиции и организация музейной экспозиции. Музейный дизайн. Диалог со зрителем.</p>
<p>Дизайн-проект «Макет экспозиции выставки».</p>	<p>Выполнить эскиз выставочного пространства: 1) Сделать предварительный набросок карандашом</p>

	2) 2)выклеить макет одного из помещений выставки. Тема экспозиции – по выбору учащихся.
Глава 4. Дизайн зрелища. Сценографический дизайн. Средовое оснащение пространства сцены.	Пространственная среда зрелища. Зритель как неперменный атрибут среды театра, цирка, концерта, шоу. Сценографический дизайн. Дизайнерские специальности, необходимые для создания сценической среды. Архитектурно-технологическая конструкция театра. Виды декораций, Свет и световые проекции в организации театральной среды. <i>Задание:</i> создать макет ключевой сцены спектакля.
Театральный костюм. Виды костюма. История моды	Театральный костюм и образ спектакля. История театрального костюма. Мода, зависимость ее от культурных и эстетических устремлений стиля. Особенности композиции в одежде, силуэт. Дизайн- художественный стиль- мода. <i>Задание:</i> Создать эскиз комплекта: 4-5 костюмов ключевых персонажей спектакля.
Дизайн-проект «Праздник в городе»	Создать конструктивно-оформительское решение школьного праздника- центральной или просто одной из сценических площадок уличного праздника. Дизайн праздничной среды в общественном интерьере.