

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра дизайна интерьера

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.06.06 «ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по
отраслям)

Профиль программы «Дизайн (по элективным модулям*)»

Автор(ы): канд. пед. наук, доцент О.В. Мехоношина

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «10» января 2022 г.
№6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-
методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г.
№5.

Екатеринбург
2022

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Шрифтовая графика»: знакомство обучающихся с особенностями шрифтовой графики, использование её в проектировании виртуальной и дополненной реальности и иных дизайн-задачах, связанных с разработкой стилистики знаковых систем средствами графического, живописного и пластического моделирования; освоение студентами теоретических основ проектирования шрифтовых гарнитур, практических навыков и умений по визуализации идей с целью дальнейшего использования в педагогической и дизайн-деятельности, в том числе – в конструировании и оформлении содержания учебных материалов по общепрофессиональной и профессиональной подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена.

Задачи:

- выделить содержание и функционально-эстетические особенности визуализации образов в серии шрифтовых форм, компьютерные способы художественной выразительности типографики и влияние их особенностей на визуализацию в виртуальной реальности, а также в фотоманипуляциях при конструировании и оформлении содержания учебных материалов по общепрофессиональной и профессиональной подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена;
- ознакомить с некоторыми методами создания и применения различных видов шрифтов, помещении их в изобразительную среду, изменяемую во времени; уточнить критерии читаемости сообщения при различных условиях объема, освещения, фактурности, прозрачности, активности фона, удаленности и оптических шумов, а также взаимозависимость стилевых особенностей среды и применяемого в ней шрифтового образа, используя методы и средства графического, живописного и пластического моделирования;
- научить выбирать под рабочую задачу типовые особенности гарнитуры и изменять отдельные глифы для большей выразительности или читаемости; отработать технологические способы изменения пропорций, конструкции, поверхностных натяжений в формах знаков в стиле конкретной гарнитуры, их сочетаний с деталями внешнего пространства/плоскости;
- снабдить специальной терминологией, методами поиска каналов информации по шрифтовой графике и способах моделирования шрифтовых знаков, отработать навык критической искусствоведческой деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Шрифтовая графика» относится к обязательной части учебного плана.



Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. Основы живописи.
2. Основы композиции.
3. Основы рисунка.

Перечень учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и владения, формируемые данной учебной дисциплиной:

1. Основы графического дизайна.
2. Проектирование интерьера.
3. Основы проектирования.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ОПК-8 Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний;
- ПКО-8 Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Содержание и функционально-эстетические особенности визуализации образов в серии шрифтовых форм;
32. Компьютерные способы художественной выразительности типографики;
33. Влияние особенностей шрифтовых форм на визуализацию в виртуальной реальности, а также в фотоманипуляциях.

Уметь:

- У1. Создавать и применять различные гарнитуры, помещать массы их знаков в изобразительную среду, изменяемую во времени;
- У2. Определять соответствие примера критериям читаемости сообщения (при различных условиях объема, освещения, фактурности, прозрачности, активности фона, удаленности и оптических шумов), в том числе, в методических полиграфических и электронных материалах по общепрофессиональной и профессиональной подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена;
- У3. Находить взаимозависимость стилевых особенностей среды и применяемого в ней шрифтового образа, использовать методы и средства графического, живописного и пластического моделирования;
- У4. Выбирать под рабочую задачу типовые особенности гарнитуры;
- У5. Изменять отдельные глифы для большей выразительности или читаемости.



Владеть:

В1. Технологическими способами изменения пропорций, конструкции, поверхностных натяжений в формах знаков в стиле конкретной гарнитуры, их сочетаний с деталями внешнего пространства/плоскости;

В2. Специальной терминологией;

В3. Методами поиска каналов информации по шрифтовой графике и способах моделирования шрифтовых знаков;

В4. Отработать навык гармоничного распределения информации в листе при конструировании и оформлении содержания учебных материалов по общепрофессиональной и профессиональной подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. ед. (108 час.), семестр изучения – 2, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

| Вид работы | Форма обучения |
|---|------------------|
| | очная |
| | Семестр изучения |
| | 2 сем. |
| Кол-во часов | |
| Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану | 108 |
| Контактная работа, в том числе: | 32 |
| Лабораторные работы | 32 |
| Самостоятельная работа студента | 76 |
| Промежуточная аттестация, в том числе: | |
| Зачет с оценкой | 2 сем. |

**Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*



4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

| Наименование разделов и тем дисциплины (модуля) | Сем. | Всего, час. | Вид контактной работы, час. | | | СРС |
|--|------|-------------|-----------------------------|----------------|-------------|-----|
| | | | Лекции | Практ. занятия | Лаб. работы | |
| 1. Генезис шрифтовых форм и стилей | 2 | 34 | - | - | 10 | 24 |
| 2. Построение и изменение знаков гарнитуры: технологические способы графического и пластического моделирования шрифта | 2 | 38 | - | - | 12 | 26 |
| 3. Шрифтовая графика в проектировании виртуальной /дополненной реальности и конструирование содержания учебного материала в области изучения шрифта. | 2 | 36 | - | - | 10 | 26 |

**Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

Раздел 1. Генезис шрифтовых форм и стилей

Тема 1. «Типы знаков, знаковые системы».

Тема 2. «Ретроспектива шрифтовой культуры».

Тема 3. «Типология шрифтовых гарнитур».

Тема 4. «Причины появления основных построений в шрифтовых знаках».

Ретроспектива шрифтовой культуры. Причины появления основных построений в шрифтовых знаках – практика, лабораторные работы. Типы знаков. Знаковые системы. Задачи и специфика шрифтовых форм: пластика+конструкция+символика.

Классификация графем. Типология шрифтовых гарнитур.

Проблемы читаемости: особенности зрительного восприятия, антропометрии, эргономики, имитации материалов и активности фона.

Связь смысла сообщения и пластики шрифта: критерии подбора гарнитуры под задачу. Подбор гарнитуры при конструировании и оформлении содержания учебных материалов по общепрофессиональной и профессиональной подготовке рабочих и служащих, и специалистов среднего звена.

Раздел 2. Построение и изменение знаков гарнитуры: технологические способы графического и пластического моделирования шрифта



Тема 5. «Векторный редактор для проектирования шрифтовой гарнитуры».

Тема 6. «Построение знаков алфавита».

Тема 7. «Способы обогащения и трансформации образа глифа»

Тема 8. «Композиция на основе собственного шрифта».

Векторный редактор: интерфейс, навигация, настройки. Инструменты рисования. Построение замкнутых форм, работа в кривых. Способы группировки объектов, слои. Построения знаков алфавита. Создание шрифта в CorelDraw или других. Построение глифов, лигатур и иных дополнительных знаков. Кернинг и трекинг. Способы обогащения и трансформации образа глифа от руки и в графических компьютерных программах: инициалы. Композиция на основе собственного шрифта.

Раздел 3. Шрифтовая графика в проектировании виртуальной /дополненной реальности и конструирование содержания учебного материала в области изучения шрифта.

Тема 9. «Разработка локации с применением шрифта».

Тема 10. «Подготовка презентации проекта».

Линейная и цветовая эскизная разработка локации с применением шрифта и анимационной заставки, предваряющей её. Выполнение в графическом редакторе. Применение нескольких шрифтов в ансамбле. Визуализация в среде, использование альтернативных методов визуализации методами и средствами графического, живописного и пластического моделирования. Подготовка презентации проекта в медиаварианте. Финальная подача проекта.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и престаёт быть просто слушателем семинаров или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).

2. Информационно-коммуникационные образовательные технологии, при которых организация образовательного процесса, основывается на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией. Используются для поддержки самостоятельной работы обучающихся с использованием электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС), телекоммуникационных технологий, педагогических программных средств и др.



3. Кейс-технологии применяются как способ обучать решению практико-ориентированных неструктурированных образовательных научных или профессиональных проблем. Применяется как при чтении лекций, так и при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий.

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Основная литература

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р.Ю. Овчинникова. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 239 с. — 978-5-238-01525-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069.html>.— ЭБС «IPRbooks»

2. Бессонова Н. В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта : учебное пособие. - Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет, 2016. - 101 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68773>.

3. Соколов М. В., Соколова М. С. Декоративно-прикладное искусство : учебное пособие. - Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2017. - 467 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/71803>.

4. Головкин, С. Б. Дизайн деловых периодических изданий : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С. Б.



Головко. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 423 с. — ISBN 978-5-238-01477-7.
— Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт].
— URL: <http://www.iprbookshop.ru/83031.html>

6.2 Дополнительная литература

1. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама : самоучитель. - Саратов : Профобразование, 2019. - 271 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/87990.html>

2. Бердышев С. Н. Эффективная наружная реклама (2-е издание) : практическое пособие. - Москва : Дашков и К, 2017. - 132 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/57030>.

3. Яманова Р. Р., Хамматова В. В. Теория шрифтового искусства : учебное пособие. - Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2014. - 84 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/62009>.

6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.
3. Векторный графический редактор Illustrator CC.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского (практического) типа, проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.
3. Помещения для самостоятельной работы.
4. Учебная аудитория художественной и шрифтовой графики.
5. Учебная аудитория проектирования и художественного моделирования.

