

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.В.ДВ.01.01 «КОНЦЕПТ-ДИЗАЙН»**

Направление подготовки 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы

Профиль программы «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы»

Автор(ы): канд. пед. наук О.В. Мехоношина  
доцент, доцент Н.В. Буткевич  
канд. пед. наук, доцент, А.В. Степанов  
доцент

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «27» октября 2022 г. №3.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «16» ноября 2022 г. №3.

Екатеринбург  
2023

## **1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Цель освоения дисциплины «Концепт-дизайн»: формирование основных профессиональных навыков, знаний, умений студента и готовности к применению технологий формирования креативных способностей для решения концептуальных задач визуализации, и проектирования форм, методов и средств контроля результатов подготовки рабочих, служащих и специалистов среднего звена.

Задачи:

- способствовать формированию способности использовать базовые правовые знания в различных сферах деятельности;
- формировать готовность к применению технологий формирования креативных способностей при подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена;
- способствовать развитию готовности к проектированию форм, методов и средств контроля результатов подготовки рабочих, служащих и специалистов среднего звена;
- способность создавать новые, прогрессивные художественно-проектные и конструкторско-технологические решения, основанные на авторских оригинальных концепциях.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дисциплина «Концепт-дизайн» относится к дисциплины по выбору учебного плана.

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

1. Рисунок.
2. Формообразование.
3. Живописная и графическая визуализация.

## **3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКС-2 Способен к практико-теоретическому использованию базовых дизайнерских методов проектирования: метода аналогового проектирования и метода проектирования в рамках профессионального алгоритмического вектора.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Систему отечественного законодательства;

32. Теоретические и практические аспекты формирования креативных способностей обучающихся;

33. Основные требования, содержание методики организации и профессиональной подготовки рабочих, служащих и специалистов среднего звена;

34. Способы формирования художественной идеи как основы будущего произведения.

Уметь:

У1. С позиций правовых норм анализировать конкретные ситуации, возникающие в повседневной практике;

У2. Организовывать творческую деятельность обучающихся в учебно-воспитательном процессе;

У3. Выявлять и оценивать результаты деятельности педагога и работы обучающихся;

У4. Использовать законы композиции, гармонизации цветов, пластические и ритмические приемы для решения концептуальных задач.

Владеть:

В1. Навыками применения базовых правовых знаний в текущей профессиональной деятельности;

В2. Опытном участия в различных видах творческой деятельности;

В3. Формами и методами контроля результатов обучения;

В4. Навыками создания творческих работ на основе авторских оригинальных концепций.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### *4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы*

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 зач. ед. (180 час.), семестры изучения – 6, 7, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	6, 7 сем.
Общая трудоёмкость дисциплины по	Кол-во часов
	180

учебному плану	
Контактная работа, в том числе:	84
Практические занятия	28
Лабораторные работы	56
Самостоятельная работа студента	96
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет	6 сем.
Экзамен	7 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. Что такое концепт-дизайн. Образное мышление	6, 7	7	-	1	2	4
2. Принципы креативного мышления. Линия, пятно и образ	6, 7	10	-	2	4	4
3. Форма и объем. Объемный дизайн	6, 7	7	-	1	2	4
4. Композиция в концепт-дизайне, Точка фокусировки, целостность образа	6, 7	10	-	2	2	6
5. Психология восприятия образа. Целостность и эргономика	6, 7	7	-	1	2	4
6. Стилистика и стилизация. Выразительность формы	6, 7	10	-	2	4	4
7. Жанровая ориентация	6, 7	7	-	1	2	4
8. Интерпретация образов, эмоции	6, 7	10	-	2	2	6
9. Поиск образа. Составление психологического портрета персонажа. Разработка концепции героев	6, 7	7	-	1	2	4
10. Развитие силуэта персонажа. Главный герой	6, 7	10	-	2	4	4
11. Анализ референсов, принципы формирования референсных листов	6, 7	7	-	1	2	4

12. Разработка деталей персонажа. Целостность образа	6, 7	10	-	2	2	6
13. Объем и форма. Цветовосприятие, основные цветовые схемы героя	6, 7	7	-	1	2	4
14. Развитие силуэта персонажа. Антогонист.	6, 7	9	-	1	4	4
15. Разработка деталей персонажа. Противопоставление	6, 7	7	-	1	2	4
16. Объем и форма. Основные цветовые схемы героя. Работа с контрастами	6, 7	9	-	1	2	6
17. Разработка финальной подачи героев. Презентация проекта	6, 7	7	-	1	2	4
18. Разработка идеи окружения. Композиция кадра. Сторибординг	6, 7	9	-	1	4	4
19. Точка зрения. Построение перспективы. Работа над форэскизами	6, 7	7	-	1	2	4
20. Воздушная среда и атмосфера. Работа с планами	6, 7	7	-	1	2	4
21. Разработка постановочного кадра	6, 7	7	-	1	2	4
22. Постобработка иллюстраций. Подготовка финальной подачи проекта.	6, 7	9	-	1	4	4

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

### **4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин**

#### **Раздел 1. Что такое концепт-дизайн. Образное мышление**

Определение основных понятий предмета. Истории появления концепт-дайна в искусстве. Главный акцент в разработке концепт-дизайна строится на формировании идеи. Развитие образного мышления, трансформация форм в поисковых эскизах. Методы генерации идей.

#### **Раздел 2. Принципы креативного мышления. Линия, пятно и образ**

Креативное мышление как основной инструмент формирования идеи. Рассматриваются основные упражнения на развитие креативного мышления. Основы работы в программе Alchemy. Создание тематических эскизов на основе абстрактных форм

#### **Раздел 3. Форма и объем. Объемный дизайн**

Соподчинение крупных масс в дизайне. Анализ формы и повышение детализации и ее дальнейшая синхронизация. Разработка концепта малой формы (пульт, доспех, шлем, стул, ящик с приборами и пр.) Усложнение дизайна и анализ его функциональности.

#### **Раздел 4. Композиция в концепт-дизайне, Точка фокусировки, целостность образа**

Основные законы композиции при разработке элементов окружения, персонажей, одежды, предметов и т.п. Определение центра восприятия или точки фокусировки. Второстепенные и главный элементы в дизайне и их соподчинение.

#### **Раздел 5. Психология восприятия образа. Целостность и эргономика**

Основные шаблоны восприятия образа. Анализ основных типов шаблонов. Однотипность и копирование. Основные аспекты эргономики. Тектоника или соответствие зримой конструкции со свойствами материала и формы. Логичность и правдоподобность дизайна.

#### **Раздел 6. Стилистика и стилизация. Выразительность формы**

Основные приемы стилизации. Влияние стилизации на психологическое восприятие дизайна. Здесь мы говорим об умышленном утрировании образа для формирования той или иной эмоции у зрителя. Усиление наиболее значимых элементов.

#### **Раздел 7. Жанровая ориентация**

Изучение основных жанров в кино и игровой индустрии. Драма, комедия, трагедия. Влияние жанра на формирование конечного образа. Комбинирование жанров. Трансформация образа при смене жанра. Разработка концепта одного и того же предмета в разных жанрах.

#### **Раздел 8. Интерпретация образов, эмоции**

Интерпретация реальных людей в выразительных персонажах. Анализ характерных анатомических особенностей человека с целью получения запоминающегося образа. Разработка выразительных эмоций, определение критических точек эмоционального напряжения.

#### **Раздел 9. Поиск образа. Составление психологического портрета персонажа. Разработка концепции героев**

Разработка идеи персонажей на заданную тему. Составление психологического портрета персонажа с целью выявления его характерных и выразительных черт. Описание его основных антропологических черт. Работа с поисковыми эскизами для получения наиболее яркого и запоминающегося образа.

#### **Раздел 10. Развитие силуэта персонажа. Главный герой**

Силуэт как основной способ выявления характерных особенностей образа. Контрасты в силуэте для выявления точек фокусировки. Уточнение силуэта, разработка нескольких вариантов наполнения персонажа

## **Раздел 11. Анализ референсов, принципы формирования референсных листов**

Референс или вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучает перед работой, чтобы получить дополнительную информацию для более тщательной проработки своей идеи. Роль референсов в работе концепт-дизайнера. Правила формирования библиотек текстур и референсных листов.

## **Раздел 12. Разработка деталей персонажа. Целостность образа**

На основе референсов создание собирательного образа для разработки атрибутов персонажа. Проработка костюма, предметов быта, оружия пр. Выявление наиболее значимых деталей.

## **Раздел 13. Объем и форма. Цветовосприятие, основные цветовые схемы героя**

Цветопсихология и основные приемы для привлечения внимания. Цвет выступает как средство передачи характера. Основные правила составления цветовых схем персонажа.

## **Раздел 14. Развитие силуэта персонажа. Антагонист.**

Контрасты в силуэте для выявления точек фокусировки. Уточнение силуэта, разработка нескольких вариантов наполнения персонажа. Контрасты формы главный способ противопоставления образов героев.

## **Раздел 15. Разработка деталей персонажа. Противопоставление**

На основе референсов создание собирательного образа для разработки атрибутов персонажа. Проработка костюма, предметов быта, оружия пр. Выявление наиболее значимых деталей. Противопоставление и дополнение образа главного героя.

## **Раздел 16. Объем и форма. Основные цветовые схемы героя. Работа с контрастами**

Цвет выступает как средство передачи характера. Контрастные решения героев или родственно контрастные. Законы относительности.

## **Раздел 17. Разработка финальной подачи героев. Презентация проекта**

Основные правила композиции при подготовке подачи проекта. Постобработка и цветокоррекция. Составление цветовых схем и эскизных листов.

## **Раздел 18. Разработка идеи окружения. Композиция кадра. Сторибординг**

Особенности композиции динамических произведениях. Влияние плана на повествование (общий, средний, крупный, и суперкрупный планы). Определение

сторибординга. Последовательное повествование. Композиция произведения и композиция кадра.

### **Раздел 19. Точка зрения. Построение перспективы. Работа над форэскизами**

Виды перспективы и ее воздействие на восприятие изображения. Эскизные решения для иллюстрирования окружения в концепт-дизайне. Определение основных масс и их отношений в кадре.

### **Раздел 20. Воздушная среда и атмосфера. Работа с планами**

Построение воздушной перспективы одно из основных средств передачи настроения при разработке концепта окружения. Работа с атмосферными эффектами для усиления воздействия на зрителя.

### **Раздел 21. Разработка постановочного кадра**

Постановочные кадры и их основное назначение. Принципы воздействия на зрителя. На основе созданных ранее эскизов разрабатывается два постановочных кадра максимально передающих настроение выбранного произведения

### **Раздел 22. Постобработка иллюстраций. Подготовка финальной подачи проекта.**

Приемы постобработки. Работа со смарт-фильтрами. Создание презентационных иллюстраций проекта. Определение графического стиля подачи проекта. Создание арт-вижена. Документ проекта и работа с командой. Особенности промо. Разработка промо. Маркетинговая задача. Работа с заказчиком по конкретному заданию. Особенности подобной работы.

## **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 престаает 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. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными

средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

3. Технология обучения в сотрудничестве применяются при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий, нацелены на совместную работу в командах или группах и достижение качественного образовательного результата.

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. Пендикова И. Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы : учебное пособие. - Омск : Омский государственный технический университет, 2016. - 120 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60878>.

2. Халиуллина О. Р. Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора : монография. - Оренбург : Оренбургский государственный университет, 2015. - 153 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54146>.

3. Прохоров, Ю.Е. В поисках концепта [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Москва : ФЛИНТА, 2016. — 176 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/85942>. — Загл. с экрана.

## **6.2 Дополнительная литература**

1. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / Уильям Лидвелл, Критина Холден, Джилл Батлер. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2012. - 272 с.

2. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. 2-е изд. / И.А. Розенсон. - Санкт-Петербург : Питер, 2012. - 256 с. - ISBN 978-5-496-00019-2. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/28641/reading>

3. Пименова, М.В. Концептуальные исследования. Введение [Электронный ресурс] : учеб. пособие / М.В. Пименова, О.Н. Кондратьева. — Электрон. дан. — Москва : ФЛИНТА, 2016. — 176 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/84602>. — Загл. с экрана.

## **6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы**

Интернет-ресурсы:

1. Сайт движения WorldSkillsRussia. Режим доступа: <http://worldskillsrussia.org/>

Программное обеспечение:

1. Растровый графический редактор Photoshop CC.
2. Операционная система Windows.
3. Офисная система Office Professional Plus.

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 современного искусства и колористики для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.