**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ»**

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67

e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН В СОСТАВЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Графический дизайн

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Введение в профессию «Графический дизайнер»»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование/совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в сфере особенностей профессии «Графический дизайнер».

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. История возникновения дизайн-проектирования.

 Тема 1. История возникновения дизайн-проектирования. Основные характеристики дизайн-деятельности. Что такое проект. Два подхода к проектированию. История возникновения дизайн-проектирования. Допроектная эпоха. Кто придумал молоток? Предпосылки возникновения проектной деятельности. Сходства и различия проекта и творческого акта. Идея и концепция. Три проектные модели и их связь.

 Тема 2. Основные этапы развития графического дизайна. Становление графического дизайна. Плакатное искусство Тулуз Лотрека, Альфонса Мухи и ЛуцианаБернхарда. Появление фирменных стилей. Питер Беренс, 1907 г., фирменный стиль AEG. Фирменный стиль компании «Braun» и «Оливетти». 20-е годы XX века. Создание Веркбунд, 1907 г. и AIGA -American Institute of Graphic Art. Вклад школы «Баухауз» в развитие графического дизайна, 1919 г. 60-е годы XX века, Ульмская школа дизайна. 90-е годы XX века. Новая типографика Дэвида Карсона и Невила Броуди.

 Тема 3. Новый этап развития графического дизайна. Новая роль графического дизайна. Парадигма графического дизайна и культурная революция 70-х годов XX века. Понятие бренда в контексте графического дизайна. Вещь и информация.

 Тема 4. Обзор основных школ графического дизайна. Обзор основных школ графического дизайна. Швейцарская типографика. Польский плакат. Французский плакат. Американский графический дизайн. Японский плакат. Советский агитационный плакат. Товарные знаки и упаковка в СССР. Российский дизайн 1990-2000 гг..

 Модуль II. Дизайн как сфера деятельности.

 Тема 1. Определение графического дизайна. Определение графического дизайна. Графический дизайн в контексте других видов дизайна.

 Тема 2. Дизайнер и общество. Дизайнер и общество. Социальный плакат.

 Тема 3. Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне. Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне. Книжное проектирование. Брендинг и реклама. Шрифтовое проектирование. Упаковка и инфографика. Проектирование UX/UI.

 Тема 4. Проектирование визуальных коммуникаций. Визуальные коммуникации. Комплексность. Модульность. Функциональность.

 Модуль III. Основные принципы проектирования в графическом дизайне.

 Тема 1. Антропоцентрический подход в дизайне. Эргономика и юзабилити в дизайне. Определение юзабилити. Семейство стандартов IS0 9241. Проектирование пользовательского интерфейса.

 Тема 2. Основные этапы дизайн-проектирования. Дизайн-проект в сфере графического дизайна. Начало. Ведение. Завершение.

 Тема 3. Принципы дизайн-мышления. Метафора в графическом дизайне. Принципы проведения и использования мозгового штурма. Применение техники бисоциаций. В. Папанека в графическом дизайне.

 Модуль IV. Графический дизайн как профессия.

 Тема 1. Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии. Современные тренды в графическом дизайне. Мероприятия и издания в графическом дизайне.

 Тема 2. Основные компетенции графического дизайнера. Основные компетенции графического дизайнера. Применение основных компетенций на практике.

 Тема 3. Варианты трудоустройства для дизайнера. Дизайн-студия и рекламное агентство. Дизайн-отдел в компании. Фриланс. Этапы карьеры в графическом дизайне.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Пропедевтика. Основы композиции»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** изучение базовых понятий графического дизайна, основополагающих принципов формальной композиции, композиции цвета и средств организации графического пространства.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Средства выразительности в графическом дизайне.

 Тема 1. Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст. Сравнение как базовый принцип визуального восприятия. Особенности формирование силуэта. Силуэт как ведущий фактор восприятия изображения. Гармонизация по принципу подобия. Гармонизация по принципу контраста.

 Тема 2. Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура. Понятия точки. Точка и формат. Понятие линии. Понятие пятна. Три способа изображения пятна. Понятие растра. Виды и применение растра. Понятие фактуры. Сравнение фактуры и растра.

 Тема 3. Формообразование в ГД. Геометрические примитивы. Определение геометрических примитивов. Выразительные свойства круга. Выразительные свойства треугольника. Выразительные свойства квадрата.

 Тема 4. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы.

 Модуль II. Базовые принципы формальной композиции и средства организации графического пространства.

 Тема 1. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение. Основы композиции в ГД. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение.

 Тема 2. Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество. Понятие базовых контрастов. Контраст по величине формы. Контраст по количеству объектов. Контраст по тону.

 Тема 3. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия. Понятие структуры применительно к графической композиции. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси. Поля восприятия.

 Тема 4. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка в композиции. Композиционная линейка масштабов.

 Модуль III. Базовые принципы композиции цвета.

 Тема 1. Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена. Понятие цвето-графической композиции. Цвето-тональное графическое решение. Основные цветовые сочетания. Виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена.

 Тема 2. Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент. Понятие дизайна цвета. Основной и дополнительный цвет в цвето-графической композиции. Теплохолодность в дизайне цвета. Понятие колорита. Понятие акцента.

 Тема 3. Графические, пространственные и образные характеристики цвета. Цвет как выразительное средство в графическом дизайне. Графические характеристики цвета. Пространственные характеристики цвета. Образные характеристики цвета.

 Модуль IV. Основные принципы графической стилизации.

 Тема 1. Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы. Эскизирование в графической стилизации. Выявление структуры в эскизировании. Выявление образа в эскизировании. Опорные точки силуэта и связи внутри знаковой формы.

 Тема 2. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив в стилизации. Создание образного решения с помощью графических техник.

 Тема 3. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации. Пластические решения в стилизации. Био-и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Теория и психология цвета»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций в области теории и психологии цвета.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Колористика и природа цвета.

 Тема 1. Физические основы цвета. Понятия: цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета.

 Тема 2. Теория цвета. Отличие хроматических и ахроматических цветов. Как работает цветовой круг. Виды цветовых контрастов и эффект их применения. Применение контрастов в разных направлениях дизайна.

 Тема 3. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone. Системы цвета - RGB, CMYK, Pantone..

 Модуль II. Психология цвета.

 Тема 1. Восприятие цвета. Особенности восприятия цвета. Оттенки цвета. Суть синестезии.

 Тема 2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету. Психологическое и физиологическое воздействие цвета. Цветовые координаты (как измерить цвет): тон, насыщенность, яркость.

 Тема 3. Воздействие цвета на восприятие пространства. Как цвет оптически расширяет, сужает, вытягивает пространство. Тяжелые и легкие, активные и пассивные цвета..

 Модуль III. Работа с цветом в дизайне.

 Тема 1. Роль цвета в дизайне. Цвет в дизайне разных направлений.

 Тема 2. Цифровые колористические решения. Как работает цвет в композиции. Цветовые акценты. Как соотносятся форма и цвет предмета.

 Тема 3. Краски и их смешение. Каким образом получаются разные цвета за счет смешения красок.

 Тема 4. Составление цветовых схем. Правила составления цветовых схем.

 Тема 5. Цвет в визуальной коммуникации. Убеждение цветом в рекламе. Как цветовое решение влияет на действия потребителя..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере работы в программе растровой графики Adobe Photoshop (обработка, ретушь, коллажирование).

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Знакомство с программой Adobe Photoshop.

 Тема 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop. Инструменты выделения по форме. Кадрирование, нарезка. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом. Инструменты работы с тоном изображения.

 Тема 2. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры). Растровые и векторные изображения. Основные цветовые модели: RGB, CMYK — разница, особенности применения. Палитры цветов и градиентов.

 Тема 3. Основы использования интерфейса программы. Основная панель меню. Строка параметров выбранного инструмента. Выпадающее меню. Дополнительные панели – палитры (вкладка Окна). Рабочее окно. Строка состояния документа.

 Тема 4. Принципы работы со слоями. Виды слоев. Создание новых слоёв, их режимы наложения, прозрачности, видимость слоёв, коррекция слоёв..

 Модуль II. Основы коллажирования.

 Тема 1. Основы тоновой и цветовой коррекции. Что такое цветовая и тоновая коррекция. Где используется цветовая и тоновая коррекция. Автоматические инструменты коррекции. Коррекция с помощью Яркость/Контраст. Уровни, Кривые. Цветовой тон/Насыщенность. Цветовой баланс и Тени/Cвета.

 Тема 2. Различные способы вырезания объектов. Выделение с помощью инструмента выделения по форме (M). Выделение с помощью инструменты свободного выделения (L). Выделение с помощью быстрого выделения (W). Инверсия, размытие по краю. Перенесение области выделения на отдельный слой. Инструмент Ластик. Выделение через Цветовой диапазон.

 Тема 3. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо. Вариант выделения с помощью кривых и инструмента Перо. Инструмент Маска.

 Тема 4. Использование фильтров и цветов. Для чего служат и какие задачи выполняют фильтры. Применение фильтров из галереи и краткий обзор на примерах их использования. Что такое смартфильтры? Палитры цветов, градиентов, библиотеки. Краткий обзор узоров и стилей.

 Тема 5. Свет: создание теней и объемов. Инструменты ручного затемнения, осветления, обесцвечивания. Создание теней на изображении с помощью кистей и трансформации формы. Использование палитры слоёв и инструментов Curve для создания дополнительного объёма изображения..

 Модуль III. Основы создания дизайн-макетов.

 Тема 1. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух. Настройки при создании макета для web и под печать. Линейки и их настройки. Как и для чего используются направляющие и сетка. Какую роль в макете играют отступы. Зачем в макете «воздух».

 Тема 2. Иерархия и теория близости. Целостность композиции. Равновесие, баланс. Соподчинение.

 Тема 3. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка. Горизонтальный, вертикальный текст. Обтравочная маска для текста (фигуры). Палитры для работы с текстом. Сетка для верстки текста. Правила хорошего тона в верстке текста.

 Тема 4. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей. Использование цвета градиентов в дизайне, инструмент пипетка. Подбор цвета для макета, координаты цвета. Смарт объекты и инструмент Кадр. Использование инструментов карандаш, кисть.

 Тема 5. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы. Что такое скрипты, операции и как их создавать. Как помогают шаблоны в дизайне. Мокапы – что это такое и как использовать. Мудборд, что это и для чего..

 Модуль IV. Основы ретуши.

 Тема 1. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса. Цветовые модели и оттенки кожи. Анализ перед коррекцией кожи. Цветовая и тоновая коррекция кожи. Тонирование фото.

 Тема 2. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз». Коррекция глаз. Отбеливание зубов. Инструмент Пластика. Коррекция волос. Добавление макияжа.

 Тема 3. Обработка кожи. Точечная коррекция с помощью инструментов заплатка, штамп, восстанавливающая кисть. Ретушь по методу частотного разложения. Разложение на две частоты с помощью операции вычитания.

 Тема 4. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума. Способы дополнительного объема и реалистичности: с помощью Каналов, Коррекции, Краевого контраста, Кривых..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование навыков работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Вводный.

 Тема 1. Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста. Отличие векторной графики от растрового изображения. Сферы дизайна, где используется Adobe Illustrator. Базовые настройки холста в Adobe Illustrator.

 Тема 2. Знакомство с интерфейсом. Как устроен интерфейс программы. Основное меню. Панель управления. Панель палитр..

 Модуль II. Рисуем сет иконок.

 Тема 1. Простые фигуры и их свойства. Инструменты группы "Фигуры". Инструмент "Прямоугольник" и его свойства.

 Тема 2. Обводка и заливка. Работа с разными формами из группы "Фигуры". Цвет. Инструменты «Заливка» и «Обводка».

 Тема 3. Обработка контуров. Как с помощью палитры "Обработка контуров" создавать из простых фигур более сложные.

 Тема 4. Инструменты "Отражение", "Поворот". Применение инструментов «Зеркальное отражение» и «Поворот».

 Тема 5. Трансформирование. Варианты применение инструмента «Свободное трансформирование».

 Тема 6. Монтажная область, слои. Структура и режимы слоев. Применение слоев в работе.

 Тема 7. Экспорт для экранов и веб. Варианты экспорта и сохранения файлов..

 Модуль III. Рисуем иконку-иллюстрацию.

 Тема 1. Точки и направляющие. Трансформация фигуры посредством опорных точек и направляющих. Использование инструментов «Опорная точка» и «Прямое выделение».

 Тема 2. Инструмент "Перо". Правила применения инструмента «Перо».

 Тема 3. Настройки обводки. Различные свойства обводки. Работа с линией при помощи кривых безье. Работа с инструментами «Ширина» и «Динамические профили обводки».

 Тема 4. Палитры. Возможности управления цветом. Как подобрать палитру, исходя из цветовой гармонии. Применение инструмента «Изменение цвета».

 Тема 5. Создание градиентов. Применение градиентов в работе..

 Модуль IV. Рисуем плакат.

 Тема 1. Импорт растровых изображений. Параметры качественного растрового изображения. Импорт растрового изображения в редактор.

 Тема 2. Трассировка растровых изображений. Как использовать трассировку растрового изображения. Как управлять параметрами трассировки.

 Тема 3. Инструмент "Текст". Свойства инструмента «Текст». Как работать с разными шрифтами. Преобразование текста в кривые.

 Тема 4. Текст по контуру. Применение текста в качестве графического элемента. Использование текста по контуру.

 Тема 5. Обтравочные маски. Создание обтравочных масок в работе с векторной и растровой графикой. Создание составных масок и более сложных масок на несколько объектов.

 Тема 6. Режимы смешения. Применение смешения слоев. Различные режимы смешения слоев.

 Тема 7. Сетки и выравнивание. Как выровнять объекты с помощью палитры «Выравнивание». Применение «направляющих» и их свойств.

 Тема 8. Экспорт. Экспорт иллюстрации. Отправка изображения на печать..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Программа вёрстки Adobe Indesign»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций обучающегося в сфере применения программы вёрстки Adobe Indesign.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Введение и изучение интерфейса.

 Тема 1. Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign. Для чего предназначен InDesign. Отличие InDesign от Illustrator и Photoshop. Интерфейс программы.

 Тема 2. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами. Инструменты. Их функционал и возможности. Цветовые пространства в InDesign: CMYK, RGB. Создание документа. Изменение размеров и ориентации листа. Экспорт документа в формат PDF, обзор пресетов.

 Тема 3. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов. Создание объектов. Трансформация объектов (вращение, искажение, изменений пропорций). Выравнивание объектов. Создание сложных объектов с помощью инструмента Pathfinder. Прозрачность объектов и режимы наложения. Градиентная прозрачность объекта..

 Модуль II. Работа с текстом и объектами.

 Тема 1. Работа с текстом в InDesign. Понятие текстового фрейма. Создание текстового фрейма. Изменение пропорций текстового фрейма и создание многоколоночного фрейма. Перетекание текстового фрейма в рамках одной и нескольких полос издания. Импортирование текста в InDesign.

 Тема 2. Свойства текста. Настройки символов и абзацев. Изменение шрифта и его кегля (размера). Копирование настроек текста с помощью инструмента «пипетка». Изменений цвета текста и его прозрачности. Искажение текста. Выравнивания текста. Добавление табуляции в текст. Добавление буквицы в начало абзаца. Создание стилей текста (обзорно).

 Тема 3. Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны). Изменение направления текста: вдоль контура кривой, по кругу, по границам иных фигур. Варианты преобразования текста в кривые, горячие клавиши и метод с использованием конвертации в PDF. Ликбез по линкам, плюсы и минусы их использования..

 Модуль III. Работа со стилями.

 Тема 1. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style). Paragraph и Character style, их отличие и совместная работа. Углубленная настройка стилей и их возможности. Настройка простой последовательности стилей.

 Тема 2. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles). Возможности Nested Style, или последовательность стилей в рамках одной строки.

 Тема 3. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles). Структура таблиц, виды ячеек. Настройка стилей ячеек. Настройка стиля таблицы и их возможности.

 Тема 4. Настройка стилей обводки (Stroke Styles). Возможность создания своей, индивидуальной обводки, которая будет применена в оформлении таблицы.

 Тема 5. Генерация содержания документа/книги. Принцип создания содержания. Настройки стилей содержания. Настройки отточия..

 Модуль IV. Шаблоны страниц.

 Тема 1. Шаблоны страниц (Master Pages). Шаблон и его основная функция. Создание родительского и дочернего шаблона и для чего это нужно. Создание автоматической нумерации. Добавление статичного и динамичного колонтитула в шаблон издания.

 Тема 2. Нумерация страниц. Создание нумерации. Нумерация с указанием общего количества полос в издании. Декоративная нумерация. Нумерация с изменением направления цифр.

 Тема 3. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение. Принцип создания многострунных бегущих колонтитулов..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Типографика»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области типографики.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. История шрифта и развития типографики.

 Тема 1. История типографики. Введение. Происхождение книгопечатания. Печатная книга. Роль антиквы в наборе. Брусковые шрифты и гротески в типографике. Методы печати в типографике.

 Тема 2. Стили и стилистические течения в типографике. Эпоха классицизма. Типографика ренессанса. Ренессансные прямые шрифты. Ренессансные курсивы. Шрифты маньеризма. Типографика барокко. Типографика рококо. Типографика неоклассицизма. Типографика романтизма. Викторианский стиль. Движение искусств и ремесел. Эпоха модернизма. Ар-нуво. Экспрессионизм. Типографика реализма. Геометрический модернизм. Лирический модернизм. Футуризм и конструктивизм. Баухаус и новая типографика. Ар-деко. Поздний модернизм или швейцарский стиль. Эпоха постмодернизма. Типографика постмодернизма.

 Тема 3. История латиницы. Введение. Древнейшие системы письма. Финикийская письменность. Греческая письменность. Латинские почерки в письме. Готическое письмо. Латиница и книгопечатание.

 Тема 4. Происхождение и развитие кириллицы. Язычество. Славянская азбука. Кириллические почерки. Кириллица в печатной книге. Реформы кириллицы. После реформ.

 Модуль II. Шрифт.

 Тема 1. Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация. Основные понятия. Параметры наборной строки. Шрифтовые начертания. Оптическая компенсация.

 Тема 2. Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты. Введение. Антиквенные шрифты. Гротески. Брусковые шрифты.

 Тема 3. Каллиграфия и леттеринг. Введение в каллиграфию. Арабская каллиграфия (арабика). Западная каллиграфия. Восточная каллиграфия. Каллиграфия Китая. Японская каллиграфия. Леттеринг.

 Модуль III. Типографика.

 Тема 1. Наборы в верстке, микротипографика. Верстка. Составляющие верстки. Наборы в верстке. Способы, помогающие улучшить читаемость текста в наборе. Колонки. Текст по контуру. Микротипографика.

 Тема 2. Особенности верстки для web и печатных изданий. Введение. Применение стиля для оформления документа. Верстка многостраничного документа. О шрифтах. Верстка для web.

 Тема 3. Сочетания шрифтов. Введение. Гармоничные сочетания. Контрастные сочетания.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Основы вёрстки»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций обучающихся в сфере основ полиграфической верстки.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Основные принципы вёрстки.

 Тема 1. Форматы и поля. Формат. Стандартные форматы. Визитки. Нестандартные форматы. Выбор полей. Поля внутри полосы.

 Тема 2. Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость. Модули. Принципы деления на модули. Считываемость модулей.

 Тема 3. Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание. Примитивы верстки. Точка. Линия. Прямоугольник. Правило внутреннего и внешнего. Выравнивание.

 Тема 4. Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты. Якорные объекты. Контраст.

 Тема 5. Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки. Основные виды сеток. Швейцарская типографика. Расчет сетки. Как использовать сетку.

 Модуль II. Работа с текстом.

 Тема 1. Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость. Шрифт и параметры. Выбор подходящего шрифта. Сочетаемость шрифтов.

 Тема 2. Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки. Какие бывают текстовые блоки. Заголовки и подзаголовки. Наборный текст. Выносы, врезы и цитаты.

 Тема 3. Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста. Выравнивание (выключка) текста. Выключка по формату. Флаговое выравнивание (выключка). Выравнивание (выключка) по центру. Приводность текста. Нестандартное расположение текста.

 Тема 4. Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи. Простые списки. Сложные списки. Сноски и примечания. Подписи.

 Модуль III. Графические элементы на макете.

 Тема 1. Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость. Работа с фотобанками. Векторная графика. Сочетаемость.

 Тема 2. Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке. Расположение. Выравнивание по сетке. Кадрирование фотографий.

 Тема 3. Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон. Отбивки и линейки. Плашки. Иконки. Фон. Создание акцента.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Иллюстрация и основы фотографии»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций в сфере основ фотографии и применения иллюстрации в графическом дизайне.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка.

 Тема 1. Иллюстрация в графическом дизайне. Области применения иллюстрации в графическом дизайне. Жанры иллюстрации. Современная иллюстрация. Программы для портативных устройств.

 Тема 2. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия. Аналог/диджитал. Алгоритм создания иллюстрации. Линия симметрии. Пропорции.

 Тема 3. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода. Перспектива. Линия горизонта. Точки схода.

 Тема 4. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред. Светотеневой рисунок. Падающая тень. Преломление сред.

 Модуль II. Стилизация в иллюстрации.

 Тема 1. Стили в иллюстрации. Авторский стиль. Реализм. Гротеск и сюрреализм. Декоративный и фэшн. Наив и примитивизм. Минимализм.

 Тема 2. Стилизация объектов. Стилизация. Начало. Штрих. Способы набора тона. Упражнения.

 Тема 3. Создание персонажа: пропорции лица, мимика. Пропорции человеческого лица. Мимика и характер. Стилизация. Создание персонажа.

 Тема 4. Создание персонажа: фигура человека. Пропорции человеческой фигуры. Части тела. Стилизация. Создание персонажа.

 Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция.

 Тема 1. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации. История плоского дизайна. Фас - грань - изометрия. “Объём” в плоском дизайне. Изометрия.

 Тема 2. Передача объёма в изометрии. Цвет в плоском дизайне. Свет и блики. Тени. Светотеневое решение. Развитие цветочувствительности.

 Тема 3. Текстура и фактура, художественные кисти. Финальные этапы обработки: тренды. Текстура. Художественные кисти. Тени, градиенты и шум. Реалистичные элементы в плоском дизайне.

 Модуль IV. Основы фотографии. Создание галереи.

 Тема 1. Основы фотографии. Крупность кадра, композиция фото. Экспозиция и фокусное расстояние. Глубина резкости и длинная выдержка. Крупность кадра. Точка съёмки и ракурс. Композиция фотографии и формат. Контраст и ритм.

 Тема 2. Студийный свет. Цветовое решение. Классификация света. Естественный и искуственный свет. Характеристики света. Источники освещения. Студийный свет и схема света. Эффектный свет. Цветовое решение снимка/серии.

 Тема 3. Стили в фотографии. Жанры и их особенности. Стили и жанры фотографии. Жанровые особенности и психология восприятия. Серия.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Концепция айдентики»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере визуальной айдентики.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Брендинг и визуальная айдентика.

 Тема 1. Что такое бренд, брендинг, визуальная айдентика. Что такое бренд и брендинг. Понятие маркетинговой стратегии и бренд-платформы как ее части. Что такое айдентика. Как связана с айдентикой работа графического дизайнера. Связь визуальной айдентики с философией бренда (что первично, как айдентика отражает бренд, визуальная айдентика - это разговор с целевой аудиторией). Компоненты визуальной айдентики: логотип, палитра, шрифт, графика, фотостиль, компоновка всех элементов.

 Тема 2. Этапы разработки брендинга и айдентики. Порядок проектирования бренда. План разработки платформы бренда. Понятие позиционирования бренда. Переход от вербальных формулировок к визуальным - понятие метафоры и концепции. Варианты порядка проектирования айдентики. С чего начинать работу.

 Тема 3. Брифинг с заказчиком. Как провести интервью с заказчиком для формирования брифа. Ключевые вопросы, на которые должен отвечать бриф. Примеры брифов по брендам из разных сегментов. Каких ошибок следует избегать при разработке брифа..

 Модуль II. Основа концепции айдентики: целевая аудитория, анализ конкурентов, бренд-платформа.

 Тема 1. Целевая аудитория. Как определить, кто относится к целевой аудитории бренда. Для чего графическому дизайнеру понимание целевой аудитории. Принципы сегментации целевой аудитории. Как работает метод “Персона”: технология, примеры.

 Тема 2. Карта конкурентов. Зачем нужно исследование конкурентов для создания логотипов? Алгоритм создания Карты конкурентов. Примеры карты конкурентов по разным категориям брендов. Цветовая Карта конкурентов, как она работает. Территории позиционирования конкурентов.

 Тема 3. Бренд-платформа. Активы бренда. Сообщение бренда. RTB (причины верить). Характер, ценности, ролевая модель отношений бренда и потребителя. Концепция позиционирования..

 Модуль III. Методология и практика разработки концепции айдентики.

 Тема 1. Метафора бренда. Что такое метафора. Как она помогает в создании и отборе идей для логотипа. Алгоритм построения и отбора эффективных метафор. Критерии того, что метафора найдена удачно. Матрица ценностей как инструмент создания метафоры. Библиотека метафор. Примеры метафор.

 Тема 2. Концептуальный подход как альтернатива метафоре. Что такое концептуальный подход. Место логотипа в системе визуальной идентификации бренда. Понятие ключевого элемента айдентики. Кто такой маскот. Графический прием как ключевой элемент айдентики. Шрифты, сетки, типографика как ключевые элементы. Выбор ключевого элемента.

 Тема 3. Референсы. Что такое референсы. Для чего они нужны в создании айдентики. Где искать референсы. Как подбирать референсы для конкретного бренда и логотипа. Типы референсов: по семантике, по характеру..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся понимание, как создавать фирменный стиль бренда; научить работать с цветом, шрифтами, фотостилем и графикой для разработки фирменного стиля; научить принципам и механике создания логотипа; показать, как создается логотип, от запроса до результата и согласования с заказчиком.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Фирменный стиль бренда и идентичность бренда.

 Тема 1. Что такое визуальная айдентика. Как мы идентифицируем бренд. Как выдержать единство и почему идея так важна. Как подготовиться к разработке фирменного стиля: research.

 Тема 2. Система дизайна в визуальной айдентике. Фирменный стиль как часть айдентики бренда. Что такое дизайн-система и зачем она нужна. Элементы фирменного стиля: цвет, шрифт, логотип, графика, фотостиль.

 Тема 3. Разновидности визуальной айдентики. Традиционная айдентика. Динамическая айдентика. Полиморфный логотип. Генеративная айдентика. Маскоты. Доминанта в айдентике: обзор кейсов из мировой практики..

 Модуль II. Логотип и логобук.

 Тема 1. Цветовая палитра. Цветовая палитра: баланс цветовых оттенков, сочетаемость цветов. Взаимодействие цвета. Психология и символика цвета. Ошибки и успешные решения брендов. Сколько цветов должно быть в логотипе.

 Тема 2. Разработка логотипа Часть 1. Что такое логотип. Логотип в фирменном стиле. Разновидности логотипа. Несколько кейсов из разных областей.

 Тема 3. Разработка логотипа Часть 2. Этапы разработки логотипа. Зачем нужна модульная сетка.

 Тема 4. Специфика создания разных логотипов. Перенос логотипа в цифровой формат. Полная и сокращенная версии логотипов. Логотипы цифровой эпохи.

 Тема 5. Мастер-класс 1. Разработка логотипа. Мастер-класс по разработке логотипа.

 Тема 6. Мастер-класс 2. Создание логобука. Мастер-класс по cозданию логобука..

 Модуль III. Как работают вместе константы айдентики.

 Тема 1. Шрифты в фирменном стиле. Шрифт как способ коммуникации бренда с аудиторией и элемент визуальной айдентики бренда. Типы шрифтов: наборный и акцидентный. Зачем типографика нужна бизнесу. Шрифт коммуникаций и шрифт логотипа - в чем разница. Как подобрать шрифт для айдентики, от чего зависит выбор шрифта. Критерии того, что шрифт выбран верно. Как работать с платными шрифтами.

 Тема 2. Принципы верстки, паттерны и пиктограммы. Основные принципы верстки. Разработка паттернов и пиктограмм.

 Тема 3. Фотостиль и иллюстрация. Фотостиль как элемент графики в айдентике. Как определить фотостиль бренда. Как прописать ТЗ на фото. Как обойтись без фотосессии. Работа с фотобанком. Иллюстрация как элемент графики в айдентике. Как найти уникальные иллюстрации.

 Тема 4. Принципы взаимодействия констант стиля. Основные и дополнительные элементы графики в айдентике. Композиция и правила сочетания элементов.

 Тема 5. Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю. Как мы передаём клиенту результаты разработки айдентики. Какие виды руководств бывают. Структура и содержание руководства. Как и зачем нужно работать с руководством?.

 Тема 6. Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций. Мастер-класс по подбору фотостиля и созданию микса фотографий и иллюстраций.

 Тема 7. Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля. Мастер-класс по применению принципов взаимодействия констант стиля..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Дизайн коммуникаций»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере особенностей дизайна коммуникаций.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Дизайн коммуникаций.

 Тема 1. Специфика визуальных носителей. Виды актуальных коммуникаций для бренда. Как составляется CJM и точки контакта с целевой аудиторией.

 Тема 2. Корпоративная культура и дизайн. Разработка визуальной репутации бренда. Дизайн деловой документации.

 Тема 3. Алгоритм разработки рекламы. Логика повествования. Иерархия в композиции. Способы манипулирования вниманием зрителя.

 Тема 4. Мастер-класс «Верстка в деловой документации». Правила верстки деловой документации в Adobe Illustrator..

 Модуль II. Физические носители коммуникаций.

 Тема 1. Психология восприятия рекламы. Концепция AIDA и ЦА. Как создать ассоциативный образ. Выбор точки фокуса в рекламе.

 Тема 2. Рекламные кампании. Закон о рекламе. Как провести рекламную кампанию от идеи до реализации. Каналы рекламных коммуникаций.

 Тема 3. Дизайн информационных данных. Как объединить креатив и информативность. Принципы типографики в коммуникациях. Интеграция графики с текстовой информацией.

 Тема 4. Мастер-класс «Эффекты в рекламном плакате». Какими эффектами Adobe Photoshop пользоваться при создании рекламного плаката..

 Модуль III. Идеология продвижения бренда.

 Тема 1. Продвижение товара или услуги. Создание кинестетической айдентики. Виды сувениров, упаковки, мерча, вывесок, витрин, POS – материалов.

 Тема 2. Коммуникация в цифровой сфере. Виды цифрового размещения рекламы. Как адаптировать элементы айдентики к цифровой среде. Якорные объекты в композиции.

 Тема 3. Презентация проекта. Понятия: брендбук (brandbook), логобук (logobook) и гайдлайн (guideline). Их содержание, обязательные позиции. Варианты верстки шаблона.

 Тема 4. Мастер-класс «Создание шаблонного макета». Как создавать шаблоны макета в Adobe InDesign..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Предпечатная подготовка»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать целостное представление об особенностях и технологиях подготовки макетов к печати.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Виды печати.

 Тема 1. Основы полиграфического производства. Как устроен процесс изготовления печатной продукции. Воспроизведение изображений при печати. Виды и способы печати. Виды печатной продукции.

 Тема 2. Традиционные способы печати. Плоская офсетная печать. Высокая печать: флексография и леттерпресс. Глубокая печать. Цифровая печать.

 Тема 3. Специальные виды и способы печати. Специальные виды и способы печати. Трафаретная печать. Тампопечать. Сублимационная печать. Печать с использованием плашечных цветов. Влияние элементов печатного процесса на стоимость тиража..

 Модуль II. Подготовка к печати.

 Тема 1. Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы. Этапы допечатной подготовки. Основные параметры макета. Стандартные форматы файлов. Ловушки цвета - почему на печати все бывает “по-другому”.

 Тема 2. Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета. Технические требования для различных способов печати. Алгоритм подготовки макета. Сохранение и проверка PDF.

 Тема 3. Подготовка макета к печати в разных редакторах. Подготовка макета в Adobe Photoshop. Подготовка макета в Adobe Illustrator. Подготовка макета в Adobe InDesign.

 Тема 4. Полиграфические материалы и их применение. Ассортимент полиграфических материалов. Бумага. Картон. Полимерные плёнки..

 Модуль III. Постпечатная подготовка.

 Тема 1. Печать рекламных материалов на разных носителях. Наружная и внутренняя реклама. Печать для сектора b2b (носители коммерческого предложения). Печать для сектора b2c (носители рекламного предложения). Подготовка к печати материалов для рекламного продвижения товара (разные форматы и носители).

 Тема 2. Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения. Специфика отделочных процессов в полиграфии. Тиснение: блинтовое, конгревное, с фольгой, текстурирование. Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование.

 Тема 3. Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование. Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Практикум по разработке айдентики»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся умений и навыков создания платформы бренда, фирменного стиля и презентации проекта.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Предпроектный анализ.

 Тема 1. Карта конкурентов и техника сбора аналогов. Составление карты конкурентов и освоение техники сбора аналогов. Закрепление навыков сбора информации о конкурентах по трем кругам соответствия. Изучение техники сравнительного анализа и выявления ключевых преимуществ проектируемого бренда. Анализ сильных и слабых сторон конкурентной среды, разрывов в обещаниях брендов-конкурентов, изучение соответствующего сегмента рынка.

 Тема 2. Мoodboard и стилевые референсы будущего проекта. Их роль в формировании платформы бренда. Составление moodboard и сбор стилевых референсов будущего проекта. Закрепление способов передачи настроения и стиля бренда в подборках «moodboard» и «стилевые референсы». Изучение способа визуализации платформы бренда и их роли в формировании платформы бренда. Анализ стилевых особенностей проектируемого фирменного стиля на примере стилевых референсов.

 Модуль II. Разработка платформы бренда.

 Тема 1. Определение целевой аудитории, ценностей ЦА и составление таблицы «Продукт — Ценности — Характер». Закрепление навыков обработки информации для описания платформы бренда. Изучение конвертации полученных данных в дизайн-решения. Анализ полученной информации для определения позиционирования.

 Тема 2. «Бренд-код» как описание платформы бренда. Составление бренд-кода как описания платформы бренда. Закрепление навыков систематизации информации для описания платформы бренда. Изучение взаимосвязи различных частей платформы с визуализацией и дизайн-решениями. Анализ влияния позиционирования на концепцию фирменного стиля..

 Модуль III. Разработка концепции бренда.

 Тема 1. Технология «Шесть логических уровней восприятия» как способ формирования ключевой метафоры бренда. Составление таблицы «Шесть логических уровней восприятия» с целью формирования ключевой метафоры разрабатываемого бренда. Закрепление ключевых вопросов к уровням и навыков описания логических уровней восприятия. Изучение примеров формирования имиджа, бренда и персонажа на основе данной технологии. Анализ взаимовлияния логических уровней восприятия.

 Тема 2. Мозговой штурм как способ визуализации метафоры и эскизирования. Проведение мозгового штурма с целью создания вариантов визуализации метафоры. Закрепление навыков эскизирования. Изучение правил проведения мозгового штурма. Анализ полученных результатов применительно к формированию платформы бренда и фирменного стиля.

 Тема 3. Логотип как основной элемент системы визуальных коммуникаций бренда. Разработка логотипа данного бренда. Закрепление навыков эскизирования. Изучение особенностей проектирования логотипа как основного элемента системы визуальных коммуникаций бренда. Анализ формообразования логотипа на основе бренд-кода..

 Модуль IV. Разработка презентации/паспорта стандартов айдентики бренда.

 Тема 1. Способы и средства создания презентации концепции бренда и айдентики. Создание презентации концепции бренда и айдентики. Изучение способов и средств презентации платформы бренда и айдентики. Анализ составляющих презентации и отработка ведения презентации на практике. Создание фотовизуализации носителей фирменного стиля и их описания как составных частей платформы бренда.

 Тема 2. Способы и средства создания паспорта стандартов айдентики бренда. Вариативное задание. Создание паспорта стандартов айдентики бренда. Изучение способов и средств разработки паспорта стандартов. Анализ составляющих паспорта стандартов, описания носителей фирменного стиля и фотовизуализации принципиальных макетов..

