**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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДАЮ:**  **ООО "МАДП "Пентаскул"**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Малихина С.О.**  **приказ от 31-01-2023 № 2/ОП** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**

Дизайн и иллюстрация

**Квалификация**

Дизайнер-иллюстратор

**Новый вид профессиональной деятельности**

Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

**Документ о квалификации**

Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**

680 академических часов

**Форма обучения**

Заочная

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Общая характеристика программы (цель, планируемые результаты обучения)

2. Содержание программы (учебный план, календарный учебный график)

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

4. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)

5. Список используемой литературы и информационных источников

Приложение № 1. Рабочие программы дисциплин

Приложение № 2. Программа итоговой аттестации

Приложение № 3. Оценочные материалы

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**(цель, планируемые результаты обучения)**

**Нормативные правовые основания разработки программы.**

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Перечень документов, с учетом которых создана программа:

1. Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствия профессиональных стандартов (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 января 2015г. №ДЛ-1/05);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер (утв. Приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 № 1543).
3. Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" (утв. Приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н).

**1.1. Категория обучающихся.**

К освоению программы допускаются лица: имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

**1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

**1.3. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения.**

**Цель:** формирование новых профессиональных компетенций обучающегося в сфере графического дизайна и иллюстрации.

**Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующего вида деятельности:

1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6).

**Присваиваемая квалификация:** Дизайнер-иллюстратор.

**Планируемые результаты обучения.**

Результатами освоения обучающимися программы являются приобретенные выпускником компетенции, выраженные в способности применять полученные знания и умения при решении профессиональных задач.

**Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика.  З 2.2. Теория композиции.  З 2.3. Цветоведение и колористика.  З 2.4. Типографика, фотографика, мультипликация.  З 2.5. Основы рекламных технологий.  З 2.6. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна.  З 2.8. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.4. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ОК 09 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |
| ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.. |

**1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 680 академических часов за весь период обучения.

**2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**(учебный план, календарный учебный график)**

**2.1. Учебный план программы, реализуемой с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | | Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З) 1 |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Общепрофессиональные дисциплины** | | | | | |
| 1. | Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор" | 55 | 25 | 30 | З |
| 2. | Базовые правила композиции | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 3. | Теория цвета | 45 | 15 | 30 | З |
| **Специальные дисциплины** | | | | | |
| 4. | Основы рисунка | 55 | 20 | 35 | З |
| 5. | Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование | 50 | 15 | 35 | З |
| 6. | Adobe Illustrator | 50 | 20 | 30 | З |
| 7. | Adobe Indesign | 50 | 20 | 30 | З |
| 8. | Иллюстрация в издательском деле | 60 | 25 | 35 | ДЗ |
| 9. | Рекламная иллюстрация | 55 | 20 | 35 | ДЗ |
| 10. | Иллюстрация персонажа | 60 | 30 | 30 | ДЗ |
| 11. | Инфографика | 60 | 30 | 30 | ДЗ |
| 12. | Практикум по разработке серии иллюстраций | 80 | 10 | 70 | ДЗ |
| Итоговая аттестация | | 10 | | | Итоговый междисциплинарный экзамен |
| **ИТОГО** | | **680** | | | |

1 ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

**2.2. Календарный учебный график.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Учебные недели 2 |
| 1. | Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор" | 55 | 1-2 |
| 2. | Базовые правила композиции | 50 | 3-4 |
| 3. | Теория цвета | 45 | 5-6 |
| 4. | Основы рисунка | 55 | 7-9 |
| 5. | Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование | 50 | 10-12 |
| 6. | Adobe Illustrator | 50 | 13-15 |
| 7. | Adobe Indesign | 50 | 16-17 |
| 8. | Иллюстрация в издательском деле | 60 | 18-21 |
| 9. | Рекламная иллюстрация | 55 | 22-24 |
| 10. | Иллюстрация персонажа | 60 | 25-27 |
| 11. | Инфографика | 60 | 28-31 |
| 12. | Практикум по разработке серии иллюстраций | 80 | 32-35 |
| Итоговая аттестация | | 10 | 36 |

2 Учебные недели отсчитываются с момента зачисления в Образовательную организацию.

2.3. Рабочие программы дисциплин представлены в Приложении № 1.

2.4. Программа Итоговой аттестации представлена в Приложении № 2.

2.5. Оценочные материалы представлены в Приложении № 3.

**3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**3.1 Материально-технические условия реализации программы.**

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ» (далее – Образовательная организация) располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

**3.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги).**

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

1. Разрешение экрана от 1280х1024.
2. Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2.
3. 512 Мб оперативной памяти.
4. 200 Мб свободного дискового пространства.
5. Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

**3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.**

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем учебным дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

1. Электронные информационные ресурсы.
2. Электронные образовательные ресурсы.
3. Совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Содержание учебных дисциплин (модулей) и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде Образовательной организации.

Учебно-методическая литература представлена в виде электронных информационных и образовательных ресурсов в библиотеках и в системе дистанционного обучения. Образовательная организация имеет удаленный доступ к электронным каталогам и полнотекстовым базам:

1. http://www.lomonosov.online/ – электронная научно-образовательная библиотека «Современные образовательные технологии в социальной сфере»;
2. http://www.biblioclub.ru/ – университетская библиотека, ЭБС «Университетская библиотека онлайн».

**3.4. Кадровое обеспечение программы.**

Реализация программы профессиональной переподготовки обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

**4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**(формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)**

**4.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.**

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по дисциплинам программы является зачет или дифференцированный зачет. Для получения положительной отметки по промежуточной аттестации обучающийся должен набрать определенное количество баллов согласно системе оценивания.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Промежуточная аттестация входит в период (время изучения) учебной дисциплины и проводится в форме, указанной в учебном плане. Время, отводимое на промежуточную аттестацию, заложено в каждой дисциплине программы (столбец практические занятия и тестирование). При наборе определенного количества баллов для получения отметки не ниже «зачтено» или «удовлетворительно» при прохождении тестирования, практическое задание не является обязательным для выполнения.

Вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3.

**Системы оценивания.**

По результатам промежуточной аттестации выставляются отметки по стобалльной, двухбалльной и (или) четырехбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по двухбалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «зачтено» | «отлично» |
| 61-80 | «зачтено» | «хорошо» |
| 51-60 | «зачтено» | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «не зачтено» | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения обучающимся образовательной программы или ее части осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «зачтено» ставится обучающемуся, успешно освоившему учебную дисциплину и не имеющему задолженностей по результатам текущего контроля успеваемости;

отметка «не зачтено» ставится обучающемуся, имеющему задолженности по результатам текущего контроля успеваемости по дисциплине;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал раздела образовательной программы, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, испытывает затруднения при выполнении практических работ;

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала раздела образовательной программы, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы; обучающемуся, который после начала промежуточной аттестации отказался ее проходить.

**4.2. Итоговая аттестация.**

Итоговая аттестация обучающихся по программе профессиональной переподготовки является обязательной и осуществляется после освоения образовательной программы в полном объеме. Итоговая аттестация проводится в форме итогового междисциплинарного экзамена (Приложение №2).

Итоговая аттестация предназначена для определения общих и специальных (профессиональных) компетенций обучающихся, определяющих подготовленность к решению профессиональных задач, установленных образовательной программой.

**Критерии оценки результатов освоения образовательных программ.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

**5. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

**Основная литература.**

1. Алешин Д.И. Основы рисунка / 2022. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25966

2. Воробьева Л.С. Иллюстрация персонажа / 2022. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25969

3. Куракова, А.Е. Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19409

4. Проскурина Марина Викторовна, Введение в профессию «Дизайнер-иллюстратор» / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25964

5. Проскурина Марина Викторовна, Инфографика / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25970

6. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Иллюстрация в издательском деле / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25967

7. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Практикум по разработке серии иллюстраций / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25971

8. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Рекламная иллюстрация / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25968

**Дополнительная литература.**

1. Александрова Н. О.. Современное издательское дело: учебное пособие [Электронный ресурс] / Челябинск:ЧГИК,2017. -200с. - 978-5-94839-593-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=491229

2. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428970

3. Гордеенко, В.Т. Рисунок головы и фигуры человека / В.Т. Гордеенко. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 144 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=560860 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-06-2707-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=560860

4. Казарин С. Н.. Академический рисунок: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -142с. - 978-5-8154-0383-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487671

5. Крапивенко А. В.. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:БИНОМ. Лаборатория знаний,2015. -274с. - 978-5-9963-2646-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=222819

6. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

7. Ломакин, М.О. Декоративный рисунок :[14+] / М.О. Ломакин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2017. – 65 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499578 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 54-55. – ISBN 978-5-906697-53-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499578

8. Макарова Т. В.. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций : работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2015. -240с. - 978-5-8149-2115-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=443143

9. Мандель Б. Р.. Психология рекламы: иллюстрированное учебное пособие [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -381с. - 978-5-4475-3779-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=270327

10. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438287

11. Молочков В. П.. Adobe Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -339с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=429052

12. Овчинникова Р. Ю.. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01525-5. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=115010

13. Осинкин Л. Н., Матвеева О. Е.. Альбом по пластической анатомии человека : учебно-наглядное пособие по дисциплине «Академический рисунок» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2016. -65с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455465

14. Пендикова И. Г., Ракитина Л. С.. Архетип и символ в рекламе: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -303с. - 978-5-238-01423-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114725

15. Пикок Д.. Основы издательского дела [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -473с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428991

16. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Desing Project from Start to Finish [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -220с. - 978-5-9614-2246-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=279041

Приложение № 1 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Дизайн и иллюстрация»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины**

**«Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор"»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать целостное представление о том, как работает дизайнер-иллюстратор, об истории иллюстрации и об особенностях обучения на программе «Дизайн и иллюстрация».

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор"» составляет 55 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Знакомство с профессией и программой** | | | | |
| 1. | О профессии Дизайнер-иллюстратор | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Как устроено обучение: материалы программы | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Как устроено обучение: личный кабинет слушателя | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Советы по обучению в онлайн | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 18 | 8 | 10 |
| **Модуль II. История развития иллюстрации** | | | | |
| 1. | Когда и как появились первые иллюстрации | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Этапы развития иллюстрации | 6 | 3 | 3 |
| 3. | Принципы создания иллюстрации | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 18 | 8 | 10 |
| **Модуль III. Виды иллюстраций и техник в работе дизайнера-иллюстратора** | | | | |
| 1. | Виды иллюстрации | 6 | 3 | 3 |
| 2. | Компоненты стиля иллюстрации | 6 | 3 | 3 |
| 3. | Разнообразие техник и приемов в иллюстрации | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 9 | 10 |
| **ИТОГО** | | **55** | **25** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Знакомство с профессией и программой.

Тема 1. О профессии Дизайнер-иллюстратор. Чем занимается графический дизайнер. Профессиональные знания и навыки дизайнер-иллюстратора. Перспективы развития.

Тема 2. Как устроено обучение: материалы программы. Форматы обучения на курсе: лекции, практические задания, тесты. Дополнительные активности. Дополнительные материалы.

Тема 3. Как устроено обучение: личный кабинет слушателя. Структура личного кабинета. Как работать в личном кабинете. Основные и дополнительные опции.

Тема 4. Советы по обучению в онлайн. Как учится наш мозг. Что важно знать об онлайн-обучении. Советы по обучению. Как мотивировать себя учиться.

Модуль II. История развития иллюстрации.

Тема 1. Когда и как появились первые иллюстрации. Наскальные рисунки. Папирус. Пергамент. Бумага. Рукопись. Свиток. Кодекс. Фолиант. Иоган Гутенберг. Альд Мануций. Иван Федоров. Франциск Скорина.

Тема 2. Этапы развития иллюстрации. Иллюстрирование религиозных текстов. Карты. Атласы. Ботаническая иллюстрация. Светская литература. Буквари и азбуки.

Тема 3. Принципы создания иллюстрации. Идея. Сюжет. Композиция. Верстка. От скетча до обложки. Как использовать эскизы. Этапы создания иллюстраций.

Модуль III. Виды иллюстраций и техник в работе дизайнера-иллюстратора.

Тема 1. Виды иллюстрации. Художественная литература. Публицистика. Учебная литература. Бизнес-графика. Реклама. Инфорграфика. Цифровая среда. Стрит-арт.

Тема 2. Компоненты стиля иллюстрации. Линия. Точка. Пятно. Цвет. Фактура. Образ. Характер. Манера.

Тема 3. Разнообразие техник и приемов в иллюстрации. Традиционные. Живопись, графика, эстамп. Смешанные. Авторские. Коллаж. Цифровые методы. Графические редакторы.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. О профессии Дизайнер-иллюстратор.  2. Как устроено обучение: материалы программы.  3. Как устроено обучение: личный кабинет слушателя.  4. Советы по обучению в онлайн. | Отработка умения применять в практической деятельности результаты ознакомления со спецификой обучения по программе |
| 2. | 1. Когда и как появились первые иллюстрации.  2. Этапы развития иллюстрации.  3. Принципы создания иллюстрации. | Создание в стиле скетч, в виде набросков, эскизов или зарисовок нескольких вариантов интерпретации одного объекта Создание в стиле скетч, в виде набросков, эскизов или зарисовок нескольких вариантов сюжетных рисунков со штрих-кодами |
| 3. | 1. Виды иллюстрации.  2. Компоненты стиля иллюстрации.  3. Разнообразие техник и приемов в иллюстрации. | Создание в стиле скетч, в виде набросков, эскизов или зарисовок нескольких вариантов рисунков с оригинальными лицами, эмоциями или в виде масок, смайликов, эмодзи Создание в стиле скетч, в виде набросков, эскизов или зарисовок нескольких вариантов рисунков стрелок, указателей, направления движения или вращения. |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Проскурина Марина Викторовна, Введение в профессию «Дизайнер-иллюстратор» / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25964

**Дополнительная литература.**

1. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

2. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438287

3. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Desing Project from Start to Finish [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -220с. - 978-5-9614-2246-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=279041

**Рабочая программа дисциплины**

**«Базовые правила композиции»**

**1. Цель освоения дисциплины:** .

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2. Теория композиции.  З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Базовые правила композиции» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

-

**Рабочая программа дисциплины**

**«Теория цвета»**

**1. Цель освоения дисциплины:** .

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.3. Цветоведение и колористика.  З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Теория цвета» составляет 45 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **ИТОГО** | | **45** | **15** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

-

**Рабочая программа дисциплины**

**«Основы рисунка»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации разными способами и с разными материалами; познакомить обучающихся с основами академического рисунка и скетчинга.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика.  З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Основы рисунка» составляет 55 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Графический рисунок** | | | | |
| 1. | Основы рисунка, линия, пятно, штрих, композиция, графические материалы | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Перспектива. Геометрические тела в перспективе | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Голова человека: пропорции, особенности | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 6 | 11 |
| **Модуль II. Скетчинг и графическая стилизация** | | | | |
| 1. | Скетчинг - выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 7 | 12 |
| **Модуль III. Акварельный скетчинг** | | | | |
| 1. | Основы акварели | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Мастер-класс «Ботаника акварелью» | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Мастер-класс «Фуд-скетч» | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Мастер-класс «Стекло акварелью» | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 7 | 12 |
| **ИТОГО** | | **55** | **20** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Графический рисунок.

Тема 1. Основы рисунка, линия, пятно, штрих, композиция, графические материалы. Линия — главное выразительное средство. Пятно — средство поиска и формообразования. Штрих — техника объёмно-пространственной
выразительности. Композиция в рисунке. Графические материалы.

Тема 2. Перспектива. Геометрические тела в перспективе. Перспектива. Виды перспективы. Геометрические тела в перспективе.

Тема 3. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта. Принципы рисования натюрморта. Структура и построение рисунка.

Тема 4. Голова человека: пропорции, особенности. Особенности изображения человеческой головы. Схемы изображения.

Тема 5. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Пропорции фигуры человека. Анатомические особенности.

Модуль II. Скетчинг и графическая стилизация.

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.

Модуль III. Акварельный скетчинг.

Тема 1. Основы акварели. Инструменты для работы акварелью. Критерии выбора качественных материалов.

Тема 2. Мастер-класс «Ботаника акварелью». Специфика акварельного скетча. Ботаническая иллюстрация акварелью.

Тема 3. Мастер-класс «Фуд-скетч». Что такое фуд-скетч. Акварельная фуд-иллюстрация.

Тема 4. Мастер-класс «Стекло акварелью». Специфика рисования стекла. Иллюстрация со стеклом.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Основы рисунка, линия, пятно, штрих, композиция, графические материалы.  2. Перспектива. Геометрические тела в перспективе.  3. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта.  4. Голова человека: пропорции, особенности.  5. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. | Создание рисунка трех стоящих друг на друге кубов, со смещением кубов по вертикальной оси друг относительно друга Выполнение натюрморта (постановки) из трёх предметов, с применением перспективы Построение мужской фигуры в профиль и в фас |
| 2. | 1. Скетчинг - выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы.  2. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения.  3. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации. | Создание трех эскизов: структурного, линией и пятном |
| 3. | 1. Основы акварели.  2. Мастер-класс «Ботаника акварелью».  3. Мастер-класс «Фуд-скетч».  4. Мастер-класс «Стекло акварелью». | Выполнение скетча акварелью по одному из трех мастер-классов модуля: ботаническая иллюстрация, фуд-скетч или стекло акварелью |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Алешин Д.И. Основы рисунка / 2022. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25966

**Дополнительная литература.**

1. Казарин С. Н.. Академический рисунок: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -142с. - 978-5-8154-0383-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487671

2. Ломакин, М.О. Декоративный рисунок :[14+] / М.О. Ломакин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2017. – 65 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499578 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 54-55. – ISBN 978-5-906697-53-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499578

3. Осинкин Л. Н., Матвеева О. Е.. Альбом по пластической анатомии человека : учебно-наглядное пособие по дисциплине «Академический рисунок» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2016. -65с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455465

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование»**

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

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 09 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Основные инструменты и возможности программы** | | | | |
| 1. | Особенности растровой графики, области применения. Примеры исполнения различных задач. Форматы изображений | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Интерфейс и инструменты программы | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Выделенная область, инструменты выделения. Трансформация. Иллюстрация и скетч. Инструменты рисования | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 5 | 11 |
| **Модуль II. Работа с фотоизображением. Ретушь** | | | | |
| 1. | Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров | 5 | 1 | 4 |
| 2. | Экспозиция, гистограмма. Кривые. HDR и тоновый диапазон | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Инструменты “штамп”, “заплатка”. Деформация перспективы, фильтр “пластика” | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 5 | 12 |
| **Модуль III. Фотореалистичный коллаж. Анимация** | | | | |
| 1. | Стиль слоя, режим наложения. Смарт-объекты и растровые элементы | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Вёрстка в Adobe Photoshop, работа с текстом | 4 | 1 | 3 |
| 3. | Фотореалистичный коллаж. Объём и тени | 4 | 1 | 3 |
| 4. | Таймлайн и анимация | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 5 | 12 |
| **ИТОГО** | | **50** | **15** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные инструменты и возможности программы.

Тема 1. Особенности растровой графики, области применения. Примеры исполнения различных задач. Форматы изображений. ПО в жизни графического дизайнера. Экскурс в диджитал графику. Возможности программы. Форматы изображений.

Тема 2. Интерфейс и инструменты программы. История программы. Начало работы. Интерфейс и рабочая среда. Импорт изображений, режим трансформации и сохранение документа.

Тема 3. Выделенная область, инструменты выделения. Трансформация. Иллюстрация и скетч. Инструменты рисования. Специфика цифрового рисования. Инструменты рисования. Процесс создания иллюстрации. Выделенная область.

Модуль II. Работа с фотоизображением. Ретушь.

Тема 1. Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров. Дисперсия света. Цветовой круг. Цветовые пространства и профили. Свойства цвета. Психология цвета, создание палитры. Поканальные гистограмма и кривые.

Тема 2. Экспозиция, гистограмма. Кривые. HDR и тоновый диапазон. Понятие экспозиции. Составляющие экспозиционной тройки. Гистограмма. Тоновый диапазон. Корректирующий слой. Кривые и уровни. Тоновая коррекция. HDR.

Тема 3. Инструменты “штамп”, “заплатка”. Деформация перспективы, фильтр “пластика”. Дополнительные этапы ретуши. Закономерности ретуши портрета. Алгоритм работы. Инструменты клонирования и восстановления. Частные методики ретуши портрета. Ретушь снимков архитектуры и интерьеров. Деформация перспективы.

Модуль III. Фотореалистичный коллаж. Анимация.

Тема 1. Стиль слоя, режим наложения. Смарт-объекты и растровые элементы. Смарт-объект. Режим наложения. Эффект двойной экспозиции.

Тема 2. Вёрстка в Adobe Photoshop, работа с текстом. Система координат и выравнивание. Работа с текстом. Стиль слоя. Создание голографического текста.

Тема 3. Фотореалистичный коллаж. Объём и тени. Создание водяного знака. Запись экшена (операции). Создание mockup. Реалистичный фотоколлаж. Объём и «правильные» тени.

Тема 4. Таймлайн и анимация. Виды анимации. Создание анимации с изменением прозрачности слоёв. Создание анимации с изменением положения слоёв.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Особенности растровой графики, области применения. Примеры исполнения различных задач. Форматы изображений.  2. Интерфейс и инструменты программы.  3. Выделенная область, инструменты выделения. Трансформация. Иллюстрация и скетч. Инструменты рисования. | Проведение анализа прикладных возможностей программы Adobe Photoshop Создание скетча с заданными параметрами |
| 2. | 1. Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров.  2. Экспозиция, гистограмма. Кривые. HDR и тоновый диапазон.  3. Инструменты “штамп”, “заплатка”. Деформация перспективы, фильтр “пластика”. | Ретушь снимка с примером до/после – цветовая и тоновая коррекция изображения Ретушь двух снимков с примером до/после - итоговая ретушь |
| 3. | 1. Стиль слоя, режим наложения. Смарт-объекты и растровые элементы.  2. Вёрстка в Adobe Photoshop, работа с текстом.  3. Фотореалистичный коллаж. Объём и тени.  4. Таймлайн и анимация. | Создание изображения для поста в социальные сети Составление фотореалистичного коллажа с PNG иллюстрациями |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Куракова, А.Е. Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19409

**Дополнительная литература.**

1. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428970

2. Макарова Т. В.. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций : работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2015. -240с. - 978-5-8149-2115-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=443143

3. Молочков В. П.. Adobe Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -339с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=429052

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Illustrator»**

**1. Цель освоения дисциплины:** .

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 1.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика.  З 2.6. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 09 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Illustrator» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

-

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Indesign»**

**1. Цель освоения дисциплины:** .

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 1.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика.  З 2.6. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 09 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Indesign» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

-

**Рабочая программа дисциплины**

**«Иллюстрация в издательском деле»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации и макеты для книжных и журнальных страниц, разворотов, обложек.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.4. Типографика, фотографика, мультипликация.  З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна.  З 2.8. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.4. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация в издательском деле» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Книжная иллюстрация** | | | | |
| 1. | Структура книги | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Авторский почерк иллюстратора | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 8 | 11 |
| **Модуль II. Иллюстрирование специальных изданий** | | | | |
| 1. | Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Публицистика | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Авторское право | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Этапы создания иллюстраций | 5 | 2 | 3 |
| 5. | Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 8 | 12 |
| **Модуль III. Журнальная и газетная верстка иллюстраций** | | | | |
| 1. | Особенности журнальной обложки | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Многоколоночная верстка с иллюстрациями | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Визуальная эргономика на странице | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет | 5 | 2 | 3 |
| 5. | Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 21 | 9 | 12 |
| **ИТОГО** | | **60** | **25** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Книжная иллюстрация.

Тема 1. Структура книги. Традиционные и нестандартные форматы книг. Дизайн книжных макетов. Особенности иллюстраций для детской книги, художественной литературы и комиксов. Макет по шаблону. Интеграция текста и изображений. Авторская врезка иллюстраций. Графика для форзаца. Оформление титульного листа. Единая стилистика шмуцтитулов.

Тема 2. Авторский почерк иллюстратора. Уникальная манера, стиль или техника изображений. Ручная и цифровая графика. Смешанные техники. Профессиональное портфолио иллюстратора.

Тема 3. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации. Особенности книжной обложки. Оформление суперобложки и корешка книг. Инструменты для каллиграфии и леттеринга. Обработка ручной графики в цифровых редакторах.

Тема 4. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации. Интерпретация сюжетов. Графическое повествование. Методы визуальных ассоциаций: гротеск, гипербола, метафора, парадокс, иносказание, аллегория и другие. Управление вниманием зрителя. Композиция в заданном формате. Основной, активный и акцентный цвет в колорите иллюстраций.

Тема 5. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки. .

Модуль II. Иллюстрирование специальных изданий.

Тема 1. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы. Шаблонная многостраничная верстка иллюстраций. Стилистическое единство иллюстративного фотоматериала, варианты цветокоррекции. Композиция кадра (пейзаж, натюрморт, городская среда, интерьер). Правила кадрирования портрета и фигуры человека. Групповая съемка.

Тема 2. Публицистика. Научно-популярные издания, энциклопедии, путеводители. Иллюстрации в учебной и технической литературе. Вектор или растр? Выбор программы для создания схем и чертежей. Буквица, пиктограмма, виньетка, и другая мелкая графика в оформлении издания.

Тема 3. Авторское право. Российское и мировое законодательство в области авторского права. Виды лицензий на шрифты. Интернет-ресурсы для поиска, покупки и продажи иллюстраций.

Тема 4. Этапы создания иллюстраций. Бриф от заказчика. Референсы, концепт. Скетч, зарисовка, набросок, эскиз. Варианты композиций. Стилистическое единство серии изображений. Графические средства выразительной композиции.

Тема 5. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций. .

Модуль III. Журнальная и газетная верстка иллюстраций.

Тема 1. Особенности журнальной обложки. Почему название всегда вверху формата? Фото, рисунок или коллаж — акценты внимания на обложке. Культовые журнальные обложки. Современные графические тренды.

Тема 2. Многоколоночная верстка с иллюстрациями. Макет по сетке. Вариативная компоновка разворотов. Визуальный дайджест, анонс, содержание. Художественные врезки, сноски, пояснения. Фоновая и акцентная графика.

Тема 3. Визуальная эргономика на странице. Баланс между текстовой и графической информацией в развороте. Композиция с учетом верстки. Раскадровка макета. Доминанты и контекстный материал. Готовые шаблоны.

Тема 4. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет. Формат, разрешение, цветовая модель изображений, в зависимости от способа печати. Размещение графики в готовые шаблоны в Adobe InDesign. Адаптация изданий с иллюстрациями к публикации в цифровом виде. Сохранение и тиражирование макетов с полноцветными, монохромными и ч/б изображениями.

Тема 5. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация. .

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Структура книги.  2. Авторский почерк иллюстратора.  3. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации.  4. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации.  5. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки. | Создание уникального портрета в одном из вариантов в рамках предложенной стилистики. Раскрытие характера и образа личности |
| 2. | 1. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы.  2. Публицистика.  3. Авторское право.  4. Этапы создания иллюстраций.  5. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций. | Создание серии иллюстративных буквиц для использования в верстке на любом языке Создание городского пейзажа в любой технике или манере. Размещение на обложке любого формата Подбор шрифтовых гарнитур для заголовка книги, имени автора и/или названия издательства |
| 3. | 1. Особенности журнальной обложки.  2. Многоколоночная верстка с иллюстрациями.  3. Визуальная эргономика на странице.  4. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет.  5. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация. | Создание визуального дайджеста, содержания, иллюстративного анонса Создание уникальных заголовков для статьи журнала или страницы календаря (авторская подача типографической композиции в любых стиле и технике) |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Иллюстрация в издательском деле / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25967

**Дополнительная литература.**

1. Александрова Н. О.. Современное издательское дело: учебное пособие [Электронный ресурс] / Челябинск:ЧГИК,2017. -200с. - 978-5-94839-593-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=491229

2. Мандель Б. Р.. Психология рекламы: иллюстрированное учебное пособие [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -381с. - 978-5-4475-3779-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=270327

3. Пикок Д.. Основы издательского дела [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -473с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428991

**Рабочая программа дисциплины**

**«Рекламная иллюстрация»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение создавать иллюстрации для разных направлений в сфере рекламы.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.5. Основы рекламных технологий.  З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.4. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Рекламная иллюстрация» составляет 55 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Айдентика** | | | | |
| 1. | Графика для брендинга | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Иллюстрация в продвижении товаров и услуг | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Узкая специализация в профессиональной иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Иллюстрации для календарей | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда» | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 6 | 11 |
| **Модуль II. Рекламные технологии** | | | | |
| 1. | Рекламные кампании | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Композиция в рекламе | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Иллюстрации для некоммерческой рекламы | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Графика для шоу-бизнеса | 5 | 2 | 3 |
| 5. | Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя» | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 7 | 12 |
| **Модуль III. Иллюстрация на упаковке** | | | | |
| 1. | Иллюстрация на упаковке | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Психология визуального образа | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Иллюстрация на этикетке | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями | 5 | 2 | 3 |
| 5. | Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки» | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 7 | 12 |
| **ИТОГО** | | **55** | **20** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Айдентика.

Тема 1. Графика для брендинга. Термины: логотип, экслибрис, виньетка, эмблема, монограмма, герб и другие. Фирменные паттерны, фоновые изображения. Персонаж, сюжет, история в образе бренда. Территориальный брендинг.

Тема 2. Иллюстрация в продвижении товаров и услуг. Сувениры. Мерч. Вывески. Витрины. POS - материалы. Оформление интерьеров графикой. Анимированная иллюстрация.

Тема 3. Узкая специализация в профессиональной иллюстрации. Фэшн-иллюстрация. Фуд-иллюстрация. Интерьерный скетчинг. Визуализация среды. Марки, банкноты, ордена и медали.

Тема 4. Иллюстрации для календарей. Поиск идеи и сюжета для серии. История товара или услуги в иллюстрациях. Легенда бренда и репутация компании в серии сюжетов. Компоновка с календарной сеткой.

Тема 5. Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда». Мастер-класс по созданию стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда.

Модуль II. Рекламные технологии.

Тема 1. Рекламные кампании. Закон о рекламе. От идеи до реализации. Психология рекламы. Наружная, печатная и интерактивная реклама.

Тема 2. Композиция в рекламе. Плакаты, афиши, постеры. Креатив и информативность. Точка фокуса в рекламе.

Тема 3. Иллюстрации для некоммерческой рекламы. Социальная реклама. Политическая реклама. Оформление для госучереждений.

Тема 4. Графика для шоу-бизнеса. Единство графики на разноформатных носителях. Интеграция графики с текстовой информацией. Нестандартные элементы.

Тема 5. Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя». Мастер-класс по созданию иллюстрации для рекламного носителя.

Модуль III. Иллюстрация на упаковке.

Тема 1. Иллюстрация на упаковке. Особенности наложения графики на пространственную форму. Конструкция. Развертка. Вырубка. Серия иллюстраций. Подобие и разнообразие.

Тема 2. Психология визуального образа. Цветовые, вкусовые, звуковые ассоциации в иллюстрации для продукта. Психология цвета. Характер графики и образ продукта.

Тема 3. Иллюстрация на этикетке. Идея. Изготовление. Бюджет. Обязательная текстовая информация на этикетке. Шаблонная и нестандартная компоновка элементов.

Тема 4. Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями. Особенности создания графики для бумаги, картона, пластика, текстиля. Офсет. Цифровая печать. Флексопечать. Трафарет.

Тема 5. Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки». Мастер-класс по созданию иллюстрации для упаковки.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Графика для брендинга.  2. Иллюстрация в продвижении товаров и услуг.  3. Узкая специализация в профессиональной иллюстрации.  4. Иллюстрации для календарей.  5. Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда». | Создание дизайна уникальных паттернов для реально существующих или выдуманных брендов Создание нескольких иллюстраций из серии для календаря |
| 2. | 1. Рекламные кампании.  2. Композиция в рекламе.  3. Иллюстрации для некоммерческой рекламы.  4. Графика для шоу-бизнеса.  5. Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя». | Создание 3 разных плакатов на предложенные темы Создание серии из 3 открыток, флайеров, постеров или обложек дисков - на музыкальную тему |
| 3. | 1. Иллюстрация на упаковке.  2. Психология визуального образа.  3. Иллюстрация на этикетке.  4. Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями.  5. Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки». | Создание 2 разных иллюстраций к упаковкам, когда продукт (товар, предмет, объект) участвует в сюжете, идее и композиции дизайна Создание серии из 3 персонажей для упаковок или этикеток, объединенных общей идеей для товаров одной линейки |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Рекламная иллюстрация / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25968

**Дополнительная литература.**

1. Мандель Б. Р.. Психология рекламы: иллюстрированное учебное пособие [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -381с. - 978-5-4475-3779-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=270327

2. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438287

3. Пендикова И. Г., Ракитина Л. С.. Архетип и символ в рекламе: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -303с. - 978-5-238-01423-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114725

**Рабочая программа дисциплины**

**«Иллюстрация персонажа»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации персонажей для книжных и журнальных страниц, разворотов, обложек.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.4. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация персонажа» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Рождение персонажа** | | | | |
| 1. | Основы создания персонажа | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Характеристики персонажа и инструментарий для его создания | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Персонаж - это личность | 6 | 3 | 3 |
| 4. | Мастер-класс 1. Работа с референсами | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 10 | 10 |
| **Модуль II. Основы разработки персонажа** | | | | |
| 1. | Язык линий | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Детализация персонажа | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Колористика | 6 | 3 | 3 |
| 4. | Мастер-класс 2. Создание персонажа из формы | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 10 | 10 |
| **Модуль III. Отрисовка персонажа** | | | | |
| 1. | Пропорции лица и мимика | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Фигура человека | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Как создавать разных персонажей | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Окружение и контекст для персонажа | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Мастер-класс 3. Стилизация | 4 | 2 | 2 |
| 6. | Мастер-класс 4. Создание набора стикеров | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 10 | 10 |
| **ИТОГО** | | **60** | **30** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Рождение персонажа.

Тема 1. Основы создания персонажа. Области применения персонажа. Техническое задание и бриф. Этапы создания персонажа.

Тема 2. Характеристики персонажа и инструментарий для его создания. Поиск идей и вдохновения. Примеры и кейсы по разработке разноплановых персонажей. Стилистика и контекст (казуальная для мобильных игр, флэт для рекламы, семи-реализм, toon). Выбор инструмента для создания персонажа (растровая графика/векторная графика/3D/стоп-моушн).

Тема 3. Персонаж - это личность. Работа с референсами (палитра/стиль/детали/мудборд). Характер персонажа (чем определяется, степень детализации). История персонажа.

Тема 4. Мастер-класс 1. Работа с референсами. Мастер-класс по работе с референсами.

Модуль II. Основы разработки персонажа.

Тема 1. Язык линий. Как конструируется и программируется восприятие персонажа. Форма и характер (квадрат/круг/треугольник). Работа с силуэтом (читаемость). Пропорции и композиция.

Тема 2. Детализация персонажа. Одежда и прическа (впечатление, назначение, идентичность). Детали и аксессуары (Feature, характеристика, запоминаемость). Ошибки иллюстраторов: избыточность деталей, слабая прорисовка и т.д.

Тема 3. Колористика. Настроение и характер персонажа - через цветовую палитру. Вспомогательные инструменты работы с характером и стилем. Акценты и цветокоррекция.

Тема 4. Мастер-класс 2. Создание персонажа из формы. Мастер-класс по созданию персонажа из формы.

Модуль III. Отрисовка персонажа.

Тема 1. Пропорции лица и мимика. Пропорции человеческого лица. Мимика. Как отразить характер человека.

Тема 2. Фигура человека. Пропорции человеческой фигуры. Линии движения. Стилизация.

Тема 3. Как создавать разных персонажей. Хуманизация персонажа (персонажи флоры, фауны, стихии, неодушевленные предметы и т.д.). Основные эмоции. Позы и жесты.

Тема 4. Окружение и контекст для персонажа. Работа с фонами. Тон и светотень: проверка через ч/б режим. Встраивание персонажа в окружение. Атмосфера и освещение. Степень детализации. Баланс в акцентах. Кейсы, как разные цветовые решения фона меняют персонаж.

Тема 5. Мастер-класс 3. Стилизация. Мастер-класс по стилизации.

Тема 6. Мастер-класс 4. Создание набора стикеров. Мастер-класс по созданию набора стикеров.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Основы создания персонажа.  2. Характеристики персонажа и инструментарий для его создания.  3. Персонаж - это личность.  4. Мастер-класс 1. Работа с референсами. | Подбор референсов (создание коллажа) под персонаж Описание характера и создание истории для каждого персонажа Создание из комбинаций эмодзи одного или нескольких готовых персонажей Создание персонажа из пятна |
| 2. | 1. Язык линий.  2. Детализация персонажа.  3. Колористика.  4. Мастер-класс 2. Создание персонажа из формы. | Создание персонажа из любой геометрической формы (по выбору обучающегося) |
| 3. | 1. Пропорции лица и мимика.  2. Фигура человека.  3. Как создавать разных персонажей.  4. Окружение и контекст для персонажа.  5. Мастер-класс 3. Стилизация.  6. Мастер-класс 4. Создание набора стикеров. | Создание набора из 3-5 стикеров для соцсетей по технологии мастер-класса Создание персонажа на базе неодушевленного предмета, флоры, фауны или стихии |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Воробьева Л.С. Иллюстрация персонажа / 2022. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25969

**Дополнительная литература.**

1. Гордеенко, В.Т. Рисунок головы и фигуры человека / В.Т. Гордеенко. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 144 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=560860 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-06-2707-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=560860

2. Казарин С. Н.. Академический рисунок: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -142с. - 978-5-8154-0383-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487671

3. Ломакин, М.О. Декоративный рисунок :[14+] / М.О. Ломакин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2017. – 65 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499578 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 54-55. – ISBN 978-5-906697-53-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499578

**Рабочая программа дисциплины**

**«Инфографика»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение визуализировать данные, использовать метафору и различные графические решения для создания инфографики.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.4. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Инфографика» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Основы визуализации данных** | | | | |
| 1. | Искусство инфографики | 6 | 3 | 3 |
| 2. | Типы визуализации данных | 6 | 3 | 3 |
| 3. | Принципы создания инфографики | 8 | 4 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 10 | 10 |
| **Модуль II. Разработка и создание инфографики** | | | | |
| 1. | Этапы подготовительной работы | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Работа с данными и их визуализация | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Стилистика и оформление инфографики | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Мастер-класс 1. Анализ и отбор данных | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Мастер-класс 2: Преобразование данных в инфографику | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 10 | 10 |
| **Модуль III. Как сделать сложное простым и наглядным** | | | | |
| 1. | Художественные приемы создания инфографики | 6 | 3 | 3 |
| 2. | Инструкции и техническая иллюстрация | 6 | 3 | 3 |
| 3. | Мастер-класс 3. Стилизация в инфографике | 8 | 4 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 10 | 10 |
| **ИТОГО** | | **60** | **30** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основы визуализации данных.

Тема 1. Искусство инфографики. Что такое инфографика. Задачи инфографики. Сферы применения. История: старинная, советская, современная инфографика.

Тема 2. Типы визуализации данных. Инфографика и статистика. Виды инфографики: аналитическая, новостная, конструкционная, рекламная, сравнительная. Примеры инфографики: диаграммы, таймлайн, распределение/сравнение, карты, схемы, дерево, блок-схема, процессы, инструкции, mind-map. Особенности и технические моменты инфографики подготовки для газет, журналов, отчетов, рекламы.

Тема 3. Принципы создания инфографики. Лаконичность и уместность. Баланс текста и “картинок”. Точка фокусировки. Метафора в инфографике. Визуализация сравнений. Украшающие элементы - когда нужны, когда надо убирать. Куда идти за вдохновением. Сервисы для создания инфографики.

Модуль II. Разработка и создание инфографики.

Тема 1. Этапы подготовительной работы. Получение задания и сбор информации. Сбор референсов. Mind-map & mood board для структуризации информации. Как создавать эскиз для инфографики.

Тема 2. Работа с данными и их визуализация. Какие данные можно использовать для инфографики. Как искать данные и готовить датасеты для визуализации. Акценты в визуализации. Как отразить степень важности данных. Цветовые решения и типографика. Верстка структуры.

Тема 3. Стилистика и оформление инфографики. Психология восприятия данных: штампы, шаблоны и стереотипы. Как помогает в работе семиотика - наука о знаках. Как выстроит баланс цифр, текста и знаков. Основные ошибки при создании инфографики и как их избежать. Стили стандартной визуализации (текстура, объем, поворот и т.д.). Как сделать смысловые акценты с помощью цвета и шрифта.

Тема 4. Мастер-класс 1. Анализ и отбор данных. Мастер-класс по анализу и отбору данных.

Тема 5. Мастер-класс 2: Преобразование данных в инфографику. Мастер-класс по преобразованию данных в инфографику.

Модуль III. Как сделать сложное простым и наглядным.

Тема 1. Художественные приемы создания инфографики. Стилизация в инфографике. Дополнительные элементы: иллюстрации, коллаж, иконки, фактоиды. Инфографика с участием реальных объектов. Как создать объем в инфографике: изометрия и 3D. Псевдоинфографика - что делать, когда данные слабо коррелируют между собой.

Тема 2. Инструкции и техническая иллюстрация. Как “вдохнуть жизнь” в инструкции и схемы с помощью инфографики. Классические и нестандартные способы визуализации инструкций, таблиц, руководств и технических схем. Принципы визуализации данных на конкретных примерах: планы, графики, чертежи, разрезы, сечения.

Тема 3. Мастер-класс 3. Стилизация в инфографике. Мастер-класс по стилизации в инфографике.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Искусство инфографики.  2. Типы визуализации данных.  3. Принципы создания инфографики. | Поиск 2-3 вариантов метафор для предложенных кейсов Создание эскиза по метафоре, сделанного с помощью ручных техник или в любом графическом редакторе |
| 2. | 1. Этапы подготовительной работы.  2. Работа с данными и их визуализация.  3. Стилистика и оформление инфографики.  4. Мастер-класс 1. Анализ и отбор данных.  5. Мастер-класс 2: Преобразование данных в инфографику. | Поиск данных или использование данных из готового текста, приложенного к заданию Подбор 4-5 разноплановых референсов, которые можно взять за основу инфографики Подбор макета инфографики: обработка данных в Excel, создание эскиза инфографики с опорой на референсы, перенос в Adobe Illustrator, подбор цветовых решений и шрифтов |
| 3. | 1. Художественные приемы создания инфографики.  2. Инструкции и техническая иллюстрация.  3. Мастер-класс 3. Стилизация в инфографике. | Создание 1-2 вариантов стилизации инфографики по кейсу, предложенному в упражнении Перевод инструкции, приложенной к заданию, в инфографику, с описанием этапов работы: эскиз, визуализация данных - черновой вариант, итоговая работа - финализация |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Проскурина Марина Викторовна, Инфографика / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25970

**Дополнительная литература.**

1. Крапивенко А. В.. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:БИНОМ. Лаборатория знаний,2015. -274с. - 978-5-9963-2646-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=222819

2. Овчинникова Р. Ю.. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01525-5. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=115010

3. Пендикова И. Г., Ракитина Л. С.. Архетип и символ в рекламе: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -303с. - 978-5-238-01423-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114725

**Рабочая программа дисциплины**

**«Практикум по разработке серии иллюстраций»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение создавать серии иллюстраций для разных направлений.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| ПК 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.7. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Практикум по разработке серии иллюстраций» составляет 80 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Создание серии иллюстраций для статьи** | | | | |
| 1. | Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации | 5.5 | 0.5 | 5 |
| 2. | Подбор референсов для серии иллюстраций | 6.5 | 0.5 | 6 |
| 3. | Создание эскизов и подбор колорита | 7 | 1 | 6 |
| 4. | Создание итогового варианта серии иллюстраций | 7 | 1 | 6 |
| **ВСЕГО** | | 26 | 3 | 23 |
| **Модуль II. Создание серии иллюстраций для упаковки** | | | | |
| 1. | Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации | 5.5 | 0.5 | 5 |
| 2. | Подбор референсов для серии иллюстраций | 6.5 | 0.5 | 6 |
| 3. | Создание эскизов и подбор колорита | 7 | 1 | 6 |
| 4. | Создание итогового варианта серии иллюстраций | 7 | 1 | 6 |
| **ВСЕГО** | | 26 | 3 | 23 |
| **Модуль III. Создание серии иллюстраций для настольной игры** | | | | |
| 1. | Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации | 7 | 1 | 6 |
| 2. | Подбор референсов для серии иллюстраций | 7 | 1 | 6 |
| 3. | Создание эскизов и подбор колорита | 7 | 1 | 6 |
| 4. | Создание итогового варианта серии иллюстраций | 7 | 1 | 6 |
| **ВСЕГО** | | 28 | 4 | 24 |
| **ИТОГО** | | **80** | **10** | **70** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Создание серии иллюстраций для статьи.

Тема 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации. Выбор стиля графики для серии и локальных сюжетов для каждой иллюстрации. Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания иллюстраций всей серии. Текстовое описание сюжета иллюстраций.

Тема 2. Подбор референсов для серии иллюстраций. Подбор референсов фото или иллюстраций (позы, ракурсы, движения персонажей и объектов окружения) для всех эскизов своей серии.

Тема 3. Создание эскизов и подбор колорита. Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций по статье, чтобы определиться с палитрой серии.

Тема 4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии. Переход от эскизов к готовым иллюстрациям. Использование разной комбинации цветов при едином колорите в разных иллюстрациях.

Модуль II. Создание серии иллюстраций для упаковки.

Тема 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации. Выбор стиля графики для серии по упаковке и локальных сюжетов для каждой иллюстрации. Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания иллюстраций всей серии. Текстовое описание сюжета иллюстраций.

Тема 2. Подбор референсов для серии иллюстраций. Подбор референсов фото или иллюстраций для всех эскизов своей серии.

Тема 3. Создание эскизов и подбор колорита. Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций для упаковки в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций по упаковке, чтобы определиться с палитрой серии.

Тема 4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. Выполнение итогового варианта серии иллюстраций в цвете на основе разработанных эскизов в выбранной технике (7-10 иллюстраций) и представление их на конкретных видах упаковки (например, непосредственно упаковка для батончиков, коробка для упаковки нескольких батончиков).

Модуль III. Создание серии иллюстраций для настольной игры.

Тема 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации. Выбор стиля графики для серии и локаций для настольной игры Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания локации и карты игры.

Тема 2. Подбор референсов для серии иллюстраций. Подбор референсов для иллюстраций. Выбор логики построения карты игрового поля.

Тема 3. Создание эскизов и подбор колорита. Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций для настольной игры, чтобы определиться с палитрой серии.

Тема 4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии. Работа над игровым полем – создание иллюстрации локаций в цвете и объединение их на игровом поле.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации.  2. Подбор референсов для серии иллюстраций.  3. Создание эскизов и подбор колорита.  4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. | Выбор стиля графики для серии и локальных сюжетов для каждой иллюстрации Подбор референсов: фото или иллюстраций (позы, ракурсы, движения персонажей и объектов окружения) для всех эскизов своей серии Выполнение эскизов для серии иллюстраций Выполнение готовых иллюстраций для всей серии |
| 2. | 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации.  2. Подбор референсов для серии иллюстраций.  3. Создание эскизов и подбор колорита.  4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. | Выбор стиля графики для серии и локальных сюжетов для каждой иллюстрации для упаковки Подбор референсов: фото или иллюстраций для всех эскизов своей серии. Подбор шрифта /шрифтов для разных видов упаковки Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии Выполнить итоговый вариант серии иллюстраций в цвете на основе разработанных эскизов в выбранной технике (7-10 иллюстраций) и представить их на конкретных видах упаковки (например, непосредственно упаковка для батончиков, коробка для упаковки нескольких батончиков) |
| 3. | 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации.  2. Подбор референсов для серии иллюстраций.  3. Создание эскизов и подбор колорита.  4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. | Выбор стиля графики для серии и локаций настольной игры Подбор референсов для каждой иллюстрации. Выбор логики построения карты игрового поля Выполнение эскизов для серии иллюстраций Выполнение готовых иллюстраций для всей серии. Работа над игровым полем – создание иллюстрации локаций в цвете и объединение их на игровом поле |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Практикум по разработке серии иллюстраций / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25971

**Дополнительная литература.**

1. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

2. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438287

3. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Desing Project from Start to Finish [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -220с. - 978-5-9614-2246-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=279041

Приложение № 2 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Дизайн и иллюстрация»

**ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**1. Общие положения.**

Итоговая аттестация по программе профессиональной переподготовки предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения, вида дополнительной профессиональной образовательной программы, для установления соответствия уровня знаний обучающегося квалификационным требованиям; для рассмотрения вопросов о предоставлении обучающемуся по результатам обучения права вести профессиональную деятельность и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

Итоговая аттестация проводится в форме междисциплинарного экзамена по программе обучения, включающего вопросы следующих дисциплин: «Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор"», «Базовые правила композиции», «Теория цвета», «Основы рисунка», «Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование», «Adobe Illustrator», «Adobe Indesign», «Иллюстрация в издательском деле», «Рекламная иллюстрация», «Иллюстрация персонажа», «Инфографика», «Практикум по разработке серии иллюстраций».

Программа итоговой аттестации составлена в соответствии с локальными актами Образовательной организации, регулирующими организацию и проведение итоговой аттестации.

**2. Содержание итоговой аттестации.**

2.1. Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор", тематическое содержание дисциплины:

О профессии Дизайнер-иллюстратор Чем занимается графический дизайнер. Профессиональные знания и навыки дизайнер-иллюстратора. Перспективы развития. Как устроено обучение: материалы программы Форматы обучения на курсе: лекции, практические задания, тесты. Дополнительные активности. Дополнительные материалы. Как устроено обучение: личный кабинет слушателя Структура личного кабинета. Как работать в личном кабинете. Основные и дополнительные опции. Советы по обучению в онлайн Как учится наш мозг. Что важно знать об онлайн-обучении. Советы по обучению. Как мотивировать себя учиться. Когда и как появились первые иллюстрации Наскальные рисунки. Папирус. Пергамент. Бумага. Рукопись. Свиток. Кодекс. Фолиант. Иоган Гутенберг. Альд Мануций. Иван Федоров. Франциск Скорина. Этапы развития иллюстрации Иллюстрирование религиозных текстов. Карты. Атласы. Ботаническая иллюстрация. Светская литература. Буквари и азбуки. Принципы создания иллюстрации Идея. Сюжет. Композиция. Верстка. От скетча до обложки. Как использовать эскизы. Этапы создания иллюстраций. Виды иллюстрации Художественная литература. Публицистика. Учебная литература. Бизнес-графика. Реклама. Инфорграфика. Цифровая среда. Стрит-арт. Компоненты стиля иллюстрации Линия. Точка. Пятно. Цвет. Фактура. Образ. Характер. Манера. Разнообразие техник и приемов в иллюстрации Традиционные. Живопись, графика, эстамп. Смешанные. Авторские. Коллаж. Цифровые методы. Графические редакторы.

2.2. Базовые правила композиции, тематическое содержание дисциплины:

2.3. Теория цвета, тематическое содержание дисциплины:

2.4. Основы рисунка, тематическое содержание дисциплины:

Основы рисунка, линия, пятно, штрих, композиция, графические материалы Линия — главное выразительное средство. Пятно — средство поиска и формообразования. Штрих — техника объёмно-пространственной
выразительности. Композиция в рисунке. Графические материалы. Перспектива. Геометрические тела в перспективе Перспектива. Виды перспективы. Геометрические тела в перспективе. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта Принципы рисования натюрморта. Структура и построение рисунка. Голова человека: пропорции, особенности Особенности изображения человеческой головы. Схемы изображения. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Пропорции фигуры человека. Анатомические особенности. 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 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. 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. Основы акварели Инструменты для работы акварелью. Критерии выбора качественных материалов. Мастер-класс «Ботаника акварелью» Специфика акварельного скетча. Ботаническая иллюстрация акварелью. Мастер-класс «Фуд-скетч» Что такое фуд-скетч. Акварельная фуд-иллюстрация. Мастер-класс «Стекло акварелью» Специфика рисования стекла. Иллюстрация со стеклом.

2.5. Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование, тематическое содержание дисциплины:

Особенности растровой графики, области применения. Примеры исполнения различных задач. Форматы изображений ПО в жизни графического дизайнера. Экскурс в диджитал графику. Возможности программы. Форматы изображений Интерфейс и инструменты программы История программы. Начало работы. Интерфейс и рабочая среда. Импорт изображений, режим трансформации и сохранение документа Выделенная область, инструменты выделения. Трансформация. Иллюстрация и скетч. Инструменты рисования Специфика цифрового рисования. Инструменты рисования. Процесс создания иллюстрации. Выделенная область Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров Дисперсия света. Цветовой круг. Цветовые пространства и профили. Свойства цвета. Психология цвета, создание палитры. Поканальные гистограмма и кривые Экспозиция, гистограмма. Кривые. HDR и тоновый диапазон Понятие экспозиции. Составляющие экспозиционной тройки. Гистограмма. Тоновый диапазон. Корректирующий слой. Кривые и уровни. Тоновая коррекция. HDR Инструменты “штамп”, “заплатка”. Деформация перспективы, фильтр “пластика” Дополнительные этапы ретуши. Закономерности ретуши портрета. Алгоритм работы. Инструменты клонирования и восстановления. Частные методики ретуши портрета. Ретушь снимков архитектуры и интерьеров. Деформация перспективы Стиль слоя, режим наложения. Смарт-объекты и растровые элементы Смарт-объект. Режим наложения. Эффект двойной экспозиции Вёрстка в Adobe Photoshop, работа с текстом Система координат и выравнивание. Работа с текстом. Стиль слоя. Создание голографического текста Фотореалистичный коллаж. Объём и тени Создание водяного знака. Запись экшена (операции). Создание mockup. Реалистичный фотоколлаж. Объём и «правильные» тени Таймлайн и анимация Виды анимации. Создание анимации с изменением прозрачности слоёв. Создание анимации с изменением положения слоёв

2.6. Adobe Illustrator, тематическое содержание дисциплины:

2.7. Adobe Indesign, тематическое содержание дисциплины:

2.8. Иллюстрация в издательском деле, тематическое содержание дисциплины:

Структура книги Традиционные и нестандартные форматы книг. Дизайн книжных макетов. Особенности иллюстраций для детской книги, художественной литературы и комиксов. Макет по шаблону. Интеграция текста и изображений. Авторская врезка иллюстраций. Графика для форзаца. Оформление титульного листа. Единая стилистика шмуцтитулов. Авторский почерк иллюстратора Уникальная манера, стиль или техника изображений. Ручная и цифровая графика. Смешанные техники. Профессиональное портфолио иллюстратора. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации Особенности книжной обложки. Оформление суперобложки и корешка книг. Инструменты для каллиграфии и леттеринга. Обработка ручной графики в цифровых редакторах. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации Интерпретация сюжетов. Графическое повествование. Методы визуальных ассоциаций: гротеск, гипербола, метафора, парадокс, иносказание, аллегория и другие. Управление вниманием зрителя. Композиция в заданном формате. Основной, активный и акцентный цвет в колорите иллюстраций. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы Шаблонная многостраничная верстка иллюстраций. Стилистическое единство иллюстративного фотоматериала, варианты цветокоррекции. Композиция кадра (пейзаж, натюрморт, городская среда, интерьер). Правила кадрирования портрета и фигуры человека. Групповая съемка. Публицистика Научно-популярные издания, энциклопедии, путеводители. Иллюстрации в учебной и технической литературе. Вектор или растр? Выбор программы для создания схем и чертежей. Буквица, пиктограмма, виньетка, и другая мелкая графика в оформлении издания. Авторское право Российское и мировое законодательство в области авторского права. Виды лицензий на шрифты. Интернет-ресурсы для поиска, покупки и продажи иллюстраций. Этапы создания иллюстраций Бриф от заказчика. Референсы, концепт. Скетч, зарисовка, набросок, эскиз. Варианты композиций. Стилистическое единство серии изображений. Графические средства выразительной композиции. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций Особенности журнальной обложки Почему название всегда вверху формата? Фото, рисунок или коллаж — акценты внимания на обложке. Культовые журнальные обложки. Современные графические тренды. Многоколоночная верстка с иллюстрациями Макет по сетке. Вариативная компоновка разворотов. Визуальный дайджест, анонс, содержание. Художественные врезки, сноски, пояснения. Фоновая и акцентная графика. Визуальная эргономика на странице Баланс между текстовой и графической информацией в развороте. Композиция с учетом верстки. Раскадровка макета. Доминанты и контекстный материал. Готовые шаблоны. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет Формат, разрешение, цветовая модель изображений, в зависимости от способа печати. Размещение графики в готовые шаблоны в Adobe InDesign. Адаптация изданий с иллюстрациями к публикации в цифровом виде. Сохранение и тиражирование макетов с полноцветными, монохромными и ч/б изображениями. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация

2.9. Рекламная иллюстрация, тематическое содержание дисциплины:

Графика для брендинга Термины: логотип, экслибрис, виньетка, эмблема, монограмма, герб и другие. Фирменные паттерны, фоновые изображения. Персонаж, сюжет, история в образе бренда. Территориальный брендинг. Иллюстрация в продвижении товаров и услуг Сувениры. Мерч. Вывески. Витрины. POS - материалы. Оформление интерьеров графикой. Анимированная иллюстрация. Узкая специализация в профессиональной иллюстрации Фэшн-иллюстрация. Фуд-иллюстрация. Интерьерный скетчинг. Визуализация среды. Марки, банкноты, ордена и медали. Иллюстрации для календарей Поиск идеи и сюжета для серии. История товара или услуги в иллюстрациях. Легенда бренда и репутация компании в серии сюжетов. Компоновка с календарной сеткой. Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда» Мастер-класс по созданию стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда. Рекламные кампании Закон о рекламе. От идеи до реализации. Психология рекламы. Наружная, печатная и интерактивная реклама. Композиция в рекламе Плакаты, афиши, постеры. Креатив и информативность. Точка фокуса в рекламе. Иллюстрации для некоммерческой рекламы Социальная реклама. Политическая реклама. Оформление для госучереждений. Графика для шоу-бизнеса Единство графики на разноформатных носителях. Интеграция графики с текстовой информацией. Нестандартные элементы. Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя» Мастер-класс по созданию иллюстрации для рекламного носителя. Иллюстрация на упаковке Особенности наложения графики на пространственную форму. Конструкция. Развертка. Вырубка. Серия иллюстраций. Подобие и разнообразие. Психология визуального образа Цветовые, вкусовые, звуковые ассоциации в иллюстрации для продукта. Психология цвета. Характер графики и образ продукта. Иллюстрация на этикетке Идея. Изготовление. Бюджет. Обязательная текстовая информация на этикетке. Шаблонная и нестандартная компоновка элементов. Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями Особенности создания графики для бумаги, картона, пластика, текстиля. Офсет. Цифровая печать. Флексопечать. Трафарет. Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки» Мастер-класс по созданию иллюстрации для упаковки.

2.10. Иллюстрация персонажа, тематическое содержание дисциплины:

Основы создания персонажа Области применения персонажа. Техническое задание и бриф. Этапы создания персонажа. Характеристики персонажа и инструментарий для его создания Поиск идей и вдохновения. Примеры и кейсы по разработке разноплановых персонажей. Стилистика и контекст (казуальная для мобильных игр, флэт для рекламы, семи-реализм, toon). Выбор инструмента для создания персонажа (растровая графика/векторная графика/3D/стоп-моушн). Персонаж - это личность Работа с референсами (палитра/стиль/детали/мудборд). Характер персонажа (чем определяется, степень детализации). История персонажа. Мастер-класс 1. Работа с референсами Мастер-класс по работе с референсами. Язык линий Как конструируется и программируется восприятие персонажа. Форма и характер (квадрат/круг/треугольник). Работа с силуэтом (читаемость). Пропорции и композиция. Детализация персонажа Одежда и прическа (впечатление, назначение, идентичность). Детали и аксессуары (Feature, характеристика, запоминаемость). Ошибки иллюстраторов: избыточность деталей, слабая прорисовка и т.д. Колористика Настроение и характер персонажа - через цветовую палитру. Вспомогательные инструменты работы с характером и стилем. Акценты и цветокоррекция. Мастер-класс 2. Создание персонажа из формы Мастер-класс по созданию персонажа из формы. Пропорции лица и мимика Пропорции человеческого лица. Мимика. Как отразить характер человека. Фигура человека Пропорции человеческой фигуры. Линии движения. Стилизация. Как создавать разных персонажей Хуманизация персонажа (персонажи флоры, фауны, стихии, неодушевленные предметы и т.д.). Основные эмоции. Позы и жесты. Окружение и контекст для персонажа Работа с фонами. Тон и светотень: проверка через ч/б режим. Встраивание персонажа в окружение. Атмосфера и освещение. Степень детализации. Баланс в акцентах. Кейсы, как разные цветовые решения фона меняют персонаж. Мастер-класс 3. Стилизация Мастер-класс по стилизации. Мастер-класс 4. Создание набора стикеров Мастер-класс по созданию набора стикеров.

2.11. Инфографика, тематическое содержание дисциплины:

Искусство инфографики Что такое инфографика. Задачи инфографики. Сферы применения. История: старинная, советская, современная инфографика. Типы визуализации данных Инфографика и статистика. Виды инфографики: аналитическая, новостная, конструкционная, рекламная, сравнительная. Примеры инфографики: диаграммы, таймлайн, распределение/сравнение, карты, схемы, дерево, блок-схема, процессы, инструкции, mind-map. Особенности и технические моменты инфографики подготовки для газет, журналов, отчетов, рекламы. Принципы создания инфографики Лаконичность и уместность. Баланс текста и “картинок”. Точка фокусировки. Метафора в инфографике. Визуализация сравнений. Украшающие элементы - когда нужны, когда надо убирать. Куда идти за вдохновением. Сервисы для создания инфографики. Этапы подготовительной работы Получение задания и сбор информации. Сбор референсов. Mind-map & mood board для структуризации информации. Как создавать эскиз для инфографики. Работа с данными и их визуализация Какие данные можно использовать для инфографики. Как искать данные и готовить датасеты для визуализации. Акценты в визуализации. Как отразить степень важности данных. Цветовые решения и типографика. Верстка структуры. Стилистика и оформление инфографики Психология восприятия данных: штампы, шаблоны и стереотипы. Как помогает в работе семиотика - наука о знаках. Как выстроит баланс цифр, текста и знаков. Основные ошибки при создании инфографики и как их избежать. Стили стандартной визуализации (текстура, объем, поворот и т.д.). Как сделать смысловые акценты с помощью цвета и шрифта. Мастер-класс 1. Анализ и отбор данных Мастер-класс по анализу и отбору данных. Мастер-класс 2: Преобразование данных в инфографику Мастер-класс по преобразованию данных в инфографику. Художественные приемы создания инфографики Стилизация в инфографике. Дополнительные элементы: иллюстрации, коллаж, иконки, фактоиды. Инфографика с участием реальных объектов. Как создать объем в инфографике: изометрия и 3D. Псевдоинфографика - что делать, когда данные слабо коррелируют между собой. Инструкции и техническая иллюстрация Как “вдохнуть жизнь” в инструкции и схемы с помощью инфографики. Классические и нестандартные способы визуализации инструкций, таблиц, руководств и технических схем. Принципы визуализации данных на конкретных примерах: планы, графики, чертежи, разрезы, сечения. Мастер-класс 3. Стилизация в инфографике Мастер-класс по стилизации в инфографике.

2.12. Практикум по разработке серии иллюстраций, тематическое содержание дисциплины:

Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации Выбор стиля графики для серии и локальных сюжетов для каждой иллюстрации. Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания иллюстраций всей серии. Текстовое описание сюжета иллюстраций. Подбор референсов для серии иллюстраций Подбор референсов фото или иллюстраций (позы, ракурсы, движения персонажей и объектов окружения) для всех эскизов своей серии. Создание эскизов и подбор колорита Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций по статье, чтобы определиться с палитрой серии. Создание итогового варианта серии иллюстраций Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии. Переход от эскизов к готовым иллюстрациям. Использование разной комбинации цветов при едином колорите в разных иллюстрациях. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации Выбор стиля графики для серии по упаковке и локальных сюжетов для каждой иллюстрации. Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания иллюстраций всей серии. Текстовое описание сюжета иллюстраций. Подбор референсов для серии иллюстраций Подбор референсов фото или иллюстраций для всех эскизов своей серии. Создание эскизов и подбор колорита Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций для упаковки в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций по упаковке, чтобы определиться с палитрой серии. Создание итогового варианта серии иллюстраций Выполнение итогового варианта серии иллюстраций в цвете на основе разработанных эскизов в выбранной технике (7-10 иллюстраций) и представление их на конкретных видах упаковки (например, непосредственно упаковка для батончиков, коробка для упаковки нескольких батончиков). Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации Выбор стиля графики для серии и локаций для настольной игры Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания локации и карты игры. Подбор референсов для серии иллюстраций Подбор референсов для иллюстраций. Выбор логики построения карты игрового поля. Создание эскизов и подбор колорита Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций для настольной игры, чтобы определиться с палитрой серии. Создание итогового варианта серии иллюстраций Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии. Работа над игровым полем – создание иллюстрации локаций в цвете и объединение их на игровом поле.

**3. Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных   программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

Приложение № 3 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Дизайн и иллюстрация»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации.**

1. В каких определениях допущены ошибки?  
а) Титульный лист — одна из первых страниц книги с именем автора, названием книги, местом издания, названием издательства, годом издания

б) Каптал — элемент книжного переплёта, используемый для крепления книжного блока к переплётным крышкам

в) Ляссе — узкая лента, как закладка в книге  
г) Ни в одном из предложений

д) Все перечисленное

2. В чем особенности иллюстрации книг для детей?

а) картинка важнее текста

б) познавательная функция иллюстрации. Изображаем, то, что трудно объяснить словами

в) акцент на герое, предмете, персонаже. Предметы, должны быть выразительны и легко узнаваемы

г) визуальный язык согласно возрасту  
д) важно показывать эмоции героя

е) все перечисленное

3.В каких пунктах верно обозначена возрастная специфика, которую следует учесть при создании иллюстраций для детей?  
а) тактильно-осязательный игровой момент для детей до 4 лет  
б) реальное отображение действительности для детей до 5 лет  
в) отображение эмоций для детей от 2 до 5 лет  
г) все действия в кадре. Стоит избегать иносказания, иронии, ребусов для детей до 5 лет  
е) все перечисленное

4.Для каких видов комиксов дано верное описание?  
а) Графический роман— издание в картинках, содержащее более 64 страниц и представляющее собой отдельную полноценную историю  
б) Стрип — небольшой комикс, занимающий не мнее 10 страниц в газетах и журналах  
в) Флоппи — издание в картинках, всегда занимающее не более 1 страницы в газетах и журналах  
г) Манга— японские черно-белые комиксы, которые выполнены в «анимешном» и читаются справа налево  
5. Что нужно сделать иллюстратору в работе над комиксом, чтобы зритель сохранил интерес к чтению?  
а) чередование ближнего и дальнего планов  
б) чередование эмоций героя и его действий  
в) чередование количества персонажей в кадре  
г) чередование видов кадра: фронтальный, сзади, сверху, снизу  
д) все перечисленное

6. Какие из утверждений верны?  
а) Дизайн книжных макетов зависит от формата книги, назначения и авторского стиля   
б) Иллюстрации для детской книги не всегда должны соответствовать психоэмоциональному развитию ребенка  
в) Автор имеет большую свободу, ограниченную лишь его фантазией при размещении иллюстраций и создании композиций   
г) Разнообразная стилистика шмуцтитулов, форзацев и иллюстраций в одной книге является предпочтительной

7. Какие композиционные решения рекомендуется применять иллюстратору книг?  
а) диагональная восходящая композиция  
б) асимметричная прямая композиция  
в) симметричная сбалансированная композиция  
г) диагональная нисходящая композиция  
д) любая в зависимости от задач сюжета.

8. Что такое авторский почерк иллюстратора?  
а) отзеркаливание и копирование манеры великих художников  
б) уникальная манера, стиль или техника

в) авторский вариант интерпретации формы  
г) соблюдение правил каллиграфии

9. Какое условие обязательно нужно соблюдать, выполняя портрет известного человека в авторской манере иллюстрации?

а) сходство с оригиналом, безошибочное узнавание личности

б) использование только одного формата или стиля изображения этого человека во всех своих работах

в) минимальное сходство с оригиналом, акцент на авторский почерк иллюстратора

г) личность не должна узнаваться сразу

10.Как можно создать свою уникальную технику?  
а) применение техники коллажа  
б) использование разных материалов в иллюстрации  
в) ничего из перечисленного  
г) использовать смешанные техники  
д) все перечисленное

11.Что характеризует авторскую интерпретацию?  
а) декоративная форма  
б) абстрактная форма  
в) знаковая форма  
г) все перечисленное  
12. Что из перечисленного может стать отличным решением для авторской иллюстрации?  
а) сочетание: «фото + линейный рисунок + шрифт»  
б) использование нестандартных штампов для уникальных монотипий  
в) сочетание: «фоновая текстура + линейный рисунок  
д) все перечисленное

13. Как найти собственный уникальный почерк?  
а) смешивая жанры, направления и стилистики   
б) используя все перечисленное  
в) смешивая материалы и техники  
г) любое смешение будет работать

14. Какие утверждения ошибочны?  
а) Авторский стиль — это взгляд иллюстратора сквозь свое воображение на мир вокруг  
б) Уникальная техника и индивидуальные стиль —это 100% узнавание автора   
в) Смешанные техники не рекомендуется использовать иллюстратору для поиска собственного почерка  
г) Выбор манеры, стиля или техники изображений полностью зависит от специфики школы, где учился иллюстратор

15. Что важно учесть иллюстратору при оформлении обложки?  
а) единство дизайна обложки и других элементов конструкции книги: корешка и оборотной стороны обложки   
б) наличие текста (названия, имени автора, возможно названия издательства) должны быть в логичной компоновке с иллюстрацией обложки   
в) не создавая спойлер, привлечь внимание к книге с помощью иллюстрации на обложке  
г) подбирая сюжет и композицию для иллюстрации обложки, сформировать у зрителя понимание, как будет развиваться сюжет книги – от начала до конца  
д) иллюстрация обложки должна точно и детально отражать название книги – без метафор и намеков на развитие сюжета

16. Какие есть нестандартные приемы привлечения внимания к книге с помощью иллюстрации на обложке?

а) текст названия интегрирован в сюжет фотоиллюстрации

б) название и другие тексты создают с иллюстрацией общую композицию на обложке   
в) текст создает иллюзию присутствия

г) все перечисленное

17.Что из перечисленного допустимо использовать иллюстратору при оформлении обложки?  
а) текст становится основной объект композиции

б) буквы выглядят, как предметы, слова изображают объекты

в) предметы становятся носителями текстовой информации  
г) все перечисленное

18.В чем основное отличие каллиграфии от леттеринга?  
а) калиграфию пишут, леттеринг рисуют  
б) леттеринг пишут, каллиграфию рисуют  
в) каллиграфию выполняют кистями, карандашами, ручками, леттеринг – это всегда материальный коллаж  
г) каллиграфия – это наука именно о чистописании, леттеринг – инструмент только дизайнеров  
19. Что из перечисленного относится к леттерингу?  
а) предметная типографика  
б) фотомонтажные эффекты  
в) граффити  
г) тэггинг  
д) надпись, сделанную пальцем на запотевшем стекле

20. Какие из утверждений верны?  
а) создавая книжную обложку, необходимо грамотно сочетать текст и эффектную иллюстрацию  
б) чтобы привлечь внимание к обложке, можно внедрить текст в иллюстрацию нестандартным способом  
в) обработка ручной графики в цифровых редакторах - важный этап для подготовки   
материалов к печати   
д) все перечисленное

21. Что делать, чтобы леттерниг был четким при векторизации?  
а) использовать меньшее количество опорных точек, с четко вертикальными и горизонтальными управляющими элементами  
б) использовать как можно больше опорных точек  
в) автоматически трассировать отсканированный леттеринг  
г) ничего из перечисленного

22. Где можно взять идеи и вдохновение для своих иллюстраций?  
а) использовать методы ассоциаций  
б) использовать методы ассоциаций  
в) совмещать несколько чужих идей в одной своей работе  
г) все вышеперечисленное

23. Как создать иллюстрацию, которой еще не было, по известной и популярной теме?

а) добавить новую сюжетную линию

б) изменить среду, где происходит привычное действие  
в) найти необычное композиционное решение

г) все перечисленное

24.Что лучше всего запоминает зритель в иллюстрациях?  
а) то, что кажется логичным и не вызывает эмоции

б) то, что было ярким и бросалось в глаза

в) то, что ему уже знакомо  
г) то, что вызывает эмоции

25.Что такое поиск идей для иллюстратора?  
а) поиск связей между предметами, явлениями, ассоциациями  
б) самый скучный момент в творческой работе – для всех иллюстраторов  
в) поиск только тех связей, которые будут на 100% очевидны для любого зрителя  
г) выбор только тех связей, которые всегда вызывают у зрителя положительные эмоции  
26. Как работать с инструментом «Таблица ассоциаций»?  
а) перенести в таблицу все ключевые элементы сюжета из технического задания  
б) вписать ассоциации, рожденные сюжетом  
в) вписать ассоциации, рожденные названием  
г) вписать ассоциации, рожденные на стыке названия и сюжета  
д) все перечисленное

27. Что такое метод визуальных ассоциаций?  
а) иносказание   
б) гротеск  
в) гипербола  
г) аллегория  
д) все перечисленное

28. Каким образом иллюстратор может развивать креативность?  
а) поиск идеи, объекта, персонажа из уже заданной формы  
б) много раз повторяя одно и то же изображение в разных иллюстрация  
г) создавать парадоксальные решения вместо привычных образов  
д) использование метода дорисовок  
е) создавать невозможное, создавая сюрреалистичный мир случайным образом

29. За счет чего создается стилистическое единство в публицистических изданиях?  
а) шрифты  
б) модульная сетка  
в) одинаковый цвет заголовков статей  
г) одинаковый размер иллюстраций

30. Что обеспечивает единство стиля в каталогах, буклетах, брошюрах?  
а) модульное расположение текста и картинок  
б) колорит и размер иллюстрация  
в) разрешение полутонового изображения   
г) все перечисленное