**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 31-01-2022 № 1** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**

Графический дизайн

**Квалификация**

графический дизайнер

**Новый вид профессиональной деятельности**

Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

**Документ о квалификации**

Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**

720 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 специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (утв. Приказом Минобрнауки России от 23.11.2020 № 658).
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 дизайна.

**Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующих видов деятельности:

1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5).
2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6).

**Присваиваемая квалификация:** графический дизайнер.

**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. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.1.3. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.1.4. Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.  З 1.1.5. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.1. Теория композиции.  З 2.2.2. Цветоведение и колористика.  З 2.2.3. Типографика, фотографика, мультипликация.  З 2.2.4. Основы рекламных технологий.  З 2.2.5. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.  З 2.2.6. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства.  З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна.  З 2.2.9. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. | У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.4. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством.  ПО 2.2.5. Подготовка графических материалов для передачи в производство. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности. |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |
| ПК 4.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. |

**1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 720 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 «Графический дизайнер» | 45 | 15 | 30 | З |
| 2. | Пропедевтика. Основы композиции | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 3. | Теория и психология цвета | 45 | 15 | 30 | З |
| **Специальные дисциплины** | | | | | |
| 4. | Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование | 50 | 20 | 30 | З |
| 5. | Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой | 52 | 20 | 32 | З |
| 6. | Программа вёрстки Adobe Indesign | 50 | 20 | 30 | З |
| 7. | Типографика | 48 | 18 | 30 | ДЗ |
| 8. | Основы вёрстки | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 9. | Иллюстрация и основы фотографии | 55 | 20 | 35 | ДЗ |
| 10. | Визуальная айдентика: разработка логотипа | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 11. | Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций | 60 | 20 | 40 | ДЗ |
| 12. | Дизайн рекламы. Практикум | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 13. | Предпечатная подготовка | 45 | 20 | 25 | З |
| 14. | Практикум по разработке айдентики | 60 | 20 | 40 | ДЗ |
| Итоговая аттестация | | 10 | | | Итоговый междисциплинарный экзамен |
| **ИТОГО** | | **720** | | | |

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 «Графический дизайнер» | 45 | 1-3 |
| 2. | Пропедевтика. Основы композиции | 50 | 4-5 |
| 3. | Теория и психология цвета | 45 | 6-7 |
| 4. | Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование | 50 | 8-9 |
| 5. | Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой | 52 | 10-11 |
| 6. | Программа вёрстки Adobe Indesign | 50 | 12-13 |
| 7. | Типографика | 48 | 14-15 |
| 8. | Основы вёрстки | 50 | 16-17 |
| 9. | Иллюстрация и основы фотографии | 55 | 18-19 |
| 10. | Визуальная айдентика: разработка логотипа | 50 | 20-22 |
| 11. | Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций | 60 | 23-25 |
| 12. | Дизайн рекламы. Практикум | 50 | 26-27 |
| 13. | Предпечатная подготовка | 45 | 28-29 |
| 14. | Практикум по разработке айдентики | 60 | 30-33 |
| Итоговая аттестация | | 10 | 34 |

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. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903

2. Авотынь, Т.Б. Основы композиции / Т.Б. Авотынь. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4131

3. Алпатова, Е.В. Основы верстки / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=18237

4. Витковский, К.А. Программа вёрстки Adobe Indesign\_new / К.А. Витковский. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19905

5. Кондаков, В.В. Графический дизайн в рекламе / В.В. Кондаков. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4669

6. 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

7. Куракова, А.Е. Иллюстрация и основы фотографии / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20711

8. Мосякин, С.Н. Визуальная айдентика: разработка логотипа / С.Н. Мосякин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20713

9. Мосякин, С.Н. Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций / С.Н. Мосякин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20715

10. Проскурина, М.В. Типографика / М.В. Проскурина. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19977

11. Теория и психология цвета\_new. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19901

12. Филиппов, М.А. Практикум по разработке айдентики / М.А. Филиппов. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2020. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20719

13. Филиппов, М.В. Введение в профессию «Графический дизайнер» / М.В. Филиппов. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20709

14. Черникович Илья Николаевич, Предпечатная подготовка / Черникович Илья Николаевич. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25876

**Дополнительная литература.**

1. Арбатский, И.В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям Дизайн, Дизайн архитектурной среды, Градостроительство / И.В. Арбатский. – Красноярск : СФУ, 2015. – 271 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496976 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3358-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496976

2. Безрукова Е. А., Мхитарян Г. Ю.. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -130с. - 978-5-8154-0407-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487657

3. 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

4. Ганиева Н. М.. Технология формных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -134с. - 978-5-8149-2524-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493308

5. Григорян, Е.С. Корпоративная социальная ответственность / Е.С. Григорян, И.А. Юрасов. – 2-е изд. – Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2019. – 248 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496198 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03159-5. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496198

6. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ставрополь:СКФУ,2017. -286с. -. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=494714

7. История и теория аудиовизуальных искусств: учебно-методический комплекс, Ч. 2. Эстетика и история фотографии [Электронный ресурс] / Кемерово:КемГУКИ,2015. -52с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438724

8. Исхаков, О.А. Аналоговые и цифровые фотопроцессы в полиграфии / О.А. Исхаков ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань : Издательство КНИТУ, 2017. – 204 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=501151 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2239-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=501151

9. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -52с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472627

10. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -104с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472626

11. Казарина Т. Ю.. Цветоведение и колористика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -36с. - 978-5-8154-0382-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472625

12. Клещев О. И.. Технологии полиграфии: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -108с. - 978-5-7408-0223-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455450

13. Комиссарова Я. В.. Основы полиграфологии: учебник для магистров [Электронный ресурс] / М.:Проспект,2016. -188с. - 978-5-392-21097-8. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=444882

14. 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

15. Леонидова Г. Ф.. Настольные издательские системы: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -136с. - 978-5-8154-0387-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487685

16. Литунов С. Н., Гусак Е. Н.. Основы печатных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -166с. - 978-5-8149-2493-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493345

17. 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

18. Марочкина С. С., Дмитриева Л. М., Азарова Е. В.. Введение в специальность : реклама: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01657-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114757

19. 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

20. 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

21. Молочков В. П.. Основы фотографии [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -401с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=429069

22. 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

23. Оксинойд К. Э.. Управление социальным развитием организации: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва:Издательство «Флинта»,2017. -182с. - 978-5-9765-0031-0. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=115105

24. Основы продюсерства : Аудиовизуальная сфера: учебник [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -719с. - 5-238-00479-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114545

25. 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

26. Саблина, Н. А. Теория и практика цвета в профессиональном образовании дизайнеров : [16+] / Н. А. Саблина, И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, Институт культуры и искусства, Кафедра изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – 89 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=693950

27. Управление персоналом : учебник для вузов / Е.А. Аксенова, Т.Ю. Базаров, Б.Л. Еремин и др. ; под ред. Т.Ю. Базарова, Б.Л. Еремина. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 561 с. - ISBN 5-238-00290-4. - URL: biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118464

28. Чернатони, Л. Брендинг: как создать мощный бренд : учебник / Л. Чернатони, М. МакДональд ; предисл. Б. Л. Ерёмина ; ред. Г. А. Клебче ; пер. с англ. под ред. Б. Л. Еремина. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 559 с.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691470

29. Чуваргина Н. П.. Основы графической композиции : учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы композиции (пропедевтика)» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -44с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455438

30. Шевелина Н. Ю.. Графическая и цветовая композиция : пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -33с. - 978-5-7408-0217-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455471

31. Шпаковский В. О., Егорова Е. С.. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва|Вологда:Инфра-Инженерия,2018. -453с. - 978-5-9729-0217-0. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493884

32. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

Приложение № 1 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Графический дизайн»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины**

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

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

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

**ВД 2. 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 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.8. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | 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 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Введение в профессию «Графический дизайнер»» 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 |
| **Модуль I. История возникновения дизайн-проектирования** | | | | |
| 1. | История возникновения дизайн-проектирования | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Основные этапы развития графического дизайна | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Новый этап развития графического дизайна | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Обзор основных школ графического дизайна | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 10 | 3 | 7 |
| **Модуль II. Дизайн как сфера деятельности** | | | | |
| 1. | Определение графического дизайна | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Дизайнер и общество | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Проектирование визуальных коммуникаций | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 11 | 4 | 7 |
| **Модуль III. Основные принципы проектирования в графическом дизайне** | | | | |
| 1. | Антропоцентрический подход в дизайне | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Основные этапы дизайн-проектирования | 4 | 1 | 3 |
| 3. | Принципы дизайн-мышления | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 4 | 8 |
| **Модуль IV. Графический дизайн как профессия** | | | | |
| 1. | Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Основные компетенции графического дизайнера | 4 | 1 | 3 |
| 3. | Варианты трудоустройства для дизайнера | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 4 | 8 |
| **ИТОГО** | | **45** | **15** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. История возникновения дизайн-проектирования.

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

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

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

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

Модуль II. Дизайн как сфера деятельности.

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

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

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

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

Модуль III. Основные принципы проектирования в графическом дизайне.

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

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

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

Модуль IV. Графический дизайн как профессия.

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

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

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

**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. История возникновения дизайн-проектирования.  2. Основные этапы развития графического дизайна.  3. Новый этап развития графического дизайна.  4. Обзор основных школ графического дизайна. | 1. Создание вручную копии одного из логотипов Тони Фостера 2. Создание подборки из 12-ти плакатов школы «Баухауз», в которых как выразительное средство используются геометрические примитивы |
| 2. | 1. Определение графического дизайна.  2. Дизайнер и общество.  3. Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне.  4. Проектирование визуальных коммуникаций. | 1. Создание социального плаката на тему «Террор», опираясь на знаковый графический прием, который используют в своих плакатах Лех Древински и Александр Фалдин 2. Составление подборки из 5-ти примеров модульного построения знаков визуальной коммуникации, созданных по принципу фирменного стиля и знаков навигации аэропорта Кельн-Бонн, Германия |
| 3. | 1. Антропоцентрический подход в дизайне.  2. Основные этапы дизайн-проектирования.  3. Принципы дизайн-мышления. | Проведение мозгового штурма (тема по выбору) |
| 4. | 1. Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии.  2. Основные компетенции графического дизайнера.  3. Варианты трудоустройства для дизайнера. | 1. Проведение анализа компетенций графического дизайнера, а также вариантов трудоустройства графического дизайнера (не менее 5 вариантов) 2. Создание своего варианта плаката «Лицо» по примеру произведений Владимира Чайки |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Филиппов, М.В. Введение в профессию «Графический дизайнер» / М.В. Филиппов. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20709

**Дополнительная литература.**

1. Марочкина С. С., Дмитриева Л. М., Азарова Е. В.. Введение в специальность : реклама: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01657-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114757

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. 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

**Рабочая программа дисциплины**

**«Пропедевтика. Основы композиции»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.1.3. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования. | У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.1. Теория композиции.  З 2.2.2. Цветоведение и колористика. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.2.2. 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 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Пропедевтика. Основы 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 |
| **Модуль I. Средства выразительности в графическом дизайне** | | | | |
| 1. | Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Формообразование в ГД. Геометрические примитивы | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль II. Базовые принципы формальной композиции и средства организации графического пространства** | | | | |
| 1. | Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль III. Базовые принципы композиции цвета** | | | | |
| 1. | Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Графические, пространственные и образные характеристики цвета | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль IV. Основные принципы графической стилизации** | | | | |
| 1. | Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Средства выразительности в графическом дизайне.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Модуль III. Базовые принципы композиции цвета.

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

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

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

Модуль IV. Основные принципы графической стилизации.

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

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

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

**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 визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст.  2. Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура.  3. Формообразование в ГД. Геометрические примитивы.  4. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы. | Создание двух формальных композиций в квадрате на темы "Динамика" и "Статика". Создание формальной композиции в квадрате на свободную тему, с использованием в композиции 3 видов растра Создание двух формальных композиций в квадрате на темы "Сложение силуэта" и "Вычитание силуэта" |
| 2. | 1. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение.  2. Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество.  3. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия.  4. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов. | Создание трех формальных композиций в квадрате на тему: "взрыв" Создание композиции на основе одной буквы (по выбору), с изображением ее во всех 3-х видах масштабов в соответствии со «шкалой масштабов» Создание симметричной и асимметричной композиции |
| 3. | 1. Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена.  2. Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент.  3. Графические, пространственные и образные характеристики цвета. | Переложение в цвето-графическую композицию (5 цветов) композиции из задания к Модулю 1. Составление цветовой гаммы Создание композиций в цветах зимнего и летнего колоритов |
| 4. | 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 структурного наброска, образного наброска, изображения линией и пятном бытового объекта (по выбору) Создание геометрического изображения выбранного бытового объекта |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Авотынь, Т.Б. Основы композиции / Т.Б. Авотынь. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4131

**Дополнительная литература.**

1. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -52с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472627

2. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -104с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472626

3. Чуваргина Н. П.. Основы графической композиции : учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы композиции (пропедевтика)» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -44с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455438

**Рабочая программа дисциплины**

**«Теория и психология цвета»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.1.3. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования. | У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.2. Цветоведение и колористика. | У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.2. 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 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Теория и психология 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 |
| **Модуль I. Колористика и природа цвета** | | | | |
| 1. | Физические основы цвета | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Теория цвета | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль II. Психология цвета** | | | | |
| 1. | Восприятие цвета | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Воздействие цвета на восприятие пространства | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль III. Работа с цветом в дизайне** | | | | |
| 1. | Роль цвета в дизайне | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Цифровые колористические решения | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Краски и их смешение | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Составление цветовых схем | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Цвет в визуальной коммуникации | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **ИТОГО** | | **45** | **15** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Колористика и природа цвета.

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

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

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

Модуль II. Психология цвета.

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

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

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

Модуль III. Работа с цветом в дизайне.

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

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

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

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

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

**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. Физические основы цвета.  2. Теория цвета.  3. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone. | Выполнение хроматических и ахроматических тоновых растяжек Выполнение композиции заливкой акварелью и композицию ахроматических тонов Составление цветовой гармонии. Подбор примеров контрастов на каждый тип контрастов в том направлении дизайна, который изучает обучающийся |
| 2. | 1. Восприятие цвета.  2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету.  3. Воздействие цвета на восприятие пространства. | Выявление нюансной шкалы Составление цветовой схемы-диаграммы иллюстрации, персонажа или бренда (ручная или компьютерная подача на выбор) |
| 3. | 1. Роль цвета в дизайне.  2. Цифровые колористические решения.  3. Краски и их смешение.  4. Составление цветовых схем.  5. Цвет в визуальной коммуникации. | Создание гармоничной цветовой композиции одного и того же городского пейзажа /фирменного стиля /сайта / интерьера в 4-х разных вариантах, используя разные цветовые схемы на цветовом круге Создание гармонических сочетаний в соответствии с цветовой схемой и составление на их основе выразительных композиций Создание композиции в технике "мозаика" |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Теория и психология цвета\_new. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19901

**Дополнительная литература.**

1. Казарина Т. Ю.. Цветоведение и колористика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -36с. - 978-5-8154-0382-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472625

2. Саблина, Н. А. Теория и практика цвета в профессиональном образовании дизайнеров : [16+] / Н. А. Саблина, И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, Институт культуры и искусства, Кафедра изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – 89 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=693950

3. Шевелина Н. Ю.. Графическая и цветовая композиция : пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -33с. - 978-5-7408-0217-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455471

**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:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.5. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 1.1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |

**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 | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Интерфейс и инструменты программы | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Выделенная область, инструменты выделения. Трансформация. Иллюстрация и скетч. Инструменты рисования | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Работа с фотоизображением. Ретушь** | | | | |
| 1. | Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Экспозиция, гистограмма. Кривые. HDR и тоновый диапазон | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Инструменты “штамп”, “заплатка”. Деформация перспективы, фильтр “пластика” | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Фотореалистичный коллаж. Анимация** | | | | |
| 1. | Стиль слоя, режим наложения. Смарт-объекты и растровые элементы | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Вёрстка в Adobe Photoshop, работа с текстом | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Фотореалистичный коллаж. Объём и тени | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Таймлайн и анимация | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**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. Работа с векторной графикой»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.5. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 1.1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой» составляет 52 академических часа.

**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. Вводный** | | | | |
| 1. | Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Знакомство с интерфейсом | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль II. Рисуем сет иконок** | | | | |
| 1. | Простые фигуры и их свойства | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Обводка и заливка | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 3. | Обработка контуров | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4. | Инструменты "Отражение", "Поворот" | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5. | Трансформирование | 2 | 1 | 1 |
| 6. | Монтажная область, слои | 2 | 1 | 1 |
| 7. | Экспорт для экранов и веб | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль III. Рисуем иконку-иллюстрацию** | | | | |
| 1. | Точки и направляющие | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Инструмент "Перо" | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Настройки обводки | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Палитры | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Создание градиентов | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль IV. Рисуем плакат** | | | | |
| 1. | Импорт растровых изображений | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Трассировка растровых изображений | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 3. | Инструмент "Текст" | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4. | Текст по контуру | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5. | Обтравочные маски | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 6. | Режимы смешения | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 7. | Сетки и выравнивание | 2 | 1 | 1 |
| 8. | Экспорт | 2 | 1 | 1 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **ИТОГО** | | **52** | **20** | **32** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Вводный.

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

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

Модуль II. Рисуем сет иконок.

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

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

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

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

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

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

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

Модуль III. Рисуем иконку-иллюстрацию.

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

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

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

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

Тема 5. Создание градиентов. Применение градиентов в работе.

Модуль IV. Рисуем плакат.

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

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

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

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

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

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

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

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

**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. Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста.  2. Знакомство с интерфейсом. | Выполнение заданий, направленных на отработку умения использовать в практической деятельности знания устройства интерфейса программы Adobe Illustrator |
| 2. | 1. Простые фигуры и их свойства.  2. Обводка и заливка.  3. Обработка контуров.  4. Инструменты "Отражение", "Поворот".  5. Трансформирование.  6. Монтажная область, слои.  7. Экспорт для экранов и веб. | Отрисовка иконок с помощью простых фигур, с применением базовых инструментов программы |
| 3. | 1. Точки и направляющие.  2. Инструмент "Перо".  3. Настройки обводки.  4. Палитры.  5. Создание градиентов. | Отрисовка объекта с помощью инструмента «Перо» Создание простой иллюстрации в программе |
| 4. | 1. Импорт растровых изображений.  2. Трассировка растровых изображений.  3. Инструмент "Текст".  4. Текст по контуру.  5. Обтравочные маски.  6. Режимы смешения.  7. Сетки и выравнивание.  8. Экспорт. | Создание двусторонней визитки Создание афиши с текстом и иллюстрациями |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903

**Дополнительная литература.**

1. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ставрополь:СКФУ,2017. -286с. -. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=494714

2. 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

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Программа вёрстки Adobe Indesign»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.5. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 1.1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Программа вёрстки 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 |
| **Модуль I. Введение и изучение интерфейса** | | | | |
| 1. | Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль II. Работа с текстом и объектами** | | | | |
| 1. | Работа с текстом в InDesign | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Свойства текста. Настройки символов и абзацев | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны) | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль III. Работа со стилями** | | | | |
| 1. | Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style) | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles) | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles) | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Настройка стилей обводки (Stroke Styles) | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Генерация содержания документа/книги | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль IV. Шаблоны страниц** | | | | |
| 1. | Шаблоны страниц (Master Pages) | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Нумерация страниц | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Введение и изучение интерфейса.

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

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

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

Модуль II. Работа с текстом и объектами.

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

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

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

Модуль III. Работа со стилями.

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

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

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

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

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

Модуль IV. Шаблоны страниц.

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

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

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

**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. Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign.  2. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами.  3. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов. | Создание документа и трансформация объектов |
| 2. | 1. Работа с текстом в InDesign.  2. Свойства текста. Настройки символов и абзацев.  3. Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны). | Работа с текстовыми фреймами |
| 3. | 1. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style).  2. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles).  3. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles).  4. Настройка стилей обводки (Stroke Styles).  5. Генерация содержания документа/книги. | Настройка трех типов стилей Paragraph Style на основе изображений. |
| 4. | 1. Шаблоны страниц (Master Pages).  2. Нумерация страниц.  3. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение. | Повтор полос с 18 по 25, с настройкой стилей, полей, master pages и автоматической нумерации на основе фрагмента современного издания Яна Чихольда. |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Витковский, К.А. Программа вёрстки Adobe Indesign\_new / К.А. Витковский. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19905

**Дополнительная литература.**

1. Леонидова Г. Ф.. Настольные издательские системы: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -136с. - 978-5-8154-0387-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487685

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. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Типографика»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.3. Типографика, фотографика, мультипликация. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Типографика» составляет 48 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. История шрифта и развития типографики** | | | | |
| 1. | История типографики | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Стили и стилистические течения в типографике | 3 | 1 | 2 |
| 3. | История латиницы | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Происхождение и развитие кириллицы | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Шрифт** | | | | |
| 1. | Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Каллиграфия и леттеринг | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль III. Типографика** | | | | |
| 1. | Наборы в верстке, микротипографика | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Особенности верстки для web и печатных изданий | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Сочетания шрифтов | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **ИТОГО** | | **48** | **18** | **30** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. История шрифта и развития типографики.

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

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

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

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

Модуль II. Шрифт.

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

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

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

Модуль III. Типографика.

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

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

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

**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. История типографики.  2. Стили и стилистические течения в типографике.  3. История латиницы.  4. Происхождение и развитие кириллицы. | Определение стилей в типографике на предложенных изображениях Определение типов письма Определение типов кириллического письма |
| 2. | 1. Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация.  2. Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты.  3. Каллиграфия и леттеринг. | Определение параметров, влияющих на начертание шрифта, для предложенных изображений Определение типов используемых на изображениях шрифтов Выбор способов создания шрифтовой композиции |
| 3. | 1. Наборы в верстке, микротипографика.  2. Особенности верстки для web и печатных изданий.  3. Сочетания шрифтов. | Создание шрифтовой композиции, демонстрирующей основные особенности шрифта Оформление печатной полосы (афиша, обложка, страница журнала - на выбор обучающегося), с использованием шрифта в качестве основного средства выразительности в композиции |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Проскурина, М.В. Типографика / М.В. Проскурина. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19977

**Дополнительная литература.**

1. Арбатский, И.В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям Дизайн, Дизайн архитектурной среды, Градостроительство / И.В. Арбатский. – Красноярск : СФУ, 2015. – 271 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496976 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3358-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496976

2. Безрукова Е. А., Мхитарян Г. Ю.. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -130с. - 978-5-8154-0407-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487657

**Рабочая программа дисциплины**

**«Основы вёрстки»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Основы вёрстки» 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 принципы вёрстки** | | | | |
| 1. | Форматы и поля | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Работа с текстом** | | | | |
| 1. | Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Графические элементы на макете** | | | | |
| 1. | Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные принципы вёрстки.

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

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

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

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

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

Модуль II. Работа с текстом.

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

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

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

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

Модуль III. Графические элементы на макете.

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

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

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

**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. Форматы и поля.  2. Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость.  3. Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание.  4. Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты.  5. Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки. | Вёрстка листовки формата А6 Вёрстка буклета (евроформат: 1/3 А4) |
| 2. | 1. Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость.  2. Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки.  3. Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста.  4. Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи. | Вёрстка шрифтового плаката на одну из заданных тем, с использованием одного или нескольких шрифтов (на выбор). Стиль, шрифт и формат плаката - на выбор обучающегося |
| 3. | 1. Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость.  2. Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке.  3. Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон. | Вёрстка брошюры формата 70х100/16 (количество полос - на усмотрение обучающегося) |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Алпатова, Е.В. Основы верстки / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=18237

**Дополнительная литература.**

1. Клещев О. И.. Технологии полиграфии: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -108с. - 978-5-7408-0223-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455450

2. Комиссарова Я. В.. Основы полиграфологии: учебник для магистров [Электронный ресурс] / М.:Проспект,2016. -188с. - 978-5-392-21097-8. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=444882

3. Литунов С. Н., Гусак Е. Н.. Основы печатных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -166с. - 978-5-8149-2493-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493345

**Рабочая программа дисциплины**

**«Иллюстрация и основы фотографии»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.3. Типографика, фотографика, мультипликация. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация и основы фотографии» 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. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка** | | | | |
| 1. | Иллюстрация в графическом дизайне | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль II. Стилизация в иллюстрации** | | | | |
| 1. | Стили в иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Стилизация объектов | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Создание персонажа: пропорции лица, мимика | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Создание персонажа: фигура человека | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 5 | 9 |
| **Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция** | | | | |
| 1. | Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Передача объёма в изометрии | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Текстура и фактура, художественные кисти | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 5 | 9 |
| **Модуль IV. Основы фотографии. Создание галереи** | | | | |
| 1. | Основы фотографии. Крупность кадра, композиция фото | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Студийный свет. Цветовое решение | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Стили в фотографии. Жанры и их особенности | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 5 | 9 |
| **ИТОГО** | | **55** | **20** | **35** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка.

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

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

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

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

Модуль II. Стилизация в иллюстрации.

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

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

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

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

Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция.

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

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

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

Модуль IV. Основы фотографии. Создание галереи.

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

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

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

**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. Иллюстрация в графическом дизайне.  2. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия.  3. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода.  4. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред. | Сквозное построение натюрморта из нескольких предметов с тоновым решением Создание быстрого скетча с изображением городского пейзажа |
| 2. | 1. Стили в иллюстрации.  2. Стилизация объектов.  3. Создание персонажа: пропорции лица, мимика.  4. Создание персонажа: фигура человека. | Создание персонажа по заданным параметрам |
| 3. | 1. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации.  2. Передача объёма в изометрии.  3. Текстура и фактура, художественные кисти. | Создание иллюстрации с использованием изометрии |
| 4. | 1. Основы фотографии. Крупность кадра, композиция фото.  2. Студийный свет. Цветовое решение.  3. Стили в фотографии. Жанры и их особенности. | Подбор референсов фотографий для рекламной акции |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Куракова, А.Е. Иллюстрация и основы фотографии / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20711

**Дополнительная литература.**

1. История и теория аудиовизуальных искусств: учебно-методический комплекс, Ч. 2. Эстетика и история фотографии [Электронный ресурс] / Кемерово:КемГУКИ,2015. -52с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438724

2. Молочков В. П.. Основы фотографии [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -401с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=429069

**Рабочая программа дисциплины**

**«Визуальная айдентика: разработка логотипа»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование/совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в сфере визуальной айдентики: разработке логотипа.

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.4. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика: разработка логотипа» 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. Зачем бренд заказчику и потребителю. Суть бренда** | | | | |
| 1. | Интервью заказчика | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Психотипы потребителей | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Суть бренда | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Образная выразительность в брендинге. Анализ конкурентов. Сбор референсов** | | | | |
| 1. | Метафора и метонимия | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Расширенная метафора | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Анализ конкурентов | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Референсы | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Разновидности айдентики. Разработка логотипа** | | | | |
| 1. | Разновидности айдентики | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Шрифтовой логотип | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Изобразительный логотип | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Финализация логотипа | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Зачем бренд заказчику и потребителю. Суть бренда.

Тема 1. Интервью заказчика. Продукт. Торговая марка. Бренд. Производственное мышление. Маркетинговое мышление. Брендинговое мышление.

Тема 2. Психотипы потребителей. Гедонисты. Независимые. Эстеты. Традиционалисты.

Тема 3. Суть бренда. Цели и задачи. Исследования. Платформа бренда. Метафора. Вербальная айдентика. Визуальная айдентика. Внедрение и обратная связь.

Модуль II. Образная выразительность в брендинге. Анализ конкурентов. Сбор референсов.

Тема 1. Метафора и метонимия. Контент. Дизайнер. Арт-директор. Вербальный словарь. Когнитивный словарь.Семантика. Ощущения. Понятие метафоры. Свойства метафоры. Понятие метонимии.

Тема 2. Расширенная метафора. Понятия метафоры и метонимии. Расширенная метафора (изометрическая). Для чего подбирать метафору. Тип бренда; что должна связать метафора.

Тема 3. Анализ конкурентов. Продукт. Аудитория. Конкуренты. Рынок и тренды. Что даст исследование конкурентов дизайнеру.

Тема 4. Референсы. Эволюция логотипа HMV. Что такое референсы. Где найти ответы на вопросы «что» и «как» рисовать. Сколько вариантов должен создать дизайнер. Референсы семантики. Что нарисовать в качестве «портала». Референсы характера. Как нарисовать «кролика из будущего». Референсы характера. Как нарисовать JAZZ. Обсуждение с заказчиком.

Модуль III. Разновидности айдентики. Разработка логотипа.

Тема 1. Разновидности айдентики. Визуальная айдентика. Логотип. Палитра. Шрифт. Стилеобразующие. Фотостиль. Разновидности систем айдентики.

Тема 2. Шрифтовой логотип. Пиктограмма. Идеограмма. Логотип. Товарный знак. Изобразительный и шрифтовой логотип. Плюсы изобразительного логотипа. Плюсы шрифтового логотипа.

Тема 3. Изобразительный логотип. Как проверить качество логотипа. Семиотика. Разновидности изобразительного логотипа. Типы семиотических знаков.

Тема 4. Финализация логотипа. Творческое задание на визуальную айдентику. Концепции. Финализация. Зачем финализировать логотип.

**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. Интервью заказчика.  2. Психотипы потребителей.  3. Суть бренда. | Формулировка списка преимуществ продукта, потребительские ценности и характер бренда. Определение психотипа ядра аудитории бренда. Составление таблицы "Продукт — Ценности — Характер", с опорой на потребности психотипа. Составление портрета аудитории выбранного психотипа. Формулировка сути бренда — обещание производителя решить конкретную задачу потребителя при помощи продукта. |
| 2. | 1. Метафора и метонимия.  2. Расширенная метафора.  3. Анализ конкурентов.  4. Референсы. | Подбор метафоры бренда и иллюстрирование её на мудборде. Проведение сравнения продукта или процесса употребления с чем-то знакомым для аудитории. Проведение аналогии между элементами мира бизнеса и метафоры. Деконструирование айдентики и коммуникаций конкурентов. |
| 3. | 1. Разновидности айдентики.  2. Шрифтовой логотип.  3. Изобразительный логотип.  4. Финализация логотипа. | Выбор подходящей разновидности айдентики. Отрисовка шрифтового логотипа. Создание эскизов эмблемы. Выбор эскиза логотипа. |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Мосякин, С.Н. Визуальная айдентика: разработка логотипа / С.Н. Мосякин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20713

**Дополнительная литература.**

1. 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

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**

**«Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций обучающихся в сфере визуальной айдентики (фирменный стиль и дизайн коммуникаций).

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. | ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.4. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций» 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. Визуальные константы бренда: цвет, шрифт, графика** | | | | |
| 1. | Цвет в айдентике | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Шрифт в айдентике | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Графика в айдентике | 7 | 2 | 5 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 6 | 13 |
| **Модуль II. Дизайн коммуникаций бренда. Кинестетическая айдентика** | | | | |
| 1. | Точки контакта | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Дизайн коммуникаций | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Кинестетическая айдентика | 8 | 3 | 5 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 7 | 13 |
| **Модуль III. Презентация айдентики и оформление паспорта стандартов** | | | | |
| 1. | Презентация айдентики | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Паспорт стандартов | 7 | 2 | 5 |
| 3. | Творческое мышление | 8 | 3 | 5 |
| **ВСЕГО** | | 21 | 7 | 14 |
| **ИТОГО** | | **60** | **20** | **40** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Визуальные константы бренда: цвет, шрифт, графика.

Тема 1. Цвет в айдентике. Айдентика. Цветовая палитра. Ограничение цвета. Отсутствие ограничений цвета. Удаление цвета. Недопустимое использование логотипа. Фиксация значения цветов во всех популярных стандартах.

Тема 2. Шрифт в айдентике. Шрифт - уникальный инструмент. Шрифт как диагностический признак бренда. Шрифт и типографика в коммуникациях бренда. Как подобрать шрифт
для айдентики. Где подбирать шрифты. Кратко о лицензиях на шрифт.

Тема 3. Графика в айдентике. Дополнительная графика в системе элементов айдентики. Роль дополнительной графики. Фотостиль и стиль иллюстраций. Компоновка элементов.

Модуль II. Дизайн коммуникаций бренда. Кинестетическая айдентика.

Тема 1. Точки контакта. Интегрированные маркетинговые коммуникации. Инструмент выявления точек контакта при взаимодействии с брендом — Customer Journey Map. Точки контакта в CJM. Коммуникации бренда LUSH.

Тема 2. Дизайн коммуникаций. Коммуникации в продуктовом брендинге. Порядок восприятия упаковки. Функции упаковки. Функция информирования упаковки — это сообщение о характеристиках бренда. Удачный и неудачный рестайлинг упаковки.

Тема 3. Кинестетическая айдентика. Образ бренда — вербальное, визуальное и кинестетическое выражение сути бренда. Пример использования примеров кинестетической
айдентики для определения концепции торговой сети. За счёт чего создаётся урбанистический образ. За счёт чего создаётся фермерский образ. За счёт чего создаётся образ функциональности. За счёт чего создаётся образ домашнего супермаркета. За счёт чего создаётся образ "галереи еды". Способы передачи кинестетических ощущений.

Модуль III. Презентация айдентики и оформление паспорта стандартов.

Тема 1. Презентация айдентики. Структура презентации концепции айдентики. Задача, характеристики бренда. Метафора бренда. Референсы характера и семантики. Логотип. Логотип среди конкурентов. Палитра, шрифты. Стилеобразующие элементы. Оформление коммуникаций. Обзорный лист элементов айдентики. Сравнение вариантов концепции.

Тема 2. Паспорт стандартов. Структура и назначение паспорта стандартов. Типовое руководство по использованию элементов визуальной айдентики. Язык бренда.

Тема 3. Творческое мышление. Инерция мышления. Творческое мышление. Популярные техники творческого поиска. Ментальные карты. Случайный синтез. Матрица ценностей. Мозговой штурм. Латеральное мышление.

**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. Цвет в айдентике.  2. Шрифт в айдентике.  3. Графика в айдентике. | Подбор основных и дополнительных оттенков в палитру бренда. Разработка дополнительной графики — паттерн, пиктограммы, динамичные элементы. |
| 2. | 1. Точки контакта.  2. Дизайн коммуникаций.  3. Кинестетическая айдентика. | Определение точек контакта бренда с аудиторией при помощи Customer Journey Map. Оформление нескольких макетов с использованием элементов айдентики. Подбор референсов кинестетической айдентики: примеры отделочных материалов интерьера и экстерьера, текстуры бумаги, технологии печати, изготовления вывески, материалы одежды персонала. |
| 3. | 1. Презентация айдентики.  2. Паспорт стандартов.  3. Творческое мышление. | Оформление презентации концепции айдентики для клиента. Оформление краткого паспорта стандартов. |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Мосякин, С.Н. Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций / С.Н. Мосякин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20715

**Дополнительная литература.**

1. 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

2. Основы продюсерства : Аудиовизуальная сфера: учебник [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -719с. - 5-238-00479-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=114545

**Рабочая программа дисциплины**

**«Дизайн рекламы. Практикум»**

**1. Цель освоения дисциплины:** приобретение/совершенствование обучающимися профессиональных компетенций в сфере дизайна рекламы.

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**ВД 2. 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 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.2.4. Основы рекламных технологий.  З 2.2.5. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.  З 2.2.6. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства. | У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 2.2.5. Подготовка графических материалов для передачи в производство. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 4.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн рекламы. Практикум» 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. Реклама как важная составляющая маркетинговых коммуникаций** | | | | |
| 1. | Основные понятия и характеристики рекламы (функции, классификация) | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Исторические вехи и важные персоналии | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Цели и задачи рекламного сообщения: для кого и зачем | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Роль маркетинга и маркетинговых коммуникаций в современном мире | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Психология восприятия рекламы и эффективность** | | | | |
| 1. | Психология восприятия рекламы, механизмы воздействия на целевую аудиторию | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Формулы создания эффективной рекламы (AIDA и пр.) и измерение эффективности рекламного сообщения: цели, задачи и методы | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Целевой маркетинг: сегментирование аудитории | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Графический дизайн в рекламе** | | | | |
| 1. | Каналы рекламных коммуникаций. Виды рекламных носителей (digital/offline) | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Визуальный образ как решение маркетинговой задачи. От идеи к реализации | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Способы генерирования идей | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Дизайн-макет: необходимые элементы и их взаимодействие | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Анализ визуальных рекламных сообщений известных брендов | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Реклама как важная составляющая маркетинговых коммуникаций.

Тема 1. Основные понятия и характеристики рекламы (функции, классификация). Коммуникационный подход. Функциональный подход. Материальный подход. Роль рекламы в жизни современного общества.

Тема 2. Исторические вехи и важные персоналии. История развития зарубежной рекламы. Развитие рекламы в России.

Тема 3. Цели и задачи рекламного сообщения: для кого и зачем. Рекламодатели. Рекламные агентства. Схема рекламной коммуникации. Главная цель рекламы.

Тема 4. Роль маркетинга и маркетинговых коммуникаций в современном мире. Нужда. Потребность. Товар. Запрос. Маркетинг. Маркетинговые коммуникации.

Модуль II. Психология восприятия рекламы и эффективность.

Тема 1. Психология восприятия рекламы, механизмы воздействия на целевую аудиторию. Рекламный образ. Принципы визуального восприятия.

Тема 2. Формулы создания эффективной рекламы (AIDA и пр.) и измерение эффективности рекламного сообщения: цели, задачи и методы. Уровни психологического воздействия рекламы. Модели AIDAS, DIBABA, DAGMAR.

Тема 3. Целевой маркетинг: сегментирование аудитории. Сегментация рынка. Критерии сегментации. Метод персон.

Модуль III. Графический дизайн в рекламе.

Тема 1. Каналы рекламных коммуникаций. Виды рекламных носителей (digital/offline). Группы каналов маркетинговых коммуникаций. Современный офлайн-маркетинг. Онлайн-каналы. Digital-каналы.

Тема 2. Визуальный образ как решение маркетинговой задачи. От идеи к реализации. Шаги, которые важно учесть при разработке визуального образа.

Тема 3. Способы генерирования идей. Мозговой штурм (brain storm). Ментальные карты (mind mapping). Генератор генераторов идей. Метод литературных троп.

Тема 4. Дизайн-макет: необходимые элементы и их взаимодействие. Бриф. ТЗ. Макет.

Тема 5. Анализ визуальных рекламных сообщений известных брендов. Сторителлинг от Макдоналдс. Panasonic. No battery, no fun. Avito. Люди – людям. К импрессионистам нужно прийти: навигационная реклама Пушкинского музея.

**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. Основные понятия и характеристики рекламы (функции, классификация).  2. Исторические вехи и важные персоналии.  3. Цели и задачи рекламного сообщения: для кого и зачем.  4. Роль маркетинга и маркетинговых коммуникаций в современном мире. | Поиск примеров рекламных сообщений современных брендов на каждый из инструментов маркетинговых коммуникаций |
| 2. | 1. Психология восприятия рекламы, механизмы воздействия на целевую аудиторию.  2. Формулы создания эффективной рекламы (AIDA и пр.) и измерение эффективности рекламного сообщения: цели, задачи и методы.  3. Целевой маркетинг: сегментирование аудитории. | Создание портрета целевой аудитории. Разбор примера рекламного сообщения любого известного бренда с точки зрения рекламной модели AIDA(S). |
| 3. | 1. Каналы рекламных коммуникаций. Виды рекламных носителей (digital/offline).  2. Визуальный образ как решение маркетинговой задачи. От идеи к реализации.  3. Способы генерирования идей.  4. Дизайн-макет: необходимые элементы и их взаимодействие.  5. Анализ визуальных рекламных сообщений известных брендов. | Создание визуального образа для рекламного сообщения |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Кондаков, В.В. Графический дизайн в рекламе / В.В. Кондаков. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4669

**Дополнительная литература.**

1. 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

2. Чернатони, Л. Брендинг: как создать мощный бренд : учебник / Л. Чернатони, М. МакДональд ; предисл. Б. Л. Ерёмина ; ред. Г. А. Клебче ; пер. с англ. под ред. Б. Л. Еремина. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 559 с.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691470

3. Шпаковский В. О., Егорова Е. С.. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва|Вологда:Инфра-Инженерия,2018. -453с. - 978-5-9729-0217-0. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493884

**Рабочая программа дисциплины**

**«Предпечатная подготовка»**

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

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

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.4. Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.  З 1.5. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.6. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 4.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Предпечатная подготовка» 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 |
| **Модуль I. Виды печати** | | | | |
| 1. | Основы полиграфического производства | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Традиционные способы печати | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Специальные виды и способы печати | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 6 | 8 |
| **Модуль II. Подготовка к печати** | | | | |
| 1. | Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Подготовка макета к печати в разных редакторах | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Полиграфические материалы и их применение | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 7 | 8 |
| **Модуль III. Постпечатная подготовка** | | | | |
| 1. | Печать рекламных материалов на разных носителях | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 7 | 9 |
| **ИТОГО** | | **45** | **20** | **25** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Виды печати.

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

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

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

Модуль II. Подготовка к печати.

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

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

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

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

Модуль III. Постпечатная подготовка.

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

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

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

**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 полиграфического производства.  2. Традиционные способы печати.  3. Специальные виды и способы печати. | Подбор способов печати к готовым макетам из кейса |
| 2. | 1. Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы.  2. Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета.  3. Подготовка макета к печати в разных редакторах.  4. Полиграфические материалы и их применение. | Подготовка нескольких макетов к печати по техническому заданию |
| 3. | 1. Печать рекламных материалов на разных носителях.  2. Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения.  3. Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование. | Обоснование выбора рекламных носителей для предложенного кейса и подбор вариантов снижения затрат на рекламу за счёт дизайна и печати. Составление описания двух вариантов решений - VIP и супер-премиум - по печати и отделке рекламных материалов для предложенного кейса с учётом бюджета заказчика |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Черникович Илья Николаевич, Предпечатная подготовка / Черникович Илья Николаевич. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25876

**Дополнительная литература.**

1. Ганиева Н. М.. Технология формных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -134с. - 978-5-8149-2524-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493308

2. Исхаков, О.А. Аналоговые и цифровые фотопроцессы в полиграфии / О.А. Исхаков ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань : Издательство КНИТУ, 2017. – 204 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=501151 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2239-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=501151

3. Литунов С. Н., Гусак Е. Н.. Основы печатных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -166с. - 978-5-8149-2493-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493345

**Рабочая программа дисциплины**

**«Практикум по разработке айдентики»**

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

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

**ВД 2. 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 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/02.6). | З 2.9. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. | 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 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |
| ПК 4.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Практикум по разработке айдентики» 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. Предпроектный анализ** | | | | |
| 1. | Карта конкурентов и техника сбора аналогов | 7 | 2 | 5 |
| 2. | Мoodboard и стилевые референсы будущего проекта. Их роль в формировании платформы бренда | 8 | 3 | 5 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль II. Разработка платформы бренда** | | | | |
| 1. | Определение целевой аудитории, ценностей ЦА и составление таблицы «Продукт — Ценности — Характер» | 7 | 2 | 5 |
| 2. | «Бренд-код» как описание платформы бренда | 8 | 3 | 5 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль III. Разработка концепции бренда** | | | | |
| 1. | Технология «Шесть логических уровней восприятия» как способ формирования ключевой метафоры бренда | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Мозговой штурм как способ визуализации метафоры и эскизирования | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Логотип как основной элемент системы визуальных коммуникаций бренда | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль IV. Разработка презентации/паспорта стандартов айдентики бренда** | | | | |
| 1. | Способы и средства создания презентации концепции бренда и айдентики | 7 | 2 | 5 |
| 2. | Способы и средства создания паспорта стандартов айдентики бренда | 8 | 3 | 5 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **ИТОГО** | | **60** | **20** | **40** |

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Предпроектный анализ.

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

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

Модуль II. Разработка платформы бренда.

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

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

Модуль III. Разработка концепции бренда.

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

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

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

Модуль IV. Разработка презентации/паспорта стандартов айдентики бренда.

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

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

**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. Карта конкурентов и техника сбора аналогов.  2. Мoodboard и стилевые референсы будущего проекта. Их роль в формировании платформы бренда. | Отработка умения составлять карту конкурентов в рамках конкретного проекта по визуальной айдентике; умения анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом Составление moodboard на основе фото-изображений, взятых из открытых источников. Сбор стилевых референсов по теме разрабатываемого бренда из графических изображений, взятых из открытых источников |
| 2. | 1. Определение целевой аудитории, ценностей ЦА и составление таблицы «Продукт — Ценности — Характер».  2. «Бренд-код» как описание платформы бренда. | Проведение сегментирования и описания целевой аудитории бренда Создание бренд-кода разрабатываемого на практикуме бренда |
| 3. | 1. Технология «Шесть логических уровней восприятия» как способ формирования ключевой метафоры бренда.  2. Мозговой штурм как способ визуализации метафоры и эскизирования.  3. Логотип как основной элемент системы визуальных коммуникаций бренда. | Проведение усиления позиционирования разрабатываемого бренда путем создания для него ключевой метафоры Создание в короткий срок (40-60 мин) максимального количества вариантов визуализации ключевой метафоры бренда Разработка знака/логотипа и основных компонентов айдентики бренда |
| 4. | 1. Способы и средства создания презентации концепции бренда и айдентики.  2. Способы и средства создания паспорта стандартов айдентики бренда. | Создание паспорта стандартов айдентики разрабатываемого бренда Создание презентации концепции и айдентики разработанного бренда |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Филиппов, М.А. Практикум по разработке айдентики / М.А. Филиппов. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2020. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20719

**Дополнительная литература.**

1. Григорян, Е.С. Корпоративная социальная ответственность / Е.С. Григорян, И.А. Юрасов. – 2-е изд. – Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2019. – 248 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496198 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03159-5. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496198

2. Оксинойд К. Э.. Управление социальным развитием организации: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва:Издательство «Флинта»,2017. -182с. - 978-5-9765-0031-0. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=115105

3. Управление персоналом : учебник для вузов / Е.А. Аксенова, Т.Ю. Базаров, Б.Л. Еремин и др. ; под ред. Т.Ю. Базарова, Б.Л. Еремина. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 561 с. - ISBN 5-238-00290-4. - URL: biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118464

Приложение № 2 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Графический дизайн»

**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 «Графический дизайнер»», «Пропедевтика. Основы композиции», «Теория и психология цвета», «Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование», «Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой», «Программа вёрстки Adobe Indesign», «Типографика», «Основы вёрстки», «Иллюстрация и основы фотографии», «Визуальная айдентика: разработка логотипа», «Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций», «Дизайн рекламы. Практикум», «Предпечатная подготовка», «Практикум по разработке айдентики».

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 «Графический дизайнер», тематическое содержание дисциплины:

История возникновения дизайн-проектирования Основные характеристики дизайн-деятельности. Что такое проект. Два подхода к проектированию. История возникновения дизайн-проектирования. Допроектная эпоха. Кто придумал молоток? Предпосылки возникновения проектной деятельности. Сходства и различия проекта и творческого акта. Идея и концепция. Три проектные модели и их связь Основные этапы развития графического дизайна Становление графического дизайна. Плакатное искусство Тулуз Лотрека, Альфонса Мухи и ЛуцианаБернхарда. Появление фирменных стилей. Питер Беренс, 1907 г., фирменный стиль AEG. Фирменный стиль компании «Braun» и «Оливетти». 20-е годы XX века. Создание Веркбунд, 1907 г. и AIGA -American Institute of Graphic Art. Вклад школы «Баухауз» в развитие графического дизайна, 1919 г. 60-е годы XX века, Ульмская школа дизайна. 90-е годы XX века. Новая типографика Дэвида Карсона и Невила Броуди Новый этап развития графического дизайна Новая роль графического дизайна. Парадигма графического дизайна и культурная революция 70-х годов XX века. Понятие бренда в контексте графического дизайна. Вещь и информация Обзор основных школ графического дизайна Обзор основных школ графического дизайна. Швейцарская типографика. Польский плакат. Французский плакат. Американский графический дизайн. Японский плакат. Советский агитационный плакат. Товарные знаки и упаковка в СССР. Российский дизайн 1990-2000 гг. Определение графического дизайна Определение графического дизайна. Графический дизайн в контексте других видов дизайна Дизайнер и общество Дизайнер и общество. Социальный плакат Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне. Книжное проектирование. Брендинг и реклама. Шрифтовое проектирование. Упаковка и инфографика. Проектирование UX/UI. Проектирование визуальных коммуникаций Визуальные коммуникации. Комплексность. Модульность. Функциональность Антропоцентрический подход в дизайне Эргономика и юзабилити в дизайне. Определение юзабилити. Семейство стандартов IS0 9241. Проектирование пользовательского интерфейса Основные этапы дизайн-проектирования Дизайн-проект в сфере графического дизайна. Начало. Ведение. Завершение Принципы дизайн-мышления Метафора в графическом дизайне. Принципы проведения и использования мозгового штурма. Применение техники бисоциаций. В. Папанека в графическом дизайне Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии Современные тренды в графическом дизайне. Мероприятия и издания в графическом дизайне Основные компетенции графического дизайнера Основные компетенции графического дизайнера. Применение основных компетенций на практике Варианты трудоустройства для дизайнера Дизайн-студия и рекламное агентство. Дизайн-отдел в компании. Фриланс. Этапы карьеры в графическом дизайне

2.2. Пропедевтика. Основы композиции, тематическое содержание дисциплины:

Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст Сравнение как базовый принцип визуального восприятия. Особенности формирование силуэта. Силуэт как ведущий фактор восприятия изображения. Гармонизация по принципу подобия. Гармонизация по принципу контраста Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура Понятия точки. Точка и формат. Понятие линии. Понятие пятна. Три способа изображения пятна. Понятие растра. Виды и применение растра. Понятие фактуры. Сравнение фактуры и растра Формообразование в ГД. Геометрические примитивы Определение геометрических примитивов. Выразительные свойства круга. Выразительные свойства треугольника. Выразительные свойства квадрата Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение Основы композиции в ГД. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество Понятие базовых контрастов. Контраст по величине формы. Контраст по количеству объектов. Контраст по тону Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия Понятие структуры применительно к графической композиции. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси. Поля восприятия Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов Основные композиционные схемы. Ритм и сетка в композиции. Композиционная линейка масштабов Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена Понятие цвето-графической композиции. Цвето-тональное графическое решение. Основные цветовые сочетания. Виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент Понятие дизайна цвета. Основной и дополнительный цвет в цвето-графической композиции. Теплохолодность в дизайне цвета. Понятие колорита. Понятие акцента Графические, пространственные и образные характеристики цвета Цвет как выразительное средство в графическом дизайне. Графические характеристики цвета. Пространственные характеристики цвета. Образные характеристики цвета 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

2.3. Теория и психология цвета, тематическое содержание дисциплины:

Физические основы цвета Понятия: цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета. Теория цвета Отличие хроматических и ахроматических цветов. Как работает цветовой круг. Виды цветовых контрастов и эффект их применения. Применение контрастов в разных направлениях дизайна. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone Системы цвета - RGB, CMYK, Pantone. Восприятие цвета Особенности восприятия цвета. Оттенки цвета. Суть синестезии. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету Психологическое и физиологическое воздействие цвета. Цветовые координаты (как измерить цвет): тон, насыщенность, яркость. Воздействие цвета на восприятие пространства Как цвет оптически расширяет, сужает, вытягивает пространство. Тяжелые и легкие, активные и пассивные цвета. Роль цвета в дизайне Цвет в дизайне разных направлений. Цифровые колористические решения Как работает цвет в композиции. Цветовые акценты. Как соотносятся форма и цвет предмета. Краски и их смешение Каким образом получаются разные цвета за счет смешения красок. Составление цветовых схем Правила составления цветовых схем. Цвет в визуальной коммуникации Убеждение цветом в рекламе. Как цветовое решение влияет на действия потребителя.

2.4. 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

2.5. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой, тематическое содержание дисциплины:

Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста Отличие векторной графики от растрового изображения. Сферы дизайна, где используется Adobe Illustrator. Базовые настройки холста в Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом Как устроен интерфейс программы. Основное меню. Панель управления. Панель палитр. Простые фигуры и их свойства Инструменты группы "Фигуры". Инструмент "Прямоугольник" и его свойства. Обводка и заливка Работа с разными формами из группы "Фигуры". Цвет. Инструменты «Заливка» и «Обводка». Обработка контуров Как с помощью палитры "Обработка контуров" создавать из простых фигур более сложные. Инструменты "Отражение", "Поворот" Применение инструментов «Зеркальное отражение» и «Поворот». Трансформирование Варианты применение инструмента «Свободное трансформирование». Монтажная область, слои Структура и режимы слоев. Применение слоев в работе. Экспорт для экранов и веб Варианты экспорта и сохранения файлов. Точки и направляющие Трансформация фигуры посредством опорных точек и направляющих. Использование инструментов «Опорная точка» и «Прямое выделение». Инструмент "Перо" Правила применения инструмента «Перо». Настройки обводки Различные свойства обводки. Работа с линией при помощи кривых безье. Работа с инструментами «Ширина» и «Динамические профили обводки». Палитры Возможности управления цветом. Как подобрать палитру, исходя из цветовой гармонии. Применение инструмента «Изменение цвета». Создание градиентов Применение градиентов в работе. Импорт растровых изображений Параметры качественного растрового изображения. Импорт растрового изображения в редактор. Трассировка растровых изображений Как использовать трассировку растрового изображения. Как управлять параметрами трассировки. Инструмент "Текст" Свойства инструмента «Текст». Как работать с разными шрифтами. Преобразование текста в кривые. Текст по контуру Применение текста в качестве графического элемента. Использование текста по контуру. Обтравочные маски Создание обтравочных масок в работе с векторной и растровой графикой. Создание составных масок и более сложных масок на несколько объектов. Режимы смешения Применение смешения слоев. Различные режимы смешения слоев. Сетки и выравнивание Как выровнять объекты с помощью палитры «Выравнивание». Применение «направляющих» и их свойств. Экспорт Экспорт иллюстрации. Отправка изображения на печать.

2.6. Программа вёрстки Adobe Indesign, тематическое содержание дисциплины:

Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign Для чего предназначен InDesign. Отличие InDesign от Illustrator и Photoshop. Интерфейс программы. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами Инструменты. Их функционал и возможности. Цветовые пространства в InDesign: CMYK, RGB. Создание документа. Изменение размеров и ориентации листа. Экспорт документа в формат PDF, обзор пресетов. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов Создание объектов. Трансформация объектов (вращение, искажение, изменений пропорций). Выравнивание объектов. Создание сложных объектов с помощью инструмента Pathfinder. Прозрачность объектов и режимы наложения. Градиентная прозрачность объекта. Работа с текстом в InDesign Понятие текстового фрейма. Создание текстового фрейма. Изменение пропорций текстового фрейма и создание многоколоночного фрейма. Перетекание текстового фрейма в рамках одной и нескольких полос издания. Импортирование текста в InDesign. Свойства текста. Настройки символов и абзацев Изменение шрифта и его кегля (размера). Копирование настроек текста с помощью инструмента «пипетка». Изменений цвета текста и его прозрачности. Искажение текста. Выравнивания текста. Добавление табуляции в текст. Добавление буквицы в начало абзаца. Создание стилей текста (обзорно). Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны) Изменение направления текста: вдоль контура кривой, по кругу, по границам иных фигур. Варианты преобразования текста в кривые, горячие клавиши и метод с использованием конвертации в PDF. Ликбез по линкам, плюсы и минусы их использования. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style) Paragraph и Character style, их отличие и совместная работа. Углубленная настройка стилей и их возможности. Настройка простой последовательности стилей. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles) Возможности Nested Style, или последовательность стилей в рамках одной строки. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles) Структура таблиц, виды ячеек. Настройка стилей ячеек. Настройка стиля таблицы и их возможности. Настройка стилей обводки (Stroke Styles) Возможность создания своей, индивидуальной обводки, которая будет применена в оформлении таблицы. Генерация содержания документа/книги Принцип создания содержания. Настройки стилей содержания. Настройки отточия. Шаблоны страниц (Master Pages) Шаблон и его основная функция. Создание родительского и дочернего шаблона и для чего это нужно. Создание автоматической нумерации. Добавление статичного и динамичного колонтитула в шаблон издания. Нумерация страниц Создание нумерации. Нумерация с указанием общего количества полос в издании. Декоративная нумерация. Нумерация с изменением направления цифр. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение Принцип создания многострунных бегущих колонтитулов.

2.7. Типографика, тематическое содержание дисциплины:

История типографики Введение. Происхождение книгопечатания. Печатная книга. Роль антиквы в наборе. Брусковые шрифты и гротески в типографике. Методы печати в типографике Стили и стилистические течения в типографике Эпоха классицизма. Типографика ренессанса. Ренессансные прямые шрифты. Ренессансные курсивы. Шрифты маньеризма. Типографика барокко. Типографика рококо. Типографика неоклассицизма. Типографика романтизма. Викторианский стиль. Движение искусств и ремесел. Эпоха модернизма. Ар-нуво. Экспрессионизм. Типографика реализма. Геометрический модернизм. Лирический модернизм. Футуризм и конструктивизм. Баухаус и новая типографика. Ар-деко. Поздний модернизм или швейцарский стиль. Эпоха постмодернизма. Типографика постмодернизма История латиницы Введение. Древнейшие системы письма. Финикийская письменность. Греческая письменность. Латинские почерки в письме. Готическое письмо. Латиница и книгопечатание Происхождение и развитие кириллицы Язычество. Славянская азбука. Кириллические почерки. Кириллица в печатной книге. Реформы кириллицы. После реформ Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация Основные понятия. Параметры наборной строки. Шрифтовые начертания. Оптическая компенсация Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты Введение. Антиквенные шрифты. Гротески. Брусковые шрифты Каллиграфия и леттеринг Введение в каллиграфию. Арабская каллиграфия (арабика). Западная каллиграфия. Восточная каллиграфия. Каллиграфия Китая. Японская каллиграфия. Леттеринг Наборы в верстке, микротипографика Верстка. Составляющие верстки. Наборы в верстке. Способы, помогающие улучшить читаемость текста в наборе. Колонки. Текст по контуру. Микротипографика Особенности верстки для web и печатных изданий Введение. Применение стиля для оформления документа. Верстка многостраничного документа. О шрифтах. Верстка для web Сочетания шрифтов Введение. Гармоничные сочетания. Контрастные сочетания

2.8. Основы вёрстки, тематическое содержание дисциплины:

Форматы и поля Формат. Стандартные форматы. Визитки. Нестандартные форматы. Выбор полей. Поля внутри полосы Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость Модули. Принципы деления на модули. Считываемость модулей Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание Примитивы верстки. Точка. Линия. Прямоугольник. Правило внутреннего и внешнего. Выравнивание Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты Якорные объекты. Контраст Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки Основные виды сеток. Швейцарская типографика. Расчет сетки. Как использовать сетку Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость Шрифт и параметры. Выбор подходящего шрифта. Сочетаемость шрифтов Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки Какие бывают текстовые блоки. Заголовки и подзаголовки. Наборный текст. Выносы, врезы и цитаты Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста Выравнивание (выключка) текста. Выключка по формату. Флаговое выравнивание (выключка). Выравнивание (выключка) по центру. Приводность текста. Нестандартное расположение текста Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи Простые списки. Сложные списки. Сноски и примечания. Подписи Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость Работа с фотобанками. Векторная графика. Сочетаемость Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке Расположение. Выравнивание по сетке. Кадрирование фотографий Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон Отбивки и линейки. Плашки. Иконки. Фон. Создание акцента

2.9. Иллюстрация и основы фотографии, тематическое содержание дисциплины:

Иллюстрация в графическом дизайне Области применения иллюстрации в графическом дизайне. Жанры иллюстрации. Современная иллюстрация. Программы для портативных устройств Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия Аналог/диджитал. Алгоритм создания иллюстрации. Линия симметрии. Пропорции Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода Перспектива. Линия горизонта. Точки схода Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред Светотеневой рисунок. Падающая тень. Преломление сред Стили в иллюстрации Авторский стиль. Реализм. Гротеск и сюрреализм. Декоративный и фэшн. Наив и примитивизм. Минимализм Стилизация объектов Стилизация. Начало. Штрих. Способы набора тона. Упражнения Создание персонажа: пропорции лица, мимика Пропорции человеческого лица. Мимика и характер. Стилизация. Создание персонажа Создание персонажа: фигура человека Пропорции человеческой фигуры. Части тела. Стилизация. Создание персонажа Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации История плоского дизайна. Фас - грань - изометрия. “Объём” в плоском дизайне. Изометрия Передача объёма в изометрии Цвет в плоском дизайне. Свет и блики. Тени. Светотеневое решение. Развитие цветочувствительности Текстура и фактура, художественные кисти Финальные этапы обработки: тренды. Текстура. Художественные кисти. Тени, градиенты и шум. Реалистичные элементы в плоском дизайне Основы фотографии. Крупность кадра, композиция фото Экспозиция и фокусное расстояние. Глубина резкости и длинная выдержка. Крупность кадра. Точка съёмки и ракурс. Композиция фотографии и формат. Контраст и ритм Студийный свет. Цветовое решение Классификация света. Естественный и искуственный свет. Характеристики света. Источники освещения. Студийный свет и схема света. Эффектный свет. Цветовое решение снимка/серии Стили в фотографии. Жанры и их особенности Стили и жанры фотографии. Жанровые особенности и психология восприятия. Серия

2.10. Визуальная айдентика: разработка логотипа, тематическое содержание дисциплины:

Интервью заказчика Продукт. Торговая марка. Бренд. Производственное мышление. Маркетинговое мышление. Брендинговое мышление. Психотипы потребителей Гедонисты. Независимые. Эстеты. Традиционалисты. Суть бренда Цели и задачи. Исследования. Платформа бренда. Метафора. Вербальная айдентика. Визуальная айдентика. Внедрение и обратная связь Метафора и метонимия Контент. Дизайнер. Арт-директор. Вербальный словарь. Когнитивный словарь.Семантика. Ощущения. Понятие метафоры. Свойства метафоры. Понятие метонимии. Расширенная метафора Понятия метафоры и метонимии. Расширенная метафора (изометрическая). Для чего подбирать метафору. Тип бренда; что должна связать метафора. Анализ конкурентов Продукт. Аудитория. Конкуренты. Рынок и тренды. Что даст исследование конкурентов дизайнеру. Референсы Эволюция логотипа HMV. Что такое референсы. Где найти ответы на вопросы «что» и «как» рисовать. Сколько вариантов должен создать дизайнер. Референсы семантики. Что нарисовать в качестве «портала». Референсы характера. Как нарисовать «кролика из будущего». Референсы характера. Как нарисовать JAZZ. Обсуждение с заказчиком. Разновидности айдентики Визуальная айдентика. Логотип. Палитра. Шрифт. Стилеобразующие. Фотостиль. Разновидности систем айдентики. Шрифтовой логотип Пиктограмма. Идеограмма. Логотип. Товарный знак. Изобразительный и шрифтовой логотип. Плюсы изобразительного логотипа. Плюсы шрифтового логотипа. Изобразительный логотип Как проверить качество логотипа. Семиотика. Разновидности изобразительного логотипа. Типы семиотических знаков. Финализация логотипа Творческое задание на визуальную айдентику. Концепции. Финализация. Зачем финализировать логотип.

2.11. Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций, тематическое содержание дисциплины:

Цвет в айдентике Айдентика. Цветовая палитра. Ограничение цвета. Отсутствие ограничений цвета. Удаление цвета. Недопустимое использование логотипа. Фиксация значения цветов во всех популярных стандартах. Шрифт в айдентике Шрифт - уникальный инструмент. Шрифт как диагностический признак бренда. Шрифт и типографика в коммуникациях бренда. Как подобрать шрифт
для айдентики. Где подбирать шрифты. Кратко о лицензиях на шрифт. Графика в айдентике Дополнительная графика в системе элементов айдентики. Роль дополнительной графики. Фотостиль и стиль иллюстраций. Компоновка элементов. Точки контакта Интегрированные маркетинговые коммуникации. Инструмент выявления точек контакта при взаимодействии с брендом — Customer Journey Map. Точки контакта в CJM. Коммуникации бренда LUSH. Дизайн коммуникаций Коммуникации в продуктовом брендинге. Порядок восприятия упаковки. Функции упаковки. Функция информирования упаковки — это сообщение о характеристиках бренда. Удачный и неудачный рестайлинг упаковки. Кинестетическая айдентика Образ бренда — вербальное, визуальное и кинестетическое выражение сути бренда. Пример использования примеров кинестетической
айдентики для определения концепции торговой сети. За счёт чего создаётся урбанистический образ. За счёт чего создаётся фермерский образ. За счёт чего создаётся образ функциональности. За счёт чего создаётся образ домашнего супермаркета. За счёт чего создаётся образ "галереи еды". Способы передачи кинестетических ощущений. Презентация айдентики Структура презентации концепции айдентики. Задача, характеристики бренда. Метафора бренда. Референсы характера и семантики. Логотип. Логотип среди конкурентов. Палитра, шрифты. Стилеобразующие элементы. Оформление коммуникаций. Обзорный лист элементов айдентики. Сравнение вариантов концепции. Паспорт стандартов Структура и назначение паспорта стандартов. Типовое руководство по использованию элементов визуальной айдентики. Язык бренда. Творческое мышление Инерция мышления. Творческое мышление. Популярные техники творческого поиска. Ментальные карты. Случайный синтез. Матрица ценностей. Мозговой штурм. Латеральное мышление.

2.12. Дизайн рекламы. Практикум, тематическое содержание дисциплины:

Основные понятия и характеристики рекламы (функции, классификация) Коммуникационный подход. Функциональный подход. Материальный подход. Роль рекламы в жизни современного общества Исторические вехи и важные персоналии История развития зарубежной рекламы. Развитие рекламы в России Цели и задачи рекламного сообщения: для кого и зачем Рекламодатели. Рекламные агентства. Схема рекламной коммуникации. Главная цель рекламы Роль маркетинга и маркетинговых коммуникаций в современном мире Нужда. Потребность. Товар. Запрос. Маркетинг. Маркетинговые коммуникации Психология восприятия рекламы, механизмы воздействия на целевую аудиторию Рекламный образ. Принципы визуального восприятия Формулы создания эффективной рекламы (AIDA и пр.) и измерение эффективности рекламного сообщения: цели, задачи и методы Уровни психологического воздействия рекламы. Модели AIDAS, DIBABA, DAGMAR Целевой маркетинг: сегментирование аудитории Сегментация рынка. Критерии сегментации. Метод персон Каналы рекламных коммуникаций. Виды рекламных носителей (digital/offline) Группы каналов маркетинговых коммуникаций. Современный офлайн-маркетинг. Онлайн-каналы. Digital-каналы Визуальный образ как решение маркетинговой задачи. От идеи к реализации Шаги, которые важно учесть при разработке визуального образа Способы генерирования идей Мозговой штурм (brain storm). Ментальные карты (mind mapping). Генератор генераторов идей. Метод литературных троп Дизайн-макет: необходимые элементы и их взаимодействие Бриф. ТЗ. Макет Анализ визуальных рекламных сообщений известных брендов Сторителлинг от Макдоналдс. Panasonic. No battery, no fun. Avito. Люди – людям. К импрессионистам нужно прийти: навигационная реклама Пушкинского музея

2.13. Предпечатная подготовка, тематическое содержание дисциплины:

Основы полиграфического производства Как устроен процесс изготовления печатной продукции. Воспроизведение изображений при печати. Виды и способы печати. Виды печатной продукции. Традиционные способы печати Плоская офсетная печать. Высокая печать: флексография и леттерпресс. Глубокая печать. Цифровая печать. Специальные виды и способы печати Специальные виды и способы печати. Трафаретная печать. Тампопечать. Сублимационная печать. Печать с использованием плашечных цветов. Влияние элементов печатного процесса на стоимость тиража. Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы Этапы допечатной подготовки. Основные параметры макета. Стандартные форматы файлов. Ловушки цвета - почему на печати все бывает “по-другому”. Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета Технические требования для различных способов печати. Алгоритм подготовки макета. Сохранение и проверка PDF. Подготовка макета к печати в разных редакторах Подготовка макета в Adobe Photoshop. Подготовка макета в Adobe Illustrator. Подготовка макета в Adobe InDesign. Полиграфические материалы и их применение Ассортимент полиграфических материалов. Бумага. Картон. Полимерные плёнки. Печать рекламных материалов на разных носителях Наружная и внутренняя реклама. Печать для сектора b2b (носители коммерческого предложения). Печать для сектора b2c (носители рекламного предложения). Подготовка к печати материалов для рекламного продвижения товара (разные форматы и носители). Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения Специфика отделочных процессов в полиграфии. Тиснение: блинтовое, конгревное, с фольгой, текстурирование. Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование. Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование.

2.14. Практикум по разработке айдентики, тематическое содержание дисциплины:

Карта конкурентов и техника сбора аналогов Составление карты конкурентов и освоение техники сбора аналогов. Закрепление навыков сбора информации о конкурентах по трем кругам соответствия. Изучение техники сравнительного анализа и выявления ключевых преимуществ проектируемого бренда. Анализ сильных и слабых сторон конкурентной среды, разрывов в обещаниях брендов-конкурентов, изучение соответствующего сегмента рынка Мoodboard и стилевые референсы будущего проекта. Их роль в формировании платформы бренда Составление moodboard и сбор стилевых референсов будущего проекта. Закрепление способов передачи настроения и стиля бренда в подборках «moodboard» и «стилевые референсы». Изучение способа визуализации платформы бренда и их роли в формировании платформы бренда. Анализ стилевых особенностей проектируемого фирменного стиля на примере стилевых референсов Определение целевой аудитории, ценностей ЦА и составление таблицы «Продукт — Ценности — Характер» Закрепление навыков обработки информации для описания платформы бренда. Изучение конвертации полученных данных в дизайн-решения. Анализ полученной информации для определения позиционирования «Бренд-код» как описание платформы бренда Составление бренд-кода как описания платформы бренда. Закрепление навыков систематизации информации для описания платформы бренда. Изучение взаимосвязи различных частей платформы с визуализацией и дизайн-решениями. Анализ влияния позиционирования на концепцию фирменного стиля. Технология «Шесть логических уровней восприятия» как способ формирования ключевой метафоры бренда Составление таблицы «Шесть логических уровней восприятия» с целью формирования ключевой метафоры разрабатываемого бренда. Закрепление ключевых вопросов к уровням и навыков описания логических уровней восприятия. Изучение примеров формирования имиджа, бренда и персонажа на основе данной технологии. Анализ взаимовлияния логических уровней восприятия. Мозговой штурм как способ визуализации метафоры и эскизирования Проведение мозгового штурма с целью создания вариантов визуализации метафоры. Закрепление навыков эскизирования. Изучение правил проведения мозгового штурма. Анализ полученных результатов применительно к формированию платформы бренда и фирменного стиля Логотип как основной элемент системы визуальных коммуникаций бренда Разработка логотипа данного бренда. Закрепление навыков эскизирования. Изучение особенностей проектирования логотипа как основного элемента системы визуальных коммуникаций бренда. Анализ формообразования логотипа на основе бренд-кода. Способы и средства создания презентации концепции бренда и айдентики Создание презентации концепции бренда и айдентики. Изучение способов и средств презентации платформы бренда и айдентики. Анализ составляющих презентации и отработка ведения презентации на практике. Создание фотовизуализации носителей фирменного стиля и их описания как составных частей платформы бренда. Способы и средства создания паспорта стандартов айдентики бренда Вариативное задание. Создание паспорта стандартов айдентики бренда. Изучение способов и средств разработки паспорта стандартов. Анализ составляющих паспорта стандартов, описания носителей фирменного стиля и фотовизуализации принципиальных макетов.

**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

«Графический дизайн»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

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

1. Роль цвета в визуальной айдентике?

а) Позволяет сделать логотип более современным

б) Создает ощущения, связанные с образом бренда

в) Ограничивает фантазию дизайнера

г) Помогает покупателю выбрать упаковку

2. Какой элемент платформы бренда определяет выбор цветовой палитры?

а) Суть бренда

б) Миссия

в) Характер бренда

г) Слоган бренда

3. Где искать примеры подходящих цветовых решений?

а) Конкуренты

б) Референсы характера

в) Референсы семантики

г) На Бихансе

4. Когда надо ограничивать палитру?

а) Когда необходимо создать однозначные ощущения

б) Когда просит заказчик

в) Когда не можешь определиться с выбором оттенка

г) Когда цвет продиктован особенностями продукта

5. Когда не надо ограничивать палитру?

а) Когда бренд должен ощущаться «игровым» и «разнообразным»

б) Когда цвет не ключевой диагностический признак

в) Когда стратег не задал ограничения дизайнеру

г) Когда психотип аудитории не выбран

6. Когда нужно отказаться от использования цвета в логотипе?

а) Когда дизайнер предпочитает только черное и белое

б) Когда бренд существует 30 лет

в) Когда не знаешь, кто увидит коммуникации

г) Когда он отвлекает от семантики образа или перечит ей

7. Что из этих аббревиатур не является цветовым стандартом?

а) Coleridge

б) RGB

в) CMYK

г) Pantone

8. Что является диагностическими признаками бренда?

а) Только логотип и палитра

б) Публичное поведение владельцев бренда

в) Все элементы визуальной айдентики

г) Количество комментариев в социальных сетях

9. Роль шрифта в визуальной айдентике?

а) Оформлять красиво заголовки

б) Раскрывать только характер образа

в) Раскрывать только семантику образа

г) Раскрывать характер и семантику образа

10. Должен ли шрифт коммуникаций быть тем же, какой использован в логотипе?

а) Обязательно.

б) Никогда, логотип должен быть набран другим шрифтом

в) Всегда

г) По ситуации, зависит от характера бренда и разнообразия коммуникаций

11. Какой тип референсов содержит примеры подходящих шрифтов

а) Референсы характера

б) Референсы семантики

в) Референсы интерьера

г) Референсы метафоры

12. Для раскрытия какого характера бренда подойдет шрифт Helvetica?

а) Сдержанный

б) Футуристичный

в) Фестивальный

г) Детский

13. Какой психотип быстрее обратит внимание на «няшечный» леттеринг в логотипе?

а) Гедонисты

б) Независимые

в) Эстеты

г) Традиционалисты

14. Какой психотип быстрее обратит внимание на «хипстерский» шрифт в коммуникации?

а) Гедонисты

б) Независимые

в) Эстеты

г) Традиционалисты

15. Надо ли дизайнеру покупать шрифт для создания логотипа?

а) Да, если шрифт платный

б) Нет, если дизайнер передает логотип заказчику в кривых

в) Нет, если в процессе работы изменить формы некоторых букв

г) Нет, если заказчик купит шрифт, а дизайнер потом оставит себе

16. Почему графический дизайн становится ведущим видом дизайна в 60-70-х годах XX века?

а) так как утверждает ценность информации и индивидуальности

б) так как расширяет границы дизайн-проектрования

в) так как объединяет разные выразительные средства

г) так как происходит отказ от формы в пользу содержания

17. Какое из перечисленных произведений графического дизайна не относится к творчеству немецкого дизайнера Отля Айхера?

а) пиктограммы олимпиады в Мюнхене 1072 г.

б) фирменный знак Lufthansa

в) логотип копании Braun

г) логотип компании AEG

18. Кто автор пиктограмм для Олимпиады-80 в Москве?

а) Григорий Егоров

б) Александр Фалдин

в) Николай Белков

г) Каземир Малевич

19. Как называется шрифт, который разработал Герб Любалин?

а) Авангард

б) Прогресс

в) Премьера

г) Постмодернизм

20. Что нового привнес Алексей Бродович в журнальный дизайн?

а)соответствие силуэта верстки изображению на фотографии

б) сложную композицию журнальной страницы

в) минимизация выразительных средств журнала

г) новые способы изображения при помощи работы с контрастами

21. Как трактуется предметный мир в новой парадигме дизайна с 1960-70-ых гг.?

а) как информационное поле

б) как визуальный текст

в) как материализованная мысль

г) как мир эфемерный

22.Что сформировали школы графического дизайна в его истории?

а) способы и средства выразительности

б) экспрессивность и образность

в)разнообразие жанров

г) понимание и интерпретация символа

23.С каким стилем можно провести аналогию стиля швейцарской школы дизайна?

а) со стилем советского конструктивизма

б) стилем школы Баухауз

в) стилем арт-деко

г) стилем поп-арт

24. С чем связана деятельность выдающегося художника Владимира Фаворского в графическом дизайне?

а) дизайн книги

б) дизайн плаката

в) дизайн логотипов

г) дизайн сайтов

25. Что характеризует школу польского плаката?

а) живописность

б) раскованность

в) рисованная графика

г) схематичность

26. Кто автор логотипа «Ив Сен Лоран»?

а) Шарль Люпо

б) Адольф Кассандр

в) Поль Колин

г) Отель Айхер

27. Как назывался журнал, который выпускался в СССР как аналог американскому журналу LIFE?

а) «СССР вперед!»

б) «Жизнь в СССР»

в) «СССР на стройке»

г) «СССР в сердце»

28. Дизайном какого журнала Алексей Бродович внес новую волну в американский дизайн?

а) BAZAAR

б) COSMOPOLITAN

в) DOMUS

г) OOPS

29. Для какой рекламной кампании в СССР был разработан креативный дизайн рекламных плакатов?

а) рекламная кампания Аэрофлота

б) рекламная кампания Олимпиады-80

в) социальная рекламная кампания «За мир»

г) рекламная компания коммунистической партии

30. Что относится к творчеству советского дизайнера послевоенного периода Галины Покшишевской?

а) товарный знак и упаковка

б) рекламный плакат и промграфика

в) фирменный стиль и логотипы

г) фирменный стиль и товарный знак