

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

---

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67  
e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

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

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**  
Графический дизайнер

**Документ о квалификации**  
Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**  
300 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. №ДП-1/05);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер (утв. Приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 № 1543).
3. Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" (утв. Приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н).

### **1.1. Категория обучающихся.**

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

### **1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

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

**Цель:** формирование новых профессиональных компетенций обучающегося в сфере .

### **Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующего вида деятельности:

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

### **Планируемые результаты обучения.**

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

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

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

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	<p>З 1.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика.</p> <p>З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна.</p> <p>З 1.3. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.</p> <p>З 1.4. Теория композиции.</p> <p>З 1.5. Цветоведение и колористика.</p> <p>З 1.6. Типографика, фотография, мультипликация.</p> <p>З 1.7. Основы рекламных технологий.</p> <p>З 1.8. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.</p> <p>З 1.9. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства.</p> <p>З 1.10. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне</p>	<p>У 1.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>У 1.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>У 1.3. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.</p> <p>У 1.4. Находить дизайнерские решения задач по</p>	<p>ПО 1.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПО 1.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПО 1.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПО 1.4. Подготовка графических материалов для передачи в производство.</p>

	объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	
--	---	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам..
ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности..
ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта..
ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования..
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию..
ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания..
ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их

	адаптации и использования в своей профессиональной деятельности..
--	---

#### **1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 300 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) <sup>1</sup>
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование	
1.	Введение в профессию «Графический дизайнер»	55	25	30	З
2.	Пропедевтика. Основы композиции	40	20	20	ДЗ
3.	Теория и психология цвета	45	15	30	З
4.	Типографика	40	20	20	ДЗ
5.	Основы вёрстки	50	20	30	ДЗ
6.	Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система	60	20	40	ДЗ
Итоговая аттестация			10		Итоговый междисциплинарный экзамен
<b>ИТОГО</b>			<b>300</b>		

<sup>1</sup> ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

### 2.2. Календарный учебный график.

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, в акад. час.	Учебные недели <sup>2</sup>
1.	Введение в профессию «Графический дизайнер»	55	1-2
2.	Пропедевтика. Основы композиции	40	2-3
3.	Теория и психология цвета	45	4-5
4.	Типографика	40	6-7
5.	Основы вёрстки	50	8-9
6.	Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система	60	10-11
Итоговая аттестация		10	12

<sup>2</sup> 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 1280x1024.
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 стобальной, двухбалльной и (или) четырехбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

Количество баллов по стобальной 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 обучающимися 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. 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>
2. 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>
3. Проскурина Марина Викторовна, Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26191>
4. 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>
5. Теория и психология цвета\_new. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19901>
6. 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. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=496976)
2. Арт-менеджмент / Л.Н. Жуковская, С.В. Костылева, В.С. Лузан и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Красноярск : СФУ, 2016. – 188 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496978> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 179-184. – ISBN 978-5-7638-3491-8. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=496978](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=496978)
3. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=487657)
4. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472627)

5. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472626)
6. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472625)
7. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455450)
8. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=444882)
9. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493345)
10. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114757)
11. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=438287)
12. Овчинникова Р. Ю.. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01525-5. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010)
13. 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](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=693950)
14. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455438)
15. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг / Ф.И. Шарков. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 324 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116042> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03519-7. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=116042](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=116042)
16. Шарков, Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2019. – 272 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573436> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-

03152-6. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573436](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573436)

17. 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455471)

Приложение № 1 к  
дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«Графический дизайнер»

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

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 1.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика. З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна. З 1.3. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. З 1.10. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	У 1.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 1.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности,

	применительно к различным контекстам..
ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20)	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 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
<b>Модуль I. История возникновения дизайн-проектирования</b>				
1.	История возникновения дизайн-проектирования	2	1	1
2.	Основные этапы развития графического дизайна	3	1	2
3.	Новый этап развития графического дизайна	4	2	2
4.	Обзор основных школ графического дизайна	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		13	6	7
<b>Модуль II. Дизайн как сфера деятельности</b>				
1.	Определение графического дизайна	2	1	1
2.	Дизайнер и общество	3	1	2
3.	Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне	4	2	2
4.	Проектирование визуальных коммуникаций	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		13	6	7
<b>Модуль III. Основные принципы проектирования в графическом дизайне</b>				
1.	Антропоцентрический подход в дизайне	4	2	2
2.	Основные этапы дизайн-проектирования	5	2	3
3.	Принципы дизайн-мышления	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		14	6	8
<b>Модуль IV. Графический дизайн как профессия</b>				
1.	Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии	4	2	2
2.	Основные компетенции графического дизайнера	5	2	3
3.	Варианты трудоустройства для дизайнера	6	3	3
<b>ВСЕГО</b>		15	7	8
<b>ИТОГО</b>		<b>55</b>	<b>25</b>	<b>30</b>

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

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 1.1. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика. З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна. З 1.4. Теория композиции.	-. .	ПО 1.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания..
ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности..

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Пропедевтика. Основы композиции» составляет 40 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
<b>Модуль I. Средства выразительности в графическом дизайне</b>				
1.	Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст	2	1	1
2.	Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура	2	1	1
3.	Формообразование в ГД. Геометрические примитивы	2	1	1
4.	Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		10	5	5
<b>Модуль II. Базовые принципы формальной композиции и средства организации графического пространства</b>				
1.	Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение	2	1	1
2.	Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество	2	1	1
3.	Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия	2	1	1
4.	Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		10	5	5
<b>Модуль III. Базовые принципы композиции цвета</b>				
1.	Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена	2	1	1
2.	Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент	4	2	2
3.	Графические, пространственные и образные характеристики цвета	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		10	5	5
<b>Модуль IV. Основные принципы графической стилизации</b>				
1.	Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы	2	1	1
2.	Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения	4	2	2
3.	Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		10	5	5
<b>ИТОГО</b>		<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

**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 формирования 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.	Создание трех формальных композиций в квадрате на тему: "взрыв" Создание композиции на основе одной

	<p>3. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия.</p> <p>4. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов.</p>	<p>буквы (по выбору), с изображением ее во всех 3-х видах масштабов в соответствии со «шкалой масштабов»</p> <p>Создание симметричной и асимметричной композиции</p>
3.	<p>1. Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена.</p> <p>2. Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент.</p> <p>3. Графические, пространственные и образные характеристики цвета.</p>	<p>Переложение в цвето-графическую композицию (5 цветов) композиции из задания к Модулю 1. Составление цветовой гаммы</p> <p>Создание композиций в цветах зимнего и летнего колоритов</p>
4.	<p>1. Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы.</p> <p>2. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения.</p> <p>3. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации.</p>	<p>Создание структурного наброска, образного наброска, изображения линией и пятном бытового объекта (по выбору)</p> <p>Создание геометрического изображения выбранного бытового объекта</p>

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

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна. З 1.5. Цветоведение и колористика.	У 1.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 1.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания..
ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности..

### 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
<b>Модуль I. Колористика и природа цвета</b>				
1.	Физические основы цвета	4	1	3
2.	Теория цвета	5	2	3
3.	Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone	6	2	4
<b>ВСЕГО</b>		15	5	10
<b>Модуль II. Психология цвета</b>				
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
<b>ВСЕГО</b>		15	5	10
<b>Модуль III. Работа с цветом в дизайне</b>				
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
<b>ВСЕГО</b>		15	5	10
<b>ИТОГО</b>		<b>45</b>	<b>15</b>	<b>30</b>

**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.	Выявление нюансной шкалы Составление цветовой схемы-диаграммы

	3. Воздействие цвета на восприятие пространства.	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](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](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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455471)

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

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна. З 1.6. Типографика, фотографика, мультипликация.	У 1.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 1.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания..
ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности..

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Типографика» составляет 40 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
<b>Модуль I. История шрифта и развития типографики</b>				
1.	История типографики	2	1	1
2.	Стили и стилистические течения в типографике	2	1	1
3.	История латиницы	4	2	2
4.	Происхождение и развитие кириллицы	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		12	6	6
<b>Модуль II. Шрифт</b>				
1.	Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация	4	2	2
2.	Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты	4	2	2
3.	Каллиграфия и леттеринг	6	3	3
<b>ВСЕГО</b>		14	7	7
<b>Модуль III. Типографика</b>				
1.	Наборы в верстке, микротипоблагодатия	4	2	2
2.	Особенности верстки для web и печатных изданий	4	2	2
3.	Сочетания шрифтов	6	3	3
<b>ВСЕГО</b>		14	7	7
<b>ИТОГО</b>		<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

**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, микрографика. Верстка. Составляющие верстки. Наборы в верстке. Способы, помогающие улучшить читаемость текста в наборе. Колонки. Текст по контуру. Микрографика.

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.	Определение параметров, влияющих на начертание шрифта, для предложенных изображений

	3. Каллиграфия и леттеринг.	Определение типов используемых на изображениях шрифтов Выбор способов создания шрифтовой композиции
3.	1. Наборы в верстке, микротипोगрафика. 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](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](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. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна. З 1.8. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. З 1.10. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	У 1.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 1.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 1.4. Подготовка графических материалов для передачи в производство.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

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

**3. Структура и содержание дисциплины.**

### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Основы 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
<b>Модуль I. Основные принципы вёрстки</b>				
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
<b>ВСЕГО</b>		16	6	10
<b>Модуль II. Работа с текстом</b>				
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
<b>ВСЕГО</b>		17	7	10
<b>Модуль III. Графические элементы на макете</b>				
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
<b>ВСЕГО</b>		17	7	10
<b>ИТОГО</b>		<b>50</b>	<b>20</b>	<b>30</b>

**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.	Вёрстка листовки формата А6 Вёрстка буклета (евроформат: 1/3 А4)

	5. Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки.	
2.	<p>1. Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость.</p> <p>2. Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки.</p> <p>3. Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста.</p> <p>4. Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи.</p>	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.	<p>1. Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость.</p> <p>2. Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке.</p> <p>3. Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон.</p>	Вёрстка брошюры формата 70x100/16 (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](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](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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493345)

**Рабочая программа дисциплины  
«Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система»**

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

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

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

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 1.2. Профессиональная терминология в области дизайна. З 1.7. Основы рекламных технологий. З 1.8. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. З 1.9. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства.	У 1.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. У 1.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. У 1.3. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и	ПО 1.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 1.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

		<p>коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.</p> <p>У 1.4. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p>	
--	--	---	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта..
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.01.20)	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию..

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система» 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
<b>Модуль I. Firmenный стиль бренда и идентичность бренда</b>				

1.	Что такое визуальная айдентика	6	2	4
2.	Система дизайна в визуальной айдентике	6	2	4
3.	Разновидности визуальной айдентики	7	2	5
<b>ВСЕГО</b>		19	6	13
<b>Модуль II. Логотип и логобук</b>				
1.	Цветовая палитра	3	1	2
2.	Разработка логотипа Часть 1	3	1	2
3.	Разработка логотипа Часть 2	3	1	2
4.	Специфика создания разных логотипов	3	1	2
5.	Мастер-класс 1. Разработка логотипа	3	1	2
6.	Мастер-класс 2. Создание логобука	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		20	7	13
<b>Модуль III. Как работают вместе константы айдентики</b>				
1.	Шрифты в фирменном стиле	3	1	2
2.	Принципы верстки, паттерны и пиктограммы	3	1	2
3.	Фотостиль и иллюстрация	3	1	2
4.	Принципы взаимодействия констант стиля	3	1	2
5.	Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю	3	1	2
6.	Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций	3	1	2
7.	Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		21	7	14
<b>ИТОГО</b>		<b>60</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

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

### **Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Фирменный стиль бренда и идентичность бренда.

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

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

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

Модуль II. Логотип и логобук.

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

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

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

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

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

Тема 6. Мастер-класс 2. Создание логобука. Мастер-класс по созданию логобука.  
Модуль III. Как работают вместе константы айдентики.

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

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

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

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

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

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

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

### **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. Что такое визуальная айдентика. 2. Система дизайна в визуальной айдентике. 3. Разновидности визуальной айдентики.	Подбор примеров брендов для разных типов айдентики
2.	1. Цветовая палитра. 2. Разработка логотипа Часть 1. 3. Разработка логотипа Часть 2. 4. Специфика создания разных	Разработка логотипа Разработка логобука

	<p>ЛОГОТИПОВ.</p> <p>5. Мастер-класс 1. Разработка логотипа.</p> <p>6. Мастер-класс 2. Создание логобука.</p>	
3.	<p>1. Шрифты в фирменном стиле.</p> <p>2. Принципы верстки, паттерны и пиктограммы.</p> <p>3. Фотостиль и иллюстрация.</p> <p>4. Принципы взаимодействия констант стиля.</p> <p>5. Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю.</p> <p>6. Мастер-класс 3. Подбор фотостилля и создание микса фотографий и иллюстраций.</p> <p>7. Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля.</p>	<p>Создание графических элементов и подбор шрифта для фирменного стиля бренда</p> <p>Подбор фотостилля и / или иллюстраций для айдентики бренда</p> <p>Осуществление взаимодействия констант бренда на рекламных носителях</p> <p>Разработка гайдлайна</p>

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Проскурина Марина Викторовна, Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26191>

#### Дополнительная литература.

1. Арт-менеджмент / Л.Н. Жуковская, С.В. Костылева, В.С. Лузан и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Красноярск : СФУ, 2016. – 188 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496978> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 179-184. – ISBN 978-5-7638-3491-8. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=496978](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=496978)
2. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг / Ф.И. Шарков. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 324 с. – Режим доступа: по подписке. –

URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116042> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03519-7. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=116042](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=116042)

3. Шарков, Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2019. – 272 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573436> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03152-6. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573436](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573436)

Приложение № 2 к  
дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«Графический дизайнер»

## **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», «Типографика», «Основы вёрстки», «Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система».

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. Допроjektная 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 Луциана Бернхарда. 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 Невилла 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 ISO 9241.

Проектирование пользовательского интерфейса Основные этапы дизайн-проектирования  
Дизайн-проект в сфере графического дизайна. Начало. Введение. 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. Препедевтика. Основы композиции, тематическое содержание дисциплины:

Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст  
Сравнение как базовый принцип визуального восприятия. Особенности формирования  
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  
Цвет-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов.  
Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена Понятие цвето-  
графической композиции. Цвет-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 получают 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. 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, микротипология Верстка. Составляющие верстки. Наборы в верстке. Способы, помогающие улучшить читаемость текста в наборе. Колонки. Текст по контуру. Микротипология 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

#### 2.5. 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

2.6. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система, тематическое содержание дисциплины:

Что такое визуальная айдентика Как мы идентифицируем бренд. Как выдержать единство и почему идея так важна. Как подготовиться к разработке фирменного стиля: research. Система дизайна в визуальной айдентике Фирменный стиль как часть айдентики бренда. Что такое дизайн-система и зачем она нужна. Элементы фирменного стиля: цвет, шрифт, логотип, графика, фотостиль. Разновидности визуальной айдентики Традиционная айдентика. Динамическая айдентика. Полиморфный логотип. Генеративная айдентика. Маскоты. Доминанта в айдентике: обзор кейсов из мировой практики. Цветовая палитра Цветовая палитра: баланс цветовых оттенков, сочетаемость цветов. Взаимодействие цвета. Психология и символика цвета. Ошибки и успешные решения брендов. Сколько цветов должно быть в логотипе. Разработка логотипа Часть 1 Что такое логотип. Логотип в фирменном стиле. Разновидности логотипа. Несколько кейсов из разных областей. Разработка логотипа Часть 2 Этапы разработки логотипа. Зачем нужна модульная сетка. Специфика создания разных логотипов Перенос логотипа в цифровой формат. Полная и сокращенная версии логотипов. Логотипы цифровой эпохи. Мастер-класс 1. Разработка логотипа Мастер-класс по разработке логотипа. Мастер-класс 2. Создание логобука Мастер-класс по созданию логобука. Шрифты в фирменном стиле Шрифт как способ коммуникации бренда с аудиторией и элемент визуальной айдентики бренда. Типы шрифтов: наборный и акцидентный. Зачем типографика нужна бизнесу. Шрифт

коммуникаций и шрифт логотипа - в чем разница. Как подобрать шрифт для айдентики, от чего зависит выбор шрифта. Критерии того, что шрифт выбран верно. Как работать с платными шрифтами. Принципы верстки, паттерны и пиктограммы Основные принципы верстки. Разработка паттернов и пиктограмм. Фотостиль и иллюстрация Фотостиль как элемент графики в айдентике. Как определить фотостиль бренда. Как прописать ТЗ на фото. Как обойтись без фотосессии. Работа с фотобанком. Иллюстрация как элемент графики в айдентике. Как найти уникальные иллюстрации. Принципы взаимодействия констант стиля Основные и дополнительные элементы графики в айдентике. Композиция и правила сочетания элементов. Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю Как мы передаём клиенту результаты разработки айдентики. Какие виды руководств бывают. Структура и содержание руководства. Как и зачем нужно работать с руководством? Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций Мастер-класс по подбору фотостиля и созданию микса фотографий и иллюстраций. Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля Мастер-класс по применению принципов взаимодействия констант стиля.

### 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 дизайнер»

## **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

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

1. Что такое метод?

- а) способ мышления, исследования, объяснения и изменения действительности
- б) способ описания, анализа и оценки проекта
- в) способ разрешения противоречий в дизайн-проектировании
- г) способ реализации проекта

2. Каким путем происходит дизайн-проектирование на основе диалектического метода?

- а) путем установления взаимосвязи и сравнения всех составляющих проекта
- б) путем рассмотрения всех составляющих проекта одного за другим
- в) путем составления смысловой карты проекта
- г) путем определения противоречий между элементами

3. Что такое эволюционный путь развития формы предмета?

- а) передача знаний из поколения в поколение
- б) совершенствования формы в течение долгого срока на основе практического опыта использования
- в) изменение подхода к проектированию каждые 10 лет с учетом прошлого опыта
- г) интуитивный поиск правильной формы

4. На что повлиял рост комплексности задач в эпоху массового внедрения машин?

- а) на необходимость приложения целенаправленных длительных усилий в проектировании вещей
- б) на увеличение объема проектной документации
- в) на автоматизацию процессов проектирования вещей на производстве
- г) на увеличение временных затрат на реализацию задачи

5. С чего начинается дизайн-проект?

- а) с определения объема проектирования
- б) с постановки задачи
- в) с обсуждения гонорара проектной команды
- г) с распределения ролей в команде

6. Какое из перечисленных свойств дизайн-проекта правильное?

- а) адаптивность
- б) гибкость
- в) стадийность
- г) спиральность

7. Как формируется проектируемый объект?

- а) как взаимосвязь среды обитания человека и производства вещей
- б) как взаимосвязь средств производства и свойств материалов изготовления
- в) как взаимосвязь идеального объекта и осуществляемой при помощи него деятельности
- г) как взаимосвязь идеального объекта и средств производства

8. Укажите пионеров плакатного искусства, повлиявших на становление графического дизайна

- а) Казимир Малевич, Владимир Маяковский, Давид Бурлюк
- б) Тулуз-Лотрек, Альфонс Муха и Луциан Бернхард
- в) Уильям Моррис, Данте Россетти, Джон Милле
- г) Джон Милле, Казимир Малевич, Альфонс Муха

9. Каков вклад Луциана Бернхарда в формирование языка графического дизайна?
- а) лаконичность и знаковость изображения
  - б) смелые цветовые сочетания
  - в) размер шрифта в плакате
  - г) стилизация шрифтов
10. Для какой компании был создан первый в графическом дизайне фирменный стиль?
- а) Olivetti
  - б) AEG
  - в) Braun
  - г) Авангард
11. Кто автор фирменного стиля компании Olivetti?
- а) Питер Беренс
  - б) Уолтер Балмер
  - в) Вольфганг Шмиттель
  - г) Альфонс Муха
12. Кто автор высказывания «Машины с нами навсегда»?
- а) Дитер Рамс
  - б) Вальтер Гропиус
  - в) Уилл Мюнх
  - г) Данте Россетти
13. В чем заключается вклад школы Баухауз в формирование языка графического дизайна?
- а) в использовании простых геометрических форм как основного средства выразительности
  - б) в смелости графических и композиционных приемов
  - в) в использовании плоскостного изображения в станковых произведениях деятелей школы
  - г) в первой попытке моделирования 3Д моделей
14. В каком времени относится переворот в типографике Дэвида Карсона и Невилла Броуди?
- а) 1960-ые годы XX. века
  - б) 1990-ые годы XX. века
  - в) Начало XXI века
  - г) Начало 2000-х
15. В чем заключалась смена парадигмы в дизайне в 1960-70-ые годы XX в.?
- а) переход лидерства от промышленного к графическому дизайну
  - б) появление установки на раскрепощенность в выборе сюжетов и композиции
  - в) переход от диалектического к метафизическому методу проектирования
  - г) переход от ручной работы к работе с программами
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-проектирования
  - 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 1972 г.
  - б) фирменный знак Lufthansa
  - в) логотип компании 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) VAZAAR

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