



## 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: Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

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: Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствия профессиональных стандартов (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 января 2015г. №ДЛ-1/05);

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (утв. Приказом Минобрнауки России от 23.11.2020 № 658).

Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" (утв. Приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н).

### **1.1. Категория обучающихся.**

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

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

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

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

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

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

Выпускник готовится к выполнению следующих видов деятельности: Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5).

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

**Присваиваемая квалификация:** графический дизайнер.

**Планируемые результаты обучения.**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	<p>З 2.2.1. Теория композиции.</p> <p>З 2.2.2. Цветоведение и колористика.</p> <p>З 2.2.3. Типографика, фотографика, мультипликация.</p> <p>З 2.2.4. Основы рекламных технологий.</p> <p>З 2.2.5. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.</p> <p>З 2.2.6. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства.</p> <p>З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна.</p> <p>З 2.2.9. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.</p>	<p>У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p>У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПО 2.2.4. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством.</p> <p>ПО 2.2.5. Подготовка графических материалов для передачи в производство.</p>

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять поиск, анализ и

	интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ПК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.
ПК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
ПК 4 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выполнять технические чертежи.
ПК 5 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

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

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 740 академических часов за весь период обучения.

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

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 740 академических часов за весь период обучения.

- 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:

Разрешение экрана от 1280x1024.

Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2.

512 Мб оперативной памяти.

200 Мб свободного дискового пространства.

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:

Электронные информационные ресурсы.

Электронные образовательные ресурсы.

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:

Планирование образовательного процесса.

Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.

Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.

Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.

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:

<http://www.lomonosov.online/> – электронная научно-образовательная библиотека «Современные образовательные технологии в социальной сфере»;

<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. Исключение составляют дисциплины «Дизайн рекламы. Практикум», «Практикум по разработке айдентики», выполнение практических занятий в которых является обязательным.

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

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

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

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

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

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

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

#### **4.2. Итоговая аттестация.**

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

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

#### **Критерии оценки результатов освоения образовательных программ.**

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

Соответствие балльных систем оценивания:

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

Оценка результатов освоения программы осуществляется в соответствии со следующими критериями:

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

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

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

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

## 5. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

### Основная литература.

1. 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. Алпатова, Е.В. Теория и психология цвета\_new / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19901>
4. Витковский, К.А. Программа вёрстки Adobe Indesign\_new / К.А. Витковский. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19905>
5. Кондаков, В.В. Графический дизайн в рекламе / В.В. Кондаков. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4669>
6. Куракова, А.Е. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903>
7. Куракова, А.Е. Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19409>
8. Куракова, А.Е. Иллюстрация и основы фотографии / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20711>
9. Мосякин, С.Н. Визуальная айдентика: разработка логотипа / С.Н. Мосякин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20713>
10. Мосякин, С.Н. Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций / С.Н. Мосякин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20715>
11. 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>
12. Филиппов, М.А. Практикум по разработке айдентики / М.А. Филиппов. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2020. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20719>
13. Филиппов, М.В. Введение в профессию «Графический дизайнер» / М.В. Филиппов. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20709>

### 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

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)
3. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. -320с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=428970](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428970)
4. Григорян, Е.С. Корпоративная социальная ответственность / Е.С. Григорян, И.А. Юрасов. – 2-е изд. – Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2019. – 248 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496198> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03159-5. – Текст : электронный
5. История и теория аудиовизуальных искусств: учебно-методический комплекс, Ч. 2. Эстетика и история фотографии [Электронный ресурс] / Кемерово: КемГУКИ, 2015. -52с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=438724](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=438724)
6. 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)
7. 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)
8. 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)
9. 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)
10. 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)
11. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайнера : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург: Архитектон, 2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=455462](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455462)
12. Леонидова Г. Ф.. Настольные издательские системы: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. -136с. - 978-5-8154-0387-1. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=487685](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=487685)
13. 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)
14. Макарова Т. В.. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций : работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск: Издательство ОмГТУ, 2015. -240с. - 978-5-8149-2115-4. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=443143](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=443143)
15. 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)
16. 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)
17. Молочков В. П.. Adobe Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. -339с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429052](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429052)

18. Молочков В. П.. Основы фотографии [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -401с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429069](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429069)
19. 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)
20. Оксина К. Э.. Управление социальным развитием организации: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва:Издательство «Флинта»,2017. -182с. - 978-5-9765-0031-0. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115105](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115105)
21. Основы продюсерства : Аудиовизуальная сфера: учебник [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -719с. - 5-238-00479-6. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114545](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114545)
22. Пендикова И. Г., Ракитина Л. С.. Архетип и символ в рекламе: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -303с. - 978-5-238-01423-4. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114725](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114725)
23. Управление персоналом : учебник для вузов / Е.А. Аксенова, Т.Ю. Базаров, Б.Л. Еремин и др. ; под ред. Т.Ю. Базарова, Б.Л. Еремина. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 561 с. - ISBN 5-238-00290-4. - URL: [biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118464](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118464)
24. Чернатони Л., МакДональд М.. Брендинг. Как создать мощный бренд: учебник [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -559с. - 5-238-00894-5. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=436697](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=436697)
25. 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)
26. 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)
27. Шпаковский В. О., Егорова Е. С.. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва|Вологда:Инфра-Инженерия,2018. -453с. - 978-5-9729-0217-0. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=493884](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493884)

Приложение № 1  
к дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«Графический дизайн.  
Углубленная подготовка»

## **РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины  
«Введение в профессию «Графический дизайнер»»**

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна.	У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**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.**

### **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.**

**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 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 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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. История возникновения дизайн-проектирования.</li> <li>2. Основные этапы развития графического дизайна.</li> <li>3. Новый этап развития графического дизайна.</li> <li>4. Обзор основных школ графического дизайна.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание вручную копии одного из логотипов Тони Фостера</li> <li>2. Создание подборки из 12-ти плакатов школы «Баухауз», в которых как выразительное средство используются геометрические примитивы</li> </ol>
2.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение графического дизайна.</li> <li>2. Дизайнер и общество.</li> <li>3. Сферы деятельности и профессии в графическом дизайне.</li> <li>4. Проектирование визуальных коммуникаций.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание социального плаката на тему «Террор», опираясь на знаковый графический прием, который используют в своих плакатах Лех Древински и Александр Фалдин</li> <li>2. Составление подборки из 5-ти примеров модульного построения знаков визуальной коммуникации, созданных по принципу фирменного стиля и знаков навигации аэропорта Кельн-Бонн, Германия</li> </ol>
3.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Антропоцентрический подход в дизайне.</li> <li>2. Основные этапы дизайн-проектирования.</li> <li>3. Принципы дизайн-мышления.</li> </ol>	Проведение мозгового штурма (тема по выбору)
4.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии.</li> <li>2. Основные компетенции графического дизайнера.</li> <li>3. Варианты трудоустройства для дизайнера.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проведение анализа компетенций графического дизайнера, а также вариантов трудоустройства графического дизайнера (не менее 5 вариантов)</li> <li>2. Создание своего варианта плаката «Лицо» по примеру произведений Владимира Чайки</li> </ol>

### 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  
«Препедвтика. Основы композиции»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной	З 2.2.1. Теория композиции. З 2.2.2. Цветоведение и колористика.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий	ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

информации , идентификации и коммуникации (В/02.6).		заказчика и предпочтений целевой аудитории.	
---	--	---	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Пропедевтика. Основы композиции» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Пропедевтика. Основы композиции» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**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.	Создание двух формальных композиций в квадрате на темы "Динамика" и "Статика" Создание формальной композиции в квадрате на свободную тему, с

	<p>Текстура.</p> <p>3. Формообразование в ГД. Геометрические примитивы.</p> <p>4. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы.</p>	<p>использованием в композиции 3 видов растра</p> <p>Создание двух формальных композиций в квадрате на темы "Сложение силуэта" и "Вычитание силуэта"</p>
2.	<p>1. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение.</p> <p>2. Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество.</p> <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>Создание трех формальных композиций в квадрате на тему: "взрыв"</p> <p>Создание композиции на основе одной 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. - 104 с. - ISBN 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. - 44 с. - 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. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации	З 2.2.2. Цветоведение и колористика.	У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 2.2.2. Определение композиционных

, идентификации и коммуникации (В/02.6).			приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.
--	--	--	---

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**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.**

**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.**

**Форма промежуточной аттестации:** зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Физические основы цвета.

Тема 1. Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета. Свет. Цвет. Колориметрия. Объект и источник света. Синтез цвета. Аддитивный синтез. Субтрактивный синтез.

Тема 2. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета. Желтое пятно. Как колбочки распознают цвета. Восприятие цвета. Характеристики цвета. Цветовой тон. Светлота. Насыщенность (цветность).

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

Тема 4. Краски и их смешение. Пространственное смешивание. Оптическое смешение цветов. Механическое смешение цветов. Разница результатов. Бинокулярное смешение.

Модуль II. Психология цвета.

Тема 1. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг. Ахроматические цвета. Хроматические цвета. Цветовой круг. Сочетания двух цветов. Комплементарные цвета. Сочетания трех цветов. Аналоговая триада. Классическая триада. Контрастная триада. Сочетания четырех цветов. Прямоугольная схема. Квадратная схема.

Тема 2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету. Физиологическое воздействие. Психологическое воздействие. Базовые ассоциации с цветом. Цветовая гармония.

Тема 3. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст. Контраст по цвету. Контраст светлого и темного. Контраст холодного и теплого. Контраст дополнительных цветов. Симультанный контраст. Контраст по насыщенности. Контраст по площади цветных пятен.

Тема 4. Цвет и форма. Ассоциативные формы. Пространственное воздействие цвета.

Модуль III. Цвет в дизайне.

Тема 1. Роль цвета в дизайне и брендинге. Красный. Желтый. Оранжевый. Синий. Фиолетовый. Ахроматические цвета. По каким параметрам подобрать цвет.

Тема 2. Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов. Ограниченное количество цветов. Несколько рекомендаций по выбору основного цвета. Монохроматическая схема. Аналоговая схема. Дополнительная схема. Триадная схема. Монохроматическая +1. Цветовая палитра изображения. Инструменты для работы.

Тема 3. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция. Основной цвет. Дополнительный цвет. Цвет акцента. Фоновый цвет. Цвет текста. Роли цветов в палитре. Визуальная иерархия. Выделение и цвет. Правило 60-30-10.

Тема 4. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора. Муар. Виды цветопроб: аналоговая, цифровая, экранная. Просмотр цветопроб. Калибровка монитора. Способы калибровки. Использование калибратора. Использование ПО монитора. Использование специальных программ.

### 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 цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета. 2. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета. 3. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone. 4. Краски и их смешение.	Соотнесение терминов и определений Расстановка определений цветовой температуры по шкале Кельвина
2.	1. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг. 2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету. 3. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст. 4. Цвет и форма.	Составление цветовой гармонии Составление цветовых контрастов

3.	1. Роль цвета в дизайне и брендинге. 2. Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов. 3. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция. 4. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора.	Анализ цветовой палитры брендбука Составление цветовой палитры по кейсу
----	---	--

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Алпатова, Е.В. Теория и психология цвета\_new / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - 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. 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  
«Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. У 2.2.3. Использовать специальные	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

		компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	
--	--	---	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
ПК 4 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выполнять технические чертежи.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

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

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

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

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**Форма промежуточной аттестации:** зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные инструменты и возможности программы.

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

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

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

Модуль II. Работа с фотоизображением. Ретушь.

Тема 1. Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров. Дисперсия света. Цветовой

круг. Цветовые пространства и профили. Свойства цвета. Психология цвета, создание палитры. Поканальные гистограмма и кривые.

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

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

Модуль III. Фотореалистичный коллаж. Анимация.

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

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

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

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

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

#### **Дополнительная литература.**

1. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=428970](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428970)
2. Макарова Т. В.. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций : работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2015. -240с. - 978-5-8149-2115-4. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=443143](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=443143)
3. Молочков В. П.. Adobe Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -339с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429052](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429052)

**Рабочая программа дисциплины  
«Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

		программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	
--	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
ПК 4 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выполнять технические чертежи.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

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

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

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

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**Форма промежуточной аттестации:** зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные инструменты и возможности программы. Работа с формой.

Тема 1. Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом. Экскурс в диджитал графику. Специфика векторной графики. Специфика Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом.

Тема 2. Инструменты программы. Свойства объекта. Инструменты и палитры программы. Свойства объекта. Система координат. Понятия "опорная точка", "усы".

Тема 3. Многообразие способов создания новой формы. Часть 1. Инструмент "Перо" и кривая Безье. Альтернативные способы создания формы. Инструменты искажения.

Тема 4. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2. Альтернативные способы создания формы. Практическое применение деформации. Функция «разобрать оформление».

Модуль II. Работа с цветом. Кисти и паттерн.

Тема 1. Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые палитры и образцы. Создание собственной палитры. Цвет в дизайне.

Тема 2. Узорная кисть и паттерн. Создание кисти. Паттерн в дизайне. Узорная кисть и паттерн.

Тема 3. Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика». Способы окрашивания объекта. Локальная заливка и прозрачность. Градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика».

Модуль III. Слои, система координат. Трассировка. Создание макета.

Тема 1. Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта. Работа с текстом в Illustrator. Блочный текст. Текст = графика. Авторский шрифт.

Тема 2. Направляющие и линейка. Основы композиции макета. Организация элементов внутри макета. Основы композиции. Слои. Растровые объекты. Подготовка макета.

Тема 3. Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах. Трассировка растрового объекта. Применение результата трассировки.

Модуль IV. Растровые эффекты в векторной графике.

Тема 1. Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга. Растровые эффекты в векторной графике. Поп-арт портрет. Стилизация элементов леттеринга.

Тема 2. Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта. Превращение текстовых элементов в графические. Изометрический текстовый эффект. Объемный 3d текст.

Тема 3. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков. Имитация академических техник. Создание «акварельного наброска». Создание «графичного наброска».

Тема 4. Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация. Способы создания векторной иллюстрации. Алгоритм работы. Сетка перспективы. Материализация - эффект коллажа. Абрис растрового объекта.

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом. 2. Инструменты программы. Свойства объекта. 3. Многообразие способов создания новой формы. Часть 1. 4. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2.	Отрисовка объекта с помощью инструмента “перо”/ “pen tool” Работа с инструментами палитры “Обработка контуров” / “Pathfinder”
2.	1. Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета. 2. Узорная кисть и паттерн. Создание кисти. 3. Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика».	Создание узорной кисти и паттерна Работа с Градиентом/ Gradient и Градиентной сеткой/ Mesh tool
3.	1. Работа с текстом. Создание	Создание авторского макета визитки с

	<p>элементов авторского шрифта.</p> <p>2. Направляющие и линейка. Основы композиции макета.</p> <p>3. Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах.</p>	<p>текстовыми блоками и графическими элементами</p>
4.	<p>1. Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга.</p> <p>2. Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта.</p> <p>3. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков.</p> <p>4. Абрис растрового объекта.</p> <p>Векторная иллюстрация.</p>	<p>Создание 3D и изометрического текста</p> <p>Создание иллюстрации, имитирующей акварельные техники</p>

#### **Список используемой литературы и информационных источников.**

##### **Основная литература.**

1. Куракова, А.Е. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903>

##### **Дополнительная литература.**

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

**Рабочая программа дисциплины  
«Программа вёрстки Adobe Indesign»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.7. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. У 2.2.3. Использовать специальные компьютерные	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

		программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	
--	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
ПК 4 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выполнять технические чертежи.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

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

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

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

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**Форма промежуточной аттестации:** зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Введение и изучение интерфейса.

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

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

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

Модуль II. Работа с текстом и объектами.

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

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

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

Модуль III. Работа со стилями.

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

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

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

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

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

Модуль IV. Шаблоны страниц.

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign. 2. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами. 3. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder).	Создание документа и трансформация объектов

	<b>Параметры объектов.</b>	
2.	1. Работа с текстом в InDesign. 2. Свойства текста. Настройки символов и абзацев. 3. Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны).	Работа с текстовыми фреймами
3.	1. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style). 2. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles). 3. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles). 4. Настройка стилей обводки (Stroke Styles). 5. Генерация содержания документа/книги.	Настройка трех типов стилей Paragraph Style на основе изображений
4.	1. Шаблоны страниц (Master Pages). 2. Нумерация страниц. 3. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение.	Повтор полос с 18 по 25, с настройкой стилей, полей, master pages и автоматической нумерации на основе фрагмента современного издания Яна Чихольда

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

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

#### **Дополнительная литература.**

1. Леонидова Г. Ф.. Настольные издательские системы: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. -136с. - 978-5-8154-0387-1. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=487685](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=487685)
2. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М. | Берлин: Директ-Медиа, 2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=438287](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=438287)

**Рабочая программа дисциплины  
«Иллюстрация и основы фотографии»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.3. Типографика, фотографика, мультипликация.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация и основы фотографии» составляет 55 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация и основы фотографии» составляет 55 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка.

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

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

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

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

Модуль II. Стилизация в иллюстрации.

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

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

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

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

Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция.

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

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

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

Модуль IV. Основы фотографии. Создание галереи.

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Иллюстрация в графическом дизайне. 2. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия. 3. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода. 4. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред.	Сквозное построение натюрморта из нескольких предметов с тоновым решением Создание быстрого скетча с изображением городского пейзажа
2.	1. Стили в иллюстрации. 2. Стилизация объектов. 3. Создание персонажа: пропорции лица, мимика. 4. Создание персонажа: фигура человека.	Создание персонажа по заданным параметрам
3.	1. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации. 2. Передача объёма в изометрии. 3. Текстура и фактура, художественные кисти.	Создание иллюстрации с использованием изометрии
4.	1. Основы фотографии. Крупность кадра, композиция фото. 2. Студийный свет. Цветовое решение. 3. Стили в фотографии. Жанры и их особенности.	Подбор референсов фотографий для рекламной акции

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

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

**Дополнительная литература.**

1. История и теория аудиовизуальных искусств: учебно-методический комплекс, Ч. 2. Эстетика и история фотографии [Электронный ресурс] / Кемерово:КемГУКИ,2015. -52с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=438724](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=438724)
2. Молочков В. П.. Основы фотографии [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -401с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429069](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429069)

**Рабочая программа дисциплины  
«Типографика»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.3. Типографика, фотографика, мультипликация.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 4 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Выполнять технические чертежи.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Типографика» составляет 48 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Типографика» составляет 48 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. История шрифта и развития типографики.

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

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

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

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

Модуль II. Шрифт.

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

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

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

Модуль III. Типографика.

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. История типографики. 2. Стили и стилистические течения в типографике. 3. История латиницы. 4. Происхождение и развитие кириллицы.	Определение стилей в типографике на предложенных изображениях Определение типов письма Определение типов кириллического письма
2.	1. Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация. 2. Классификация шрифтов: Антикава, Гротески, Брусковые шрифты. 3. Каллиграфия и леттеринг.	Определение параметров, влияющих на начертание шрифта, для предложенных изображений Определение типов используемых на изображениях шрифтов Выбор способов создания шрифтовой композиции
3.	1. Наборы в верстке, микротипографика. 2. Особенности верстки для web и печатных изданий. 3. Сочетания шрифтов.	Создание шрифтовой композиции, демонстрирующей основные особенности шрифта Оформление печатной полосы (афиша, обложка, страница журнала - на выбор обучающегося), с использованием шрифта в качестве основного средства выразительности в композиции

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

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

#### **Дополнительная литература.**

1. Арбатский, И.В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям Дизайн, Дизайн архитектурной среды, Градостроительство / И.В. Арбатский. – Красноярск : СФУ, 2015. – 271 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL:

<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496976> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3358-4. – Текст : электронный

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации	З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ции и коммуникации (В/02.6).			
------------------------------	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**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.**

**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.**

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные принципы вёрстки.

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

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

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

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

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

Модуль II. Работа с текстом.

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

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

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

формату. Флаговое выравнивание (выключка). Выравнивание (выключка) по центру. Приводность текста. Нестандартное расположение текста.

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

Модуль III. Графические элементы на макете.

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Форматы и поля. 2. Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость. 3. Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание. 4. Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты. 5. Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки.	Вёрстка листовки формата А6 Вёрстка буклета (евроформат: 1/3 А4)
2.	1. Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость. 2. Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки. 3. Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста. 4. Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи.	Вёрстка шрифтового плаката на одну из заданных тем, с использованием одного или нескольких шрифтов (на выбор). Стиль, шрифт и формат плаката - на выбор обучающегося
3.	1. Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость. 2. Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке. 3. Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон.	Вёрстка брошюры формата 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: разработка логотипа»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и	З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна.	У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по	ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей

коммуникации (В/02.6).		проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 2.2.4. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством.
------------------------	--	--	---

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика: разработка логотипа» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика: разработка логотипа» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Модуль III. Разновидности айдентики. Разработка логотипа.

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

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

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

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

### Практические занятия.

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Интервью заказчика. 2. Психотипы потребителей. 3. Суть бренда.	Формулировка списка преимуществ продукта, потребительские ценности и характер бренда. Определение психотипа ядра аудитории бренда. Составление таблицы "Продукт — Ценности — Характер", с опорой на потребности психотипа. Составление портрета аудитории выбранного психотипа. Формулировка сути бренда — обещание производителя решить конкретную задачу потребителя при помощи продукта
2.	1. Метафора и метонимия. 2. Расширенная метафора. 3. Анализ конкурентов. 4. Референсы.	Подбор метафоры бренда и иллюстрирование её на мудборде. Проведение сравнения продукта или процесса употребления с чем-то знакомым для аудитории. Проведение аналогии между элементами мира бизнеса и метафоры. Деконструирование айдентики и коммуникаций конкурентов
3.	1. Разновидности айдентики. 2. Шрифтовой логотип.	Выбор подходящей разновидности айдентики. Отрисовка шрифтового

	3. Изобразительный логотип. 4. Финализация логотипа.	логотипа. Создание эскизов эмблемы. Выбор эскиза логотипа
--	---	--

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

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

#### **Дополнительная литература.**

1. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=438287](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=438287)
2. Овчинникова Р. Ю.. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01525-5. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010)
3. Пендикова И. Г., Ракитина Л. С.. Архетип и символ в рекламе: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -303с. - 978-5-238-01423-4. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114725](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114725)

**Рабочая программа дисциплины  
«Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной	З 2.2.8. Профессиональная терминология в области дизайна.	У 2.2.2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий	ПО 2.2.2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

информации , идентификации и коммуникации (В/02.6).		заказчика и предпочтений целевой аудитории.	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 2.2.4. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством.
---	--	---	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

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

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

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

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

Модуль II. Дизайн коммуникаций бренда. Кинестетическая айдентика.

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

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

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

Модуль III. Презентация айдентики и оформление паспорта стандартов.

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Цвет в айдентике. 2. Шрифт в айдентике. 3. Графика в айдентике.	Подбор основных и дополнительных оттенков в палитру бренда Разработка дополнительной графики — паттерн, пиктограммы, динамичные элементы
2.	1. Точки контакта. 2. Дизайн коммуникаций. 3. Кинестетическая айдентика.	Определение точек контакта бренда с аудиторией при помощи Customer Journey Map Оформление нескольких макетов с использованием элементов айдентики Подбор референсов кинестетической айдентики: примеры отделочных материалов интерьера и экстерьера, текстуры бумаги, технологии печати, изготовления вывески, материалы одежды персонала
3.	1. Презентация айдентики. 2. Паспорт стандартов. 3. Творческое мышление.	Оформление презентации концепции айдентики для клиента Оформление краткого паспорта стандартов

**Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

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

### **Дополнительная литература.**

1. Овчинникова Р. Ю.. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01525-5. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010)
2. Основы продюсерства : Аудиовизуальная сфера: учебник [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -719с. - 5-238-00479-6. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114545](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114545)

**Рабочая программа дисциплины  
«Дизайн рекламы. Практикум»**

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

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

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/6) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	З 2.2.4. Основы рекламных технологий. З 2.2.5. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. З 2.2.6. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства.	У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 2.2.1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

ции и коммуникации (В/02.6).			коммуникации. ПО 2.2.5. Подготовка графических материалов для передачи в производство.
------------------------------	--	--	---

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.
ПК 5 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн рекламы. Практикум» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн рекламы. Практикум» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

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

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Реклама как важная составляющая маркетинговых коммуникаций.

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

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

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

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

Модуль II. Психология восприятия рекламы и эффективность.

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

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

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

Модуль III. Графический дизайн в рекламе.

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

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

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

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Основные понятия и характеристики рекламы (функции, классификация). 2. Исторические вехи и важные персоналии. 3. Цели и задачи рекламного сообщения: для кого и зачем. 4. Роль маркетинга и маркетинговых коммуникаций в современном мире.	Поиск примеров рекламных сообщений современных брендов на каждый из инструментов маркетинговых коммуникаций
2.	1. Психология восприятия рекламы, механизмы воздействия на целевую аудиторию. 2. Формулы создания эффективной рекламы (AIDA и пр.) и измерение эффективности рекламного сообщения: цели, задачи и методы. 3. Целевой маркетинг: сегментирование аудитории.	Создание портрета целевой аудитории Разбор примера рекламного сообщения любого известного бренда с точки зрения рекламной модели AIDA(S)
3.	1. Каналы рекламных коммуникаций. Виды рекламных носителей (digital/offline). 2. Визуальный образ как решение маркетинговой задачи. От идеи к реализации. 3. Способы генерирования идей. 4. Дизайн-макет: необходимые элементы и их взаимодействие. 5. Анализ визуальных рекламных сообщений известных брендов.	Создание визуального образа для рекламного сообщения

**Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

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

### **Дополнительная литература.**

1. Овчинникова Р. Ю.. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -239с. - 978-5-238-01525-5. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010)
2. Чернатони Л., МакДональд М.. Брендинг. Как создать мощный бренд: учебник [Электронный ресурс] / М.:Юнити-Дана,2015. -559с. - 5-238-00894-5. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=436697](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=436697)
3. Шпаковский В. О., Егорова Е. С.. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва|Вологда:Инфра-Инженерия,2018. -453с. - 978-5-9729-0217-0. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=493884](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493884)

**Рабочая программа дисциплины  
«Предпечатная подготовка»**

**1. Цель освоения дисциплины: .**

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

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

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/01.5).	З 1.1.4. Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. З 1.1.5. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. З 1.1.6. Профессиональная терминология в области дизайна.	У 1.1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. У 1.1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. У 1.1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 1.1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПО 1.1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. ПО 1.1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.
ПК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 3 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
ПК 5 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

### **3. Структура и содержание дисциплины.**

#### **Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Предпечатная подготовка» составляет 45 академических часов.

#### **Разделы дисциплины и виды занятий.**

### **3. Структура и содержание дисциплины.**

#### **Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Предпечатная подготовка» составляет 45 академических часов.

#### **Разделы дисциплины и виды занятий.**

**Форма промежуточной аттестации:** зачет.

#### **Тематическое содержание дисциплины.**

#### **Практические занятия.**

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

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

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

**Рабочая программа дисциплины  
«Практикум по разработке айдентики»**

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

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

**ВД 2. Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/б) (по ПС "Графический дизайнер")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (В/02.6).	З 2.2.9. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.	У 2.2.1. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ПО 2.2.3. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 2 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 5 (по ФГОС СПО 54.02.01)	Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.

\* нумерация компетенций собственная и не повторяет нумерацию компетенций во ФГОС

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Практикум по разработке айдентики» составляет 70 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Практикум по разработке айдентики» составляет 70 академических часов.

### **Разделы дисциплины и виды занятий.**

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

### **Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Предпроектный анализ.

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

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

Модуль II. Разработка платформы бренда.

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

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

Модуль III. Разработка концепции бренда.

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

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

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

Модуль IV. Разработка презентации/паспорта стандартов айдентики бренда.

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

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

### **Практические занятия.**

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

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Карта конкурентов и техника сбора аналогов. 2. Moodboard и стилевые референсы будущего проекта. Их роль в формировании платформы бренда.	Отработка умения составлять карту конкурентов в рамках конкретного проекта по визуальной айдентике; умения анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом Составление moodboard на основе фото-изображений, взятых из открытых источников. Сбор стилевых референсов по теме разрабатываемого бренда из графических изображений, взятых из открытых источников
2.	1. Определение целевой аудитории, ценностей ЦА и составление таблицы «Продукт — Ценности — Характер». 2. «Бренд-код» как описание платформы бренда.	Проведение сегментирования и описания целевой аудитории бренда Создание бренд-кода разрабатываемого на практикуме бренда
3.	1. Технология «Шесть логических уровней восприятия» как способ формирования ключевой метафоры бренда. 2. Мозговой штурм как способ визуализации метафоры и эскизирования. 3. Логотип как основной элемент системы визуальных коммуникаций бренда.	Проведение усиления позиционирования разрабатываемого бренда путем создания для него ключевой метафоры Создание в короткий срок (40-60 мин) максимального количества вариантов визуализации ключевой метафоры бренда Разработка знака/логотипа и основных компонентов айдентики бренда
4.	1. Способы и средства создания презентации концепции бренда и айдентики. 2. Способы и средства создания паспорта стандартов айдентики бренда.	Создание паспорта стандартов айдентики разрабатываемого бренда Создание презентации концепции и айдентики разработанного бренда

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

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

#### **Дополнительная литература.**

1. Григорян, Е.С. Корпоративная социальная ответственность / Е.С. Григорян, И.А. Юрасов. – 2-е изд. – Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2019. – 248 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496198> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03159-5. – Текст : электронный
2. Оксина К. Э. Управление социальным развитием организации: учебное пособие [Электронный ресурс] / Москва:Издательство «Флинта»,2017. -182с. - 978-5-9765-0031-0. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115105](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115105)
3. Управление персоналом : учебник для вузов / Е.А. Аксенова, Т.Ю. Базаров, Б.Л. Еремин и др. ; под ред. Т.Ю. Базарова, Б.Л. Еремина. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 561 с. - ISBN 5-238-00290-4. - URL: [biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118464](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118464)

Приложение № 2  
к дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«Графический дизайн.  
Углубленная подготовка»

## **ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

## **1. Общие положения.**

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

Итоговая аттестация проводится в форме междисциплинарного экзамена по программе обучения, включающего вопросы следующих дисциплин: «Введение в профессию «Графический дизайнер»», «Пропедевтика. Основы композиции», «Теория и психология цвета», «Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование», «Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой», «Программа верстки Adobe Indesign», «Иллюстрация и основы фотографии», «Типографика», «Основы верстки», «Визуальная айдентика: разработка логотипа», «Визуальная айдентика: фирменный стиль и дизайн коммуникаций», «Дизайн рекламы. Практикум», «Предпечатная подготовка», «Практикум по разработке айдентики».

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

## **2. Содержание итоговой аттестации.**

2.1. «Введение в профессию «Графический дизайнер»», тематическое содержание дисциплины:

История возникновения дизайн-проектирования. Основные характеристики дизайн-деятельности. Что такое проект. Два подхода к проектированию. История возникновения дизайн-проектирования. Допроектная эпоха. Кто придумал молоток? Предпосылки возникновения проектной деятельности. Сходства и различия проекта и творческого акта. Идея и концепция. Три проектные модели и их связь. Основные этапы развития графического дизайна. Становление графического дизайна. Плакатное искусство Тулуз Лотрека, Альфонса Мухи и 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. Ведение. Завершение. Принципы

дизайн-мышления. Метафора в графическом дизайне. Принципы проведения и использования мозгового штурма. Применение техники бисоциаций. В. Папанека в графическом дизайне. Ведущие мировые и российские дизайнеры и студии. Современные тренды в графическом дизайне. Мероприятия и издания в графическом дизайне. Основные компетенции графического дизайнера. Основные компетенции графического дизайнера. Применение основных компетенций на практике. Варианты трудоустройства для дизайнера. Дизайн-студия и рекламное агентство. Дизайн-отдел в компании. Фриланс. Этапы карьеры в графическом дизайне.

2.2. «Пропедевтика. Основы композиции», тематическое содержание дисциплины:

Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст. Сравнение как базовый принцип визуального восприятия. Особенности 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. Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена. Понятие цвето-графической композиции. Цвето-тональное графическое решение. Основные цветовые сочетания. Виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена. Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент. Понятие дизайна цвета. Основной и дополнительный цвет в цвето-графической композиции. Теплохолодность в дизайне цвета. Понятие колорита. Понятие акцента. Графические, пространственные и образные характеристики цвета. Цвет как выразительное средство в графическом дизайне. Графические характеристики цвета. Пространственные характеристики цвета. Образные характеристики цвета. Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы. Эскизирование в графической стилизации. Выявление структуры в эскизировании. Выявление образа в эскизировании. Опорные точки силуэта и связи внутри знаковой формы. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив в стилизации. Создание образного решения с помощью графических техник. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации. Пластические решения в стилизации. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации.

2.3. «Теория и психология цвета», тематическое содержание дисциплины:

Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета. Свет. Цвет. Колориметрия. Объект и источник света. Синтез цвета. Аддитивный

синтез. Субтрактивный синтез. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета. Желтое пятно. Как колбочки распознают цвета. Восприятие цвета. Характеристики цвета. Цветовой тон. Светлота. Насыщенность (цветность). Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone. Системы RGB, CMYK, Pantone. Модель RGB. Модель CMYK. Pantone. Краски и их смешение. Пространственное смешивание. Оптическое смешение цветов. Механическое смешение цветов. Разница результатов. Бинокулярное смешение. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг. Ахроматические цвета. Хроматические цвета. Цветовой круг. Сочетания двух цветов. Комплементарные цвета. Сочетания трех цветов. Аналоговая триада. Классическая триада. Контрастная триада. Сочетания четырех цветов. Прямоугольная схема. Квадратная схема. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету. Физиологическое воздействие. Психологическое воздействие. Базовые ассоциации с цветом. Цветовая гармония. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст. Контраст по цвету. Контраст светлого и темного. Контраст холодного и теплого. Контраст дополнительных цветов. Симультанный контраст. Контраст по насыщенности. Контраст по площади цветowych пятен. Цвет и форма. Ассоциативные формы. Пространственное воздействие цвета. Роль цвета в дизайне и брендинге. Красный. Желтый. Оранжевый. Синий. Фиолетовый. Ахроматические цвета. По каким параметрам подобрать цвет. Составление цветowych схем и выбор подходящих контрастов. Ограниченное количество цветов. Несколько рекомендаций по выбору основного цвета. Монохроматическая схема. Аналоговая схема. Дополнительная схема. Триадная схема. Монохроматическая +1. Цветовая палитра изображения. Инструменты для работы. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция. Основной цвет. Дополнительный цвет. Цвет акцента. Фоновый цвет. Цвет текста. Роли цветов в палитре. Визуальная иерархия. Выделение и цвет. Правило 60-30-10. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора. Муар. Виды цветопроб: аналоговая, цифровая, экранная. Просмотр цветопроб. Калибровка монитора. Способы калибровки. Использование калибратора. Использование ПО монитора. Использование специальных программ.

2.4. «Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование», тематическое содержание дисциплины:

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

знака. Запись экшена (операции). Создание mockup. Реалистичный фотоколлаж. Объём и «правильные» тени. Таймлайн и анимация. Виды анимации. Создание анимации с изменением прозрачности слоёв. Создание анимации с изменением положения слоёв.

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

Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом. Экскурс в диджитал графику. Специфика векторной графики. Специфика Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом. Инструменты программы. Свойства объекта. Инструменты и палитры программы. Свойства объекта. Система координат. Понятия "опорная точка", "усы". Многообразие способов создания новой формы. Часть 1. Инструмент "Перо" и кривая Безье. Альтернативные способы создания формы. Инструменты искажения. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2. Альтернативные способы создания формы. Практическое применение деформации. Функция «разобрать оформление». Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые палитры и образцы. Создание собственной палитры. Цвет в дизайне. Узорная кисть и паттерн. Создание кисти. Паттерн в дизайне. Узорная кисть и паттерн. Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика». Способы окрашивания объекта. Локальная заливка и прозрачность. Градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика». Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта. Работа с текстом в Illustrator. Блочный текст. Текст = графика. Авторский шрифт. Направляющие и линейка. Основы композиции макета. Организация элементов внутри макета. Основы композиции. Слои. Растровые объекты. Подготовка макета. Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах. Трассировка растрового объекта. Применение результата трассировки. Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга. Растровые эффекты в векторной графике. Поп-арт портрет. Стилизация элементов леттеринга. Превращение текстовых элементов в графические: создание объёмного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта. Превращение текстовых элементов в графические. Изометрический текстовый эффект. Объёмный 3d текст. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков. Имитация академических техник. Создание «акварельного наброска». Создание «графичного наброска». Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация. Способы создания векторной иллюстрации. Алгоритм работы. Сетка перспективы. Материализация - эффект коллажа. Абрис растрового объекта.

2.6. «Программа вёрстки Adobe Indesign», тематическое содержание дисциплины:

Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign. Для чего предназначен InDesign. Отличие InDesign от Illustrator и Photoshop. Интерфейс программы. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами. Инструменты. Их функционал и возможности. Цветовые пространства в InDesign: CMYK, RGB. Создание документа. Изменение размеров и ориентации листа. Экспорт документа в формат PDF, обзор пресетов. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов. Создание объектов. Трансформация объектов (вращение, искажение, изменений пропорций). Выравнивание объектов. Создание сложных объектов с помощью инструмента Pathfinder. Прозрачность объектов и режимы наложения. Градиентная прозрачность объекта. Работа с текстом в InDesign. Понятие текстового фрейма. Создание текстового фрейма. Изменение пропорций текстового фрейма и создание многоколоночного фрейма. Перетекание текстового фрейма в рамках одной и нескольких полос издания. Импортирование текста в InDesign. Свойства текста. Настройки символов и абзацев. Изменение шрифта и его кегля (размера). Копирование настроек текста с помощью инструмента «пипетка». Изменений цвета текста и его прозрачности.

Искажение текста. Выравнивания текста. Добавление табуляции в текст. Добавление буквы в начало абзаца. Создание стилей текста (обзорно). Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны). Изменение направления текста: вдоль контура кривой, по кругу, по границам иных фигур. Варианты преобразования текста в кривые, горячие клавиши и метод с использованием конвертации в PDF. Ликбез по линкам, плюсы и минусы их использования. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style). Paragraph и Character style, их отличие и совместная работа. Углубленная настройка стилей и их возможности. Настройка простой последовательности стилей. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles). Возможности Nested Style, или последовательность стилей в рамках одной строки. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles). Структура таблиц, виды ячеек. Настройка стилей ячеек. Настройка стиля таблицы и их возможности. Настройка стилей обводки (Stroke Styles). Возможность создания своей, индивидуальной обводки, которая будет применена в оформлении таблицы. Генерация содержания документа/книги. Принцип создания содержания. Настройки стилей содержания. Настройки отточия. Шаблоны страниц (Master Pages). Шаблон и его основная функция. Создание родительского и дочернего шаблона и для чего это нужно. Создание автоматической нумерации. Добавление статичного и динамичного колонтитула в шаблон издания. Нумерация страниц. Создание нумерации. Нумерация с указанием общего количества полос в издании. Декоративная нумерация. Нумерация с изменением направления цифр. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение. Принцип создания многострунных бегущих колонтитулов.

#### 2.7. «Иллюстрация и основы фотографии», тематическое содержание дисциплины:

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

#### 2.8. «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.

#### 2.9. «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.

#### 2.10. «Визуальная айдентика: разработка логотипа», тематическое содержание дисциплины:

Интервью заказчика. Продукт. Торговая марка. Бренд. Производственное мышление. Маркетинговое мышление. Брендированное мышление. Психотипы потребителей. Гедонисты. Независимые. Эстеты. Традиционалисты. Суть бренда. Цели и

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

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

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

2.12. «Дизайн рекламы. Практикум», тематическое содержание дисциплины:

Основные понятия и характеристики рекламы (функции, классификация). Коммуникационный подход. Функциональный подход. Материальный подход. Роль

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

2.13. «Предпечатная подготовка», тематическое содержание дисциплины:

2.14. «Практикум по разработке айдентики», тематическое содержание дисциплины:

Карта конкурентов и техника сбора аналогов. Составление карты конкурентов и освоение техники сбора аналогов. Закрепление навыков сбора информации о конкурентах по трем кругам соответствия. Изучение техники сравнительного анализа и выявления ключевых преимуществ проектируемого бренда. Анализ сильных и слабых сторон конкурентной среды, разрывов в обещаниях брендов-конкурентов, изучение соответствующего сегмента рынка. Moodboard и стилевые референсы будущего проекта. Их роль в формировании платформы бренда. Составление moodboard и сбор стиливых референсов будущего проекта. Закрепление способов передачи настроения и стиля бренда в подборках «moodboard» и «стилевые референсы». Изучение способа визуализации платформы бренда и их роли в формировании платформы бренда. Анализ стиливых особенностей проектируемого фирменного стиля на примере стиливых референсов. Определение целевой аудитории, ценностей ЦА и составление таблицы «Продукт — Ценности — Характер». Закрепление навыков обработки информации для описания платформы бренда. Изучение конвертации полученных данных в дизайн-решения. Анализ полученной информации для определения позиционирования. «Бренд-код» как описание платформы бренда. Составление бренд-кода как описания платформы бренда. Закрепление навыков систематизации информации для описания платформы бренда. Изучение взаимосвязи различных частей платформы с визуализацией и дизайн-решениями. Анализ влияния позиционирования на концепцию фирменного стиля. Технология «Шесть логических уровней восприятия» как способ формирования ключевой метафоры бренда. Составление таблицы «Шесть логических уровней восприятия» с целью формирования ключевой метафоры разрабатываемого бренда. Закрепление ключевых вопросов к уровням и навыков описания логических уровней восприятия. Изучение примеров формирования имиджа, бренда и персонажа на основе данной технологии. Анализ взаимовлияния логических уровней восприятия. Мозговой штурм как способ визуализации метафоры и эскизирования. Проведение мозгового штурма с целью создания вариантов визуализации метафоры. Закрепление навыков эскизирования. Изучение правил проведения мозгового штурма. Анализ полученных результатов

применительно к формированию платформы бренда и фирменного стиля. Логотип как основной элемент системы визуальных коммуникаций бренда. Разработка логотипа данного бренда. Закрепление навыков эскизирования. Изучение особенностей проектирования логотипа как основного элемента системы визуальных коммуникаций бренда. Анализ формообразования логотипа на основе бренд-кода. Способы и средства создания презентации концепции бренда и айдентики. Создание презентации концепции бренда и айдентики. Изучение способов и средств презентации платформы бренда и айдентики. Анализ составляющих презентации и отработка ведения презентации на практике. Создание фотовизуализации носителей фирменного стиля и их описания как составных частей платформы бренда. Способы и средства создания паспорта стандартов айдентики бренда. Вариативное задание. Создание паспорта стандартов айдентики бренда. Изучение способов и средств разработки паспорта стандартов. Анализ составляющих паспорта стандартов, описания носителей фирменного стиля и фотовизуализации принципиальных макетов.

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

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

Соответствие балльных систем оценивания:

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

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

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

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

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

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

Приложение № 3  
к дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«Графический дизайн.  
Углубленная подготовка»

## **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

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

1. Роль цвета в визуальной айдентике?
  - а) Позволяет сделать логотип более современным
  - б) Создает ощущения, связанные с образом бренда
  - в) Ограничивает фантазию дизайнера
  - г) Помогает покупателю выбрать упаковку
2. Какой элемент платформы бренда определяет выбор цветовой палитры?
  - а) Суть бренда
  - б) Миссия
  - в) Характер бренда
  - г) Слоган бренда
3. Где искать примеры подходящих цветовых решений?
  - а) Конкуренты
  - б) Референсы характера
  - в) Референсы семантики
  - г) На Бихансе
4. Когда надо ограничивать палитру?
  - а) Когда необходимо создать однозначные ощущения
  - б) Когда просит заказчик
  - в) Когда не можешь определиться с выбором оттенка
  - г) Когда цвет продиктован особенностями продукта
5. Когда не надо ограничивать палитру?
  - а) Когда бренд должен ощущаться «игровым» и «разнообразным»
  - б) Когда цвет не ключевой диагностический признак
  - в) Когда стратег не задал ограничения дизайнеру
  - г) Когда психотип аудитории не выбран
6. Когда нужно отказаться от использования цвета в логотипе?
  - а) Когда дизайнер предпочитает только черное и белое
  - б) Когда бренд существует 30 лет
  - в) Когда не знаешь, кто увидит коммуникации
  - г) Когда он отвлекает от семантики образа или перечит ей
7. Что из этих аббревиатур не является цветовым стандартом?
  - а) Coleridge
  - б) RGB
  - в) CMYK
  - г) Pantone
8. Что является диагностическими признаками бренда?
  - а) Только логотип и палитра
  - б) Публичное поведение владельцев бренда
  - в) Все элементы визуальной айдентики
  - г) Количество комментариев в социальных сетях
9. Роль шрифта в визуальной айдентике?
  - а) Оформлять красиво заголовки
  - б) Раскрывать только характер образа
  - в) Раскрывать только семантику образа
  - г) Раскрывать характер и семантику образа
10. Должен ли шрифт коммуникаций быть тем же, какой использован в логотипе?
  - а) Обязательно.
  - б) Никогда, логотип должен быть набран другим шрифтом
  - в) Всегда
  - г) По ситуации, зависит от характера бренда и разнообразия коммуникаций

11. Какой тип референсов содержит примеры подходящих шрифтов
- а) Референсы характера
  - б) Референсы семантики
  - в) Референсы интерьера
  - г) Референсы метафоры
12. Для раскрытия какого характера бренда подойдет шрифт Helvetica?
- а) Сдержанный
  - б) Футуристичный
  - в) Фестивальный
  - г) Детский
13. Какой психотип быстрее обратит внимание на «няшечный» леттеринг в логотипе?
- а) Гедонисты
  - б) Независимые
  - в) Эстеты
  - г) Традиционалисты
14. Какой психотип быстрее обратит внимание на «хипстерский» шрифт в коммуникации?
- а) Гедонисты
  - б) Независимые
  - в) Эстеты
  - г) Традиционалисты
15. Надо ли дизайнеру покупать шрифт для создания логотипа?
- а) Да, если шрифт платный
  - б) Нет, если дизайнер передает логотип заказчику в кривых
  - в) Нет, если в процессе работы изменить формы некоторых букв
  - г) Нет, если заказчик купит шрифт, а дизайнер потом оставит себе
16. Почему графический дизайн становится ведущим видом дизайна в 60-70-х годах XX века?
- а) так как утверждает ценность информации и индивидуальности
  - б) так как расширяет границы дизайн-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) BAZAAR
  - б) COSMOPOLITAN
  - в) DOMUS
  - г) OOPS
29. Для какой рекламной кампании в СССР был разработан креативный дизайн рекламных плакатов?
- а) рекламная кампания Аэрофлота
  - б) рекламная кампания Олимпиады-80
  - в) социальная рекламная кампания «За мир»
  - г) рекламная компания коммунистической партии
30. Что относится к творчеству советского дизайнера послевоенного периода Галины Покшишевской?
- а) товарный знак и упаковка

- б) рекламный плакат и промграфика
- в) фирменный стиль и логотипы
- г) фирменный стиль и товарный знак