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

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

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

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

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**повышения квалификации**

**Наименование программы**

Коммерческая иллюстрация

**Документ о квалификации**

Удостоверение о повышении квалификации

**Общая трудоемкость**

210 академических часов

**Форма обучения**

Заочная

**СОДЕРЖАНИЕ**

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

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

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

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

5. Список используемой литературы и информационных источников

Приложение № 1. Рабочие программы модулей

Приложение № 2. Программа итоговой аттестации

Приложение № 3. Оценочные материалы

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**(цель, планируемые результаты обучения)**

**Нормативные правовые основания разработки программы.**

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

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

Перечень документов, с учетом которых создана программа:

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

**1.1. Категория обучающихся.**

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

**1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

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

**Цель:** формирование/совершенствование профессиональных компетенций в сфере графического дизайна.

**Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующего вида деятельности:

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

**Планируемые результаты обучения.**

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

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.  У 1.4. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.3. Составление проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.. |
| ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.. |

**1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы повышения квалификации составляет 210 академических часов за весь период обучения.

**2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

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

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | | Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З) 1 |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Иллюстрирование персонажа** | | | | | |
| 1. | Основы создания персонажа | 3 | 1 | 2 | З |
| 2. | Характеристики персонажа и инструментарий для его создания | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Персонаж - это личность | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа” | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Язык линий | 4 | 2 | 2 |
| 6. | Детализация персонажа | 4 | 2 | 2 |
| 7. | Колористика | 3 | 1 | 2 |
| 8. | Мастер-класс “Создание персонажа из формы” | 3 | 1 | 2 |
| 9. | Пропорции лица и мимика | 4 | 2 | 2 |
| 10. | Фигура человека | 4 | 2 | 2 |
| 11. | Как создавать разных персонажей | 5 | 2 | 3 |
| 12. | Окружение и контекст для персонажа | 5 | 2 | 3 |
| 13. | Мастер-класс “Стилизация персонажа” | 3 | 1 | 2 |
| 14. | Мастер-класс “Создание набора стикеров” | 3 | 1 | 2 |
| **Модуль II. Иллюстрация в рекламе** | | | | | |
| 15. | Графика для брендинга | 4 | 1 | 3 | З |
| 16. | Иллюстрация в продвижении товаров и услуг | 3 | 1 | 2 |
| 17. | Узкая специализация в профессиональной иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 18. | Иллюстрации для календарей | 4 | 2 | 2 |
| 19. | Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда» | 5 | 2 | 3 |
| 20. | Рекламные кампании | 3 | 1 | 2 |
| 21. | Композиция в рекламе | 4 | 1 | 3 |
| 22. | Иллюстрации для некоммерческой рекламы | 3 | 1 | 2 |
| 23. | Графика для шоу-бизнеса | 4 | 2 | 2 |
| 24. | Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя» | 4 | 2 | 2 |
| 25. | Иллюстрации на упаковке | 3 | 1 | 2 |
| 26. | Психология визуального образа | 4 | 1 | 3 |
| 27. | Иллюстрации на этикетке | 3 | 1 | 2 |
| 28. | Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями | 4 | 2 | 2 |
| 29. | Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки» | 4 | 2 | 2 |
| **Модуль III. Иллюстрация: книжная и журнальная** | | | | | |
| 30. | Структура книги | 4 | 1 | 3 | З |
| 31. | Авторский почерк иллюстратора | 3 | 1 | 2 |
| 32. | Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 33. | Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации | 4 | 2 | 2 |
| 34. | Мастер-класс «Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки» | 5 | 2 | 3 |
| 35. | Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы | 3 | 1 | 2 |
| 36. | Авторское право | 4 | 1 | 3 |
| 37. | Публицистика | 3 | 1 | 2 |
| 38. | Этапы создания иллюстраций | 4 | 2 | 2 |
| 39. | Мастер-класс «Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций» | 5 | 2 | 3 |
| 40. | Особенности журнальной обложки | 3 | 1 | 2 |
| 41. | Многоколоночная верстка с иллюстрациями | 3 | 1 | 2 |
| 42. | Визуальная эргономика на странице | 3 | 1 | 2 |
| 43. | Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет | 3 | 1 | 2 |
| 44. | Мастер-класс «Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация» | 5 | 2 | 3 |
| **Модуль IV. Инфографика и визуализация данных** | | | | | |
| 45. | Искусство инфографики | 4 | 2 | 2 | З |
| 46. | Типы визуализации данных | 4 | 2 | 2 |
| 47. | Принципы создания инфографики | 3 | 1 | 2 |
| 48. | Этапы подготовительной работы | 4 | 2 | 2 |
| 49. | Работа с данными и их визуализация | 4 | 2 | 2 |
| 50. | Мастер-класс «Стилистика и оформление инфографики» | 3 | 1 | 2 |
| 51. | Мастер-класс «Анализ и отбор данных» | 4 | 2 | 2 |
| 52. | Преобразование данных в инфографику | 3 | 1 | 2 |
| 53. | Художественные приемы создания инфографики | 3 | 1 | 2 |
| 54. | Инструкции и техническая иллюстрация | 4 | 2 | 2 |
| 55. | Мастер – класс «Стилизация в инфографике» | 4 | 2 | 2 |
| Итоговая аттестация | | 10 | | | Итоговое тестирование |
| **ИТОГО** | | **210** | | | |

1 ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

**2.2. Календарный учебный график.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей | Общая трудоемкость, в акад. час. | Учебные недели 2 |
| 1. | Иллюстрирование персонажа | 50 | 1-3 |
| 2. | Иллюстрация в рекламе | 55 | 4-7 |
| 3. | Иллюстрация: книжная и журнальная | 55 | 8-11 |
| 4. | Инфографика и визуализация данных | 40 | 12-14 |
| Итоговая аттестация | | 10 | 15 |

2 Учебные недели отсчитываются с момента зачисления в Образовательную организацию.

2.3. Рабочие программы модулей представлены в Приложении № 1.

2.4. Программа Итоговой аттестации представлена в Приложении № 2.

2.5. Оценочные материалы представлены в Приложении № 3.

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

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

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

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

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**3.4. Кадровое обеспечение программы.**

Реализация программы повышения квалификации 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 является зачет. Для получения 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) учебного модуля и проводится в форме, указанной в учебном плане. Время, отводимое на промежуточную аттестацию, заложено в каждом модуле программы (столбец практические занятия и тестирование). При наборе определенного количества баллов для получения отметки не ниже «зачтено» при прохождении тестирования, практическое задание не является обязательным для выполнения.

Вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3.

**Системы оценивания.**

По результатам промежуточной аттестации выставляются отметки по стобалльной и двухбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по двухбалльной системе |
| 51-100 | «зачтено» |
| менее 51 | «не зачтено» |

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

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

отметка «не зачтено» ставится обучающемуся, имеющему задолженности по результатам текущего контроля успеваемости по модулю.

**4.2. Итоговая аттестация.**

Итоговая аттестация обучающихся по программе повышения квалификации является обязательной и осуществляется после успешного освоения всех модулей образовательной программы в полном объеме. Итоговая аттестация проводится в форме итогового тестирования (Программа итоговой аттестации представлена в Приложении №2, вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3). Итоговая аттестация входит в период (время изучения) образовательной программы и проводится в форме, указанной в учебном плане отдельной строкой.

Итоговая аттестация предназначена для определения уровня полученных или усовершенствованных компетенций обучающихся.

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

**Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.**

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. Воробьева Любовь Сергеевна, Модуль 1. Иллюстрирование персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26104

2. Проскурина Марина Викторовна, Модуль 4. Инфографика и визуализация данных / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26107

3. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Модуль 2. Иллюстрация в рекламе / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26105

4. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Модуль 3. Иллюстрация: книжная и журнальная / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26106

**Дополнительная литература.**

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

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

3. Д’Эфилиппо В., Болл Д.. История мира в инфографике = The infographic History of the World [Электронный ресурс] / М.:ООО «Альпина Паблишер»,2016. -128с. - 978-5-9614-5040-8 (рус.). - ISBN 978-0-00-750615-6 (англ.). - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=443413

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

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

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

7. 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

8. Молочков В. П.. Макетирование и верстка в Adobe InDesign [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -358с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=429055

9. 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

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

11. Уткин, А.Л. Анатомический рисунок :[14+] / А.Л. Уткин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (академия). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2018. – 54 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499688 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 43. – ISBN 978-5-906697-91-2. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499688

Приложение № 1 к дополнительной профессиональной программе повышения квалификации

«Коммерческая иллюстрация»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ МОДУЛЕЙ**

**Рабочая программа модуля**

**«Иллюстрирование персонажа»**

**1. Цель освоения модуля:** формирование навыков иллюстрирования персонажей.

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.  У 1.4. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.3. Составление проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.. |

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Иллюстрирование персонажа» составляет 50 академических часов.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Основы создания персонажа | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Характеристики персонажа и инструментарий для его создания | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Персонаж - это личность | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа” | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Язык линий | 4 | 2 | 2 |
| 6. | Детализация персонажа | 4 | 2 | 2 |
| 7. | Колористика | 3 | 1 | 2 |
| 8. | Мастер-класс “Создание персонажа из формы” | 3 | 1 | 2 |
| 9. | Пропорции лица и мимика | 4 | 2 | 2 |
| 10. | Фигура человека | 4 | 2 | 2 |
| 11. | Как создавать разных персонажей | 5 | 2 | 3 |
| 12. | Окружение и контекст для персонажа | 5 | 2 | 3 |
| 13. | Мастер-класс “Стилизация персонажа” | 3 | 1 | 2 |
| 14. | Мастер-класс “Создание набора стикеров” | 3 | 1 | 2 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

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

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

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

Тема 4. Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа”. Мастер-класс по работе с референсами.

Тема 5. Язык линий. Как конструируется и программируется восприятие персонажа. Форма и характер (квадрат/круг/треугольник). Работа с силуэтом (читаемость). Пропорции и композиция.

Тема 6. Детализация персонажа. Одежда и прическа (впечатление, назначение, идентичность). Детали и аксессуары (Feature, характеристика, запоминаемость). Ошибки иллюстраторов: избыточность деталей, слабая прорисовка и т.д.

Тема 7. Колористика. Настроение и характер персонажа - через цветовую палитру. Вспомогательные инструменты работы с характером и стилем. Акценты и цветокоррекция.

Тема 8. Мастер-класс “Создание персонажа из формы”. Мастер-класс по созданию персонажа из формы.

Тема 9. Пропорции лица и мимика. Пропорции человеческого лица. Мимика. Как отразить характер человека.

Тема 10. Фигура человека. Пропорции человеческой фигуры. Линии движения. Стилизация.

Тема 11. Как создавать разных персонажей. Хуманизация персонажа (персонажи флоры, фауны, стихии, неодушевленные предметы и т.д.). Основные эмоции. Позы и жесты.

Тема 12. Окружение и контекст для персонажа. Работа с фонами. Тон и светотень: проверка через ч/б режим. Встраивание персонажа в окружение. Атмосфера и освещение. Степень детализации. Баланс в акцентах. Кейсы, как разные цветовые решения фона меняют персонаж.

Тема 13. Мастер-класс “Стилизация персонажа”. Мастер-класс по стилизации персонажа.

Тема 14. Мастер-класс “Создание набора стикеров”. Мастер-класс по созданию набора стикеров.

**Практические занятия.**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Основы создания персонажа.  2. Характеристики персонажа и инструментарий для его создания.  3. Персонаж - это личность.  4. Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа”.  5. Язык линий.  6. Детализация персонажа.  7. Колористика.  8. Мастер-класс “Создание персонажа из формы”.  9. Пропорции лица и мимика.  10. Фигура человека.  11. Как создавать разных персонажей.  12. Окружение и контекст для персонажа.  13. Мастер-класс “Стилизация персонажа”.  14. Мастер-класс “Создание набора стикеров”. | Подбор референсов (создание коллажа) под персонаж Описание характера и создание истории для каждого персонажа Создание из комбинаций эмодзи одного или нескольких готовых персонажей Создание персонажа из пятна Создание персонажа из любой геометрической формы (по выбору обучающегося) Создание набора из 3-5 стикеров для соцсетей по технологии мастер-класса Создание персонажа на базе неодушевленного предмета, флоры, фауны или стихии |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Воробьева Любовь Сергеевна, Модуль 1. Иллюстрирование персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26104

**Дополнительная литература.**

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

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

3. Уткин, А.Л. Анатомический рисунок :[14+] / А.Л. Уткин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (академия). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2018. – 54 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499688 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 43. – ISBN 978-5-906697-91-2. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499688

**Рабочая программа модуля**

**«Иллюстрация в рекламе»**

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

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.  У 1.4. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.3. Составление проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Иллюстрация в рекламе» составляет 55 академических часов.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Графика для брендинга | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Иллюстрация в продвижении товаров и услуг | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Узкая специализация в профессиональной иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Иллюстрации для календарей | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда» | 5 | 2 | 3 |
| 6. | Рекламные кампании | 3 | 1 | 2 |
| 7. | Композиция в рекламе | 4 | 1 | 3 |
| 8. | Иллюстрации для некоммерческой рекламы | 3 | 1 | 2 |
| 9. | Графика для шоу-бизнеса | 4 | 2 | 2 |
| 10. | Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя» | 4 | 2 | 2 |
| 11. | Иллюстрации на упаковке | 3 | 1 | 2 |
| 12. | Психология визуального образа | 4 | 1 | 3 |
| 13. | Иллюстрации на этикетке | 3 | 1 | 2 |
| 14. | Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями | 4 | 2 | 2 |
| 15. | Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки» | 4 | 2 | 2 |
| **ИТОГО** | | **55** | **21** | **34** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

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

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

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

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

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

Тема 6. Рекламные кампании. Закон о рекламе. От идеи до реализации. Психология рекламы. Наружная, печатная и интерактивная реклама.

Тема 7. Композиция в рекламе. Плакаты, афиши, постеры. Креатив и информативность. Точка фокуса в рекламе.

Тема 8. Иллюстрации для некоммерческой рекламы. Социальная реклама. Политическая реклама. Оформление для госучереждений.

Тема 9. Графика для шоу-бизнеса. Единство графики на разноформатных носителях. Интеграция графики с текстовой информацией. Нестандартные элементы.

Тема 10. Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя». Мастер-класс по созданию иллюстрации для рекламного носителя.

Тема 11. Иллюстрации на упаковке. Особенности наложения графики на пространственную форму. Конструкция. Развертка. Вырубка. Серия иллюстраций. Подобие и разнообразие.

Тема 12. Психология визуального образа. Цветовые, вкусовые, звуковые ассоциации в иллюстрации для продукта. Психология цвета. Характер графики и образ продукта.

Тема 13. Иллюстрации на этикетке. Идея. Изготовление. Бюджет. Обязательная текстовая информация на этикетке. Шаблонная и нестандартная компоновка элементов.

Тема 14. Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями. Особенности создания графики для бумаги, картона, пластика, текстиля. Офсет. Цифровая печать. Флексопечать. Трафарет.

Тема 15. Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки». Мастер-класс по созданию иллюстрации для упаковки.

**Практические занятия.**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Графика для брендинга.  2. Иллюстрация в продвижении товаров и услуг.  3. Узкая специализация в профессиональной иллюстрации.  4. Иллюстрации для календарей.  5. Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда».  6. Рекламные кампании.  7. Композиция в рекламе.  8. Иллюстрации для некоммерческой рекламы.  9. Графика для шоу-бизнеса.  10. Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя».  11. Иллюстрации на упаковке.  12. Психология визуального образа.  13. Иллюстрации на этикетке.  14. Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями.  15. Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки». | Создание дизайна уникальных паттернов для реально существующих или выдуманных брендов Создание нескольких иллюстраций из серии для календаря Создание 3 разных плакатов на предложенные темы Создание серии из 3 открыток, флайеров, постеров или обложек дисков - на музыкальную тему Создание 2 разных иллюстраций к упаковкам, когда продукт (товар, предмет, объект) участвует в сюжете, идее и композиции дизайна Создание серии из 3 персонажей для упаковок или этикеток, объединенных общей идеей для товаров одной линейки |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Модуль 2. Иллюстрация в рекламе / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26105

**Дополнительная литература.**

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

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

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

**Рабочая программа модуля**

**«Иллюстрация: книжная и журнальная»**

**1. Цель освоения модуля:** сформировать навыки вёрстки иллюстраций для книжных и журнальных страниц, разворотов, обложек, а также специальных изданий.

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.  У 1.4. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.3. Составление проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Иллюстрация: книжная и журнальная» составляет 55 академических часов.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Структура книги | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Авторский почерк иллюстратора | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Мастер-класс «Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки» | 5 | 2 | 3 |
| 6. | Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы | 3 | 1 | 2 |
| 7. | Авторское право | 4 | 1 | 3 |
| 8. | Публицистика | 3 | 1 | 2 |
| 9. | Этапы создания иллюстраций | 4 | 2 | 2 |
| 10. | Мастер-класс «Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций» | 5 | 2 | 3 |
| 11. | Особенности журнальной обложки | 3 | 1 | 2 |
| 12. | Многоколоночная верстка с иллюстрациями | 3 | 1 | 2 |
| 13. | Визуальная эргономика на странице | 3 | 1 | 2 |
| 14. | Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет | 3 | 1 | 2 |
| 15. | Мастер-класс «Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация» | 5 | 2 | 3 |
| **ИТОГО** | | **55** | **20** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

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

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

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

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

Тема 5. Мастер-класс «Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки». Мастер-класс по работе в программе Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки.

Тема 6. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы. Шаблонная многостраничная верстка иллюстраций. Стилистическое единство иллюстративного фотоматериала, варианты цветокоррекции. Композиция кадра (пейзаж, натюрморт, городская среда, интерьер). Правила кадрирования портрета и фигуры человека. Групповая съемка.

Тема 7. Авторское право. Российское и мировое законодательство в области авторского права. Виды лицензий на шрифты. Интернет-ресурсы для поиска, покупки и продажи иллюстраций.

Тема 8. Публицистика. Научно-популярные издания, энциклопедии, путеводители. Иллюстрации в учебной и технической литературе. Вектор или растр? Выбор программы для создания схем и чертежей. Буквица, пиктограмма, виньетка, и другая мелкая графика в оформлении издания.

Тема 9. Этапы создания иллюстраций. Бриф от заказчика. Референсы, концепт. Скетч, зарисовка, набросок, эскиз. Варианты композиций. Стилистическое единство серии изображений. Графические средства выразительной композиции.

Тема 10. Мастер-класс «Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций». Мастер-класс по работе в программе Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций.

Тема 11. Особенности журнальной обложки. Почему название всегда вверху формата? Фото, рисунок или коллаж — акценты внимания на обложке. Культовые журнальные обложки. Современные графические тренды.

Тема 12. Многоколоночная верстка с иллюстрациями. Макет по сетке. Вариативная компоновка разворотов. Визуальный дайджест, анонс, содержание. Художественные врезки, сноски, пояснения. Фоновая и акцентная графика.

Тема 13. Визуальная эргономика на странице. Баланс между текстовой и графической информацией в развороте. Композиция с учетом верстки. Раскадровка макета. Доминанты и контекстный материал. Готовые шаблоны.

Тема 14. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет. Формат, разрешение, цветовая модель изображений, в зависимости от способа печати. Размещение графики в готовые шаблоны в Adobe InDesign. Адаптация изданий с иллюстрациями к публикации в цифровом виде. Сохранение и тиражирование макетов с полноцветными, монохромными и ч/б изображениями.

Тема 15. Мастер-класс «Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация». Мастер-класс по работе в программе Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация.

**Практические занятия.**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Структура книги.  2. Авторский почерк иллюстратора.  3. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации.  4. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации.  5. Мастер-класс «Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки».  6. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы.  7. Авторское право.  8. Публицистика.  9. Этапы создания иллюстраций.  10. Мастер-класс «Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций».  11. Особенности журнальной обложки.  12. Многоколоночная верстка с иллюстрациями.  13. Визуальная эргономика на странице.  14. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет.  15. Мастер-класс «Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация». | Создание уникального портрета в одном из вариантов в рамках предложенной стилистики. Раскрытие характера и образа личности Создание серии иллюстративных буквиц для использования в верстке на любом языке Создание городского пейзажа в любой технике или манере. Размещение на обложке любого формата Подбор шрифтовых гарнитур для заголовка книги, имени автора и/или названия издательства Создание визуального дайджеста, содержания, иллюстративного анонса Создание уникальных заголовков для статьи журнала или страницы календаря (авторская подача типографической композиции в любых стиле и технике) |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Модуль 3. Иллюстрация: книжная и журнальная / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26106

**Дополнительная литература.**

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

2. Молочков В. П.. Макетирование и верстка в Adobe InDesign [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -358с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=429055

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

**Рабочая программа модуля**

**«Инфографика и визуализация данных»**

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

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (B/01.6). | З 1.1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.2. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.  У 1.4. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.3. Составление проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

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

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Инфографика и визуализация данных» составляет 40 академических часов.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Искусство инфографики | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Типы визуализации данных | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Принципы создания инфографики | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Этапы подготовительной работы | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Работа с данными и их визуализация | 4 | 2 | 2 |
| 6. | Мастер-класс «Стилистика и оформление инфографики» | 3 | 1 | 2 |
| 7. | Мастер-класс «Анализ и отбор данных» | 4 | 2 | 2 |
| 8. | Преобразование данных в инфографику | 3 | 1 | 2 |
| 9. | Художественные приемы создания инфографики | 3 | 1 | 2 |
| 10. | Инструкции и техническая иллюстрация | 4 | 2 | 2 |
| 11. | Мастер – класс «Стилизация в инфографике» | 4 | 2 | 2 |
| **ИТОГО** | | **40** | **18** | **22** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

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

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

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

Тема 4. Этапы подготовительной работы. Получение задания и сбор информации. Сбор референсов. Mind-map & mood board для структуризации информации. Как создавать эскиз для инфографики.

Тема 5. Работа с данными и их визуализация. Какие данные можно использовать для инфографики. Как искать данные и готовить датасеты для визуализации. Акценты в визуализации. Как отразить степень важности данных. Цветовые решения и типографика. Верстка структуры.

Тема 6. Мастер-класс «Стилистика и оформление инфографики». Психология восприятия данных: штампы, шаблоны и стереотипы. Как помогает в работе семиотика - наука о знаках. Как выстроит баланс цифр, текста и знаков. Основные ошибки при создании инфографики и как их избежать. Стили стандартной визуализации (текстура, объем, поворот и т.д.). Как сделать смысловые акценты с помощью цвета и шрифта.

Тема 7. Мастер-класс «Анализ и отбор данных». Мастер-класс по анализу и отбору данных.

Тема 8. Преобразование данных в инфографику. Мастер-класс по преобразованию данных в инфографику.

Тема 9. Художественные приемы создания инфографики. Стилизация в инфографике. Дополнительные элементы: иллюстрации, коллаж, иконки, фактоиды. Инфографика с участием реальных объектов. Как создать объем в инфографике: изометрия и 3D. Псевдоинфографика - что делать, когда данные слабо коррелируют между собой.

Тема 10. Инструкции и техническая иллюстрация. Как “вдохнуть жизнь” в инструкции и схемы с помощью инфографики. Классические и нестандартные способы визуализации инструкций, таблиц, руководств и технических схем. Принципы визуализации данных на конкретных примерах: планы, графики, чертежи, разрезы, сечения.

Тема 11. Мастер – класс «Стилизация в инфографике». Мастер-класс по стилизации в инфографике.

**Практические занятия.**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Искусство инфографики.  2. Типы визуализации данных.  3. Принципы создания инфографики.  4. Этапы подготовительной работы.  5. Работа с данными и их визуализация.  6. Мастер-класс «Стилистика и оформление инфографики».  7. Мастер-класс «Анализ и отбор данных».  8. Преобразование данных в инфографику.  9. Художественные приемы создания инфографики.  10. Инструкции и техническая иллюстрация.  11. Мастер – класс «Стилизация в инфографике». | Поиск 2-3 вариантов метафор для предложенных кейсов Создание эскиза по метафоре, сделанного с помощью ручных техник или в любом графическом редакторе Поиск данных или использование данных из готового текста, приложенного к заданию Подбор 4-5 разноплановых референсов, которые можно взять за основу инфографики Подбор макета инфографики: обработка данных в Excel, создание эскиза инфографики с опорой на референсы, перенос в Adobe Illustrator, подбор цветовых решений и шрифтов Создание 1-2 вариантов стилизации инфографики по кейсу, предложенному в упражнении Перевод инструкции, приложенной к заданию, в инфографику, с описанием этапов работы: эскиз, визуализация данных - черновой вариант, итоговая работа - финализация |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Проскурина Марина Викторовна, Модуль 4. Инфографика и визуализация данных / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26107

**Дополнительная литература.**

1. Д’Эфилиппо В., Болл Д.. История мира в инфографике = The infographic History of the World [Электронный ресурс] / М.:ООО «Альпина Паблишер»,2016. -128с. - 978-5-9614-5040-8 (рус.). - ISBN 978-0-00-750615-6 (англ.). - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=443413

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

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

Приложение № 2 к дополнительной профессиональной программе повышения квалификации

«Коммерческая иллюстрация»

**ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**1. Общие положения.**

Итоговая аттестация обучающегося, завершившего обучение по программе повышения квалификации, предназначена для комплексной оценки уровня знаний на соответствие результатов освоения дополнительной профессиональной программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.

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

**2. Содержание итоговой аттестации.**

Итоговая аттестация включает вопросы следующих модулей: «Иллюстрирование персонажа», «Иллюстрация в рекламе», «Иллюстрация: книжная и журнальная», «Инфографика и визуализация данных».

**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

повышения квалификации

«Коммерческая иллюстрация»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

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

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

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

в) ляссе — узкая лента, как закладка в книге  
г) ни в одном из предложений

д) все перечисленное

2. В чем особенности иллюстрации книг для детей?

а) картинка важнее текста

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

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

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

е) все перечисленное

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

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

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

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

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

в) авторский вариант интерпретации формы  
г) соблюдение правил каллиграфии

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

а) сходство с оригиналом, безошибочное узнавание личности

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

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

г) личность не должна узнаваться сразу

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

11.Что из перечисленного характерно для казуального персонажа?  
а) «плоский дизайн» должен подчёркивать эффект «очаровательной простоты» и утончённости

б) мультяшные пропорции, но при этом реалистичный объем и текстура

в) все перечисленное

г) напоминает детские иллюстрации

12. Что может стать источником вдохновения для иллюстратора?  
а) прогулка  
б) посещение музеев и выставок  
в) игры

г) создание набросков   
д) внимание к людям, их эмоциям, поведению  
е) все перечисленное

13. Что из перечисленного характерно для персонажа для стикеров?  
а) «плоский дизайн» должен подчёркивать эффект «очаровательной простоты» и утончённости

б) сложносочиненные, атмосферные, с отсылками и загадками фоны

в) хорошая читаемость в маленьких масштабах, простые формы, выразительные черты, ограниченная палитра

г) все персонажи построены на простых, мягких, плоских формах, силуэты точно передают движения

14. Какие утверждения верны?  
а) выбранная техника должна быть созвучна стилю и контексту проекта, оправдана и осуществима  
б) растровая графика отлично «переносит» любое масштабирование  
в) стилистика персонажа должна импонировать прежде всего самому дизайнеру  
г) векторная графика масштабируется без потерь  
д) контекст диктует условия для выбора стиля и инструмента

15. Что такое бэкграунд персонажа?  
а) то, как персонаж привык жить, какой опыт за его плечами, что его окружает, с чем он должен бороться и что его поддерживает   
б) палитра, в которой выполнен персонаж  
в) стиль, в котором выполнен персонаж  
г) то, как персонаж двигается, жестикулирует, какая у него мимика

16. Чем следует руководствоваться, создавая персонаж?  
а) пожеланиями заказчика

б) брифом

в) целевой аудиторией

г) всем перечисленным

17. Где взять идеи для создания конкретного персонажа?  
а) флора и фауна  
б) мультипликационные персонажи  
в) герои комиксов

г) каталоги продукции компании заказчика  
д) все перечисленное

18. Как подобрать внешность для персонажа?  
а) скопировать детально любого персонажа другого художника, изменив палитру

б) найти “говорящие” черты и позы

в) посмотреть фотографии людей с нужными чертами лица

г) взять отдельные черты для персонажа у кого-то из медийных личностей

19. Как приблизить внешность персонажа к духу бренда?  
а) выполнить персонаж полностью в корпоративной палитре бренда  
б) частично задействовать в образе персонажа цвета фирменного стиля  
в) лучше не брать фирменные цвета, а, наоборот, максимально отстроиться от корпоративной палитры  
г) взять цвета противоположные фирменным по цветовому кругу  
д) все перечисленное

20. Какими вопросами полезно задаться, чтобы подобрать персонажу верный характер?  
а) как бы я ощущал себя на такой позиции?

б) как бы я вел себя в этих ситуациях?

в) за что мне это все?

г) что или кого бы я ожидал увидеть как потребитель бренда?

д) что мне будет, если я не сдам проект вовремя?

21. Для чего при разработке инфографики используется модульная сетка?

а) близко расположенные объекты воспринимаются как одно целое в смысловом и визуальном плане

б) выравнивание по сетке — это удобный способ быстро навести порядок и создать разнообразие в макете

в) цветом можно показать нагруженность одних объектов и легкость других

г) получается некоторая гармоничная структура, в ней появляется ритм

д) все перечисленные

22. Данные какого формата можно использовать в инфографике?

а) одна цифра - один тезис

б) несколько цифр с описанием

в) несколько блоков текста или данных

г) набор фактов

д) несколько зависимых фактов по одной теме

е) все перечисленное

23. Что из приведенного относится к Mind-map?

а) древовидная схема, на которой изображены слова, идеи, задачи или другие понятия, связанные ветвями, отходящими от центрального понятия или идеи

б) размеры и толщина букв и линий могут варьироваться в зависимости от важности

в) принцип создания - в центре пишется основная мысль, от которой проводятся линии-ветви к различным словам ассоциациям

г) в центре обязательно должна быть большая иллюстрация или метафора

д) этот инструмент выполняется только вручную, электронных решений пока нет

24. Какого из этапов подготовки данных для инфографики не хватает внутри этой последовательности: анализ данных, структурирование данных, создаем эскиз?

а) сбор референсов

б) отрисовка эскиза инфографики вручную или в графическом редакторе

в) разработка брифа с заказчиком

г) отправка пилотного варианта заказчику

25. В чем ценность вспомогательных вопросов, которыми полезно задаться при отборе данных для инфографики?

а) помогают предоставлять аудитории информацию, необходимую для понимания основной темы

б) помогают добавить в инфографику максимум данных по теме

в) помогают дизайнеру найти лучшие решения для визуализации данных

г) все перечисленное

26. Что поможет найти интересное креативное решение для визуализации данных?

а) все перечисленное

б) использовать вспомогательный вопросы для отбора данных

в) посмотреть референсы по аналогичным задачам

г) применить Mind-map

27. В каком случае мы можем сказать, что эскиз визуализации данных удачный?

а) учтены технические ограничения

б) наглядно видно, как данные коррелируют между собой

в) эскиз обязательно построен с применением Mind-map

г) эскиз обязательно содержит дополнительные к материалам заказчика данные

28. Какое из перечисленных утверждений верно?

а) Вспомогательные вопросы - вопросы, раскрывающие проблему

б) Уточняющие вопросы – вопросы для анализа проблемы / задачи

в) Далеко не все данные можно визуализировать

г) Референсы помогают развивать насмотренность и представить, как могла бы выглядеть инфографика

29. Какие принципы следует соблюдать при создании макета инфографики?

а) сосредоточится на структуре объекта

б) сразу отдать приоритет мелочам

в) посмотреть разные подходы к структуре

г) сразу идти по одному, заранее выбранному подходу к структуре

30. Почему полезно показать свой макет разным людям прежде, чем сдать итоговый макет заказчику?

а) взгляд дизайнера может отличаться от мнения окружающих

б) инфографика должна быть хорошо понятной и интересной зрителю, а не только ее автору

в) кто-то может предложить хорошую идею, которую автор сможет реализовать, улучшив визуализацию данных

г) дизайнеру нельзя надолго оставаться одному