

Общество с ограниченной ответственностью
«Национальный центральный институт развития дополнительного
образования»

117556, г. Москва, ул. Фруктовая, дом 7, корпус 1, офис 3, комната 12
Телефон +7(499) 110-88-46; e-mail: info@ncrdo.ru, веб-сайт: www.ncrdo.ru

«УТВЕРЖДАЮ»

Приказ № 189 от «01» июня 2022г

Генеральный директор ООО «НЦРДО»

Зотов А.И.

М.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ**

«Графический дизайн и визуальные коммуникации»

Квалификация

Графический дизайнер

Вид профессиональной деятельности

Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Общая трудоемкость

700 академических часов

Форма обучения

Заочная

Москва, 2022

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 01 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».
3. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015).
4. Профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 № 40н).
5. Локальные нормативные акты Образовательной организации.

1.2. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения

Цель: формирование профессиональных компетенций, необходимых для осуществления деятельности в сфере дизайна, приобретение новой квалификации.

Характеристика нового вида профессиональной деятельности

Область профессиональной деятельности: сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере дизайна).

Объекты профессиональной деятельности: объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Виды профессиональной деятельности: ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Выпускник, освоивший программу профессиональной переподготовки, готов решать следующие профессиональные задачи в соответствии с видами профессиональной деятельности, на которые ориентирована программа:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

- создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уровень квалификации

Достижение 5 уровня квалификации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер».

Присваиваемая квалификация: графический дизайнер.

Характеристика профессиональных компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в процессе освоения программы

В процессе освоения программы обучающийся формирует:
 общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Планируемые результаты обучения

Практический опыт	Умения	Знания
ВД 1 Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации: ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации		
1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации 2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта 3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта 4. Доработка оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации 2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации 3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	1. Правовое регулирование в области графического дизайна 2. Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне 3. Пропедевтика. Основы композиции 4. Разработка продуктов графического дизайна 5. Теория и психология цвета 6. Основы web-дизайна 7. Виды и стили иллюстраций 8. Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда 9. Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign 10. Типографика и её практическое применение 11. Дизайн и верстка всех

		типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) 12. Создание и редактирование логотипов 13. Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии 14. Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система 15. Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда 16. Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки 17. Иллюстрация и основы фотографии 18. Дизайн коммуникаций. Практикум 19. Практикум по разработке айдентики
ВД 1 Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации: ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации		
1. Контроль результатов верстки на соответствие дизайн-макету элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации 2. Проверка изготовленных образцов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации на точность цветопередачи изображений 3. Подготовка заключения о проверке на соответствие оригиналу изготовленных образцов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	1. Выявлять несоответствия верстки изготовленных образцов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации оригиналу 2. Оценивать параметры цветопередачи изображений объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации 3. Оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	1. Правовое регулирование в области графического дизайна 2. Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне 3. Пропедевтика. Основы композиции 4. Теория и психология цвета 5. Основы web-дизайна 6. Виды и стили иллюстраций 7. Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign 8. Типографика и её практическое применение 9. Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) 10. Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии 11. Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки

1.3. Категория обучающихся

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

1.4. Форма обучения: заочная.

1.5. Срок освоения программы

Срок освоения программы составляет 700 часов.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ пп	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Общая трудоем кость, в акад. часах	Работа обучающегося в СДО			Формы промежу точной и итоговой аттестации (ДЗ, З) ¹
			Лек ции	Тестир ование	Практич еские занятия	
Нормативно-правовой раздел						
1	Правовое регулирование в области графического дизайна	22	18	2	2	З
Раздел общепрофессиональных дисциплин						
2	Введение в специальность «Графический дизайнер»	16	10	2	4	З
3	Профессия дизайнера, история и виды дизайна	40	36	2	2	ДЗ
4	Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне	41	31	2	8	ДЗ
5	Пропедевтика. Основы композиции	40	30	2	8	ДЗ
6	Разработка продуктов графического дизайна	42	30	2	10	ДЗ
7	Теория и психология цвета	23	15	2	6	З
8	Основы web-дизайна	16	10	2	4	ДЗ
9	Виды и стили иллюстраций	18	10	2	6	З
Раздел специальных дисциплин						
10	Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда	34	20	4	10	З
11	Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign	48	34	4	10	З
12	Типографика и её практическое применение	56	42	4	10	ДЗ

¹ ДЗ – дифференцированный зачет, З – зачет

13	Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)	30	20	4	6	3
14	Создание и редактирование логотипов	44	30	4	10	ДЗ
15	Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии	56	42	4	10	3
16	Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система	20	10	4	6	ДЗ
17	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда	24	10	4	10	ДЗ
18	Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки	26	15	2	9	3
19	Иллюстрация и основы фотографии	29	15	4	10	3
20	Дизайн коммуникаций. Практикум	29	15	4	10	3
21	Практикум по разработке айдентики	34	20	4	10	3
Итоговая аттестация		12				Итоговый междисциплинарный экзамен
ИТОГО		700				

2.2. Учебно-тематический план

№ пп	Наименование разделов, дисциплин (модулей) и тем	Всего часов	Содержание лекций (количество часов)	Наименование практических занятий (количество часов)	Тестирование
Нормативно-правовой раздел					
1	Правовое регулирование в области графического дизайна	22	Правовое регулирование отношений, связанных с охраной графического дизайна авторским правом. Правовое регулирование в области графического дизайна. Охрана дизайна институтом патентного права (18 часов)	Выполните задание: Ознакомившись со всеми формами передачи авторского права, создайте свой собственный шаблон договора авторского заказа. Ведь это самый популярный вид договора, который поможет сделать первые шаги во	Тест (2 часа)

				фрилансе дизайнера законными и отгородит от недобросовестных заказчиков. Допустим, у вас заказали разработку логотипа. Не забудьте подробно описать предмет договора, сроки выполнения, порядок передачи исключительных прав и правила перехода, исключительных прав, размер вознаграждения за создание произведения и передачу исключительных прав. (2 часа)	
	Раздел общепрофессиональных дисциплин				
2	Введение в специальность «Графический дизайнер»	16	Введение в специальность «Графический дизайнер». Основные элементы графического дизайна (10 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с видами графического дизайна, выбрать наиболее импонирующий Вам и найти дизайнера в этой области, который наиболее нравится в стилистических приемах. Это можно сделать на площадке Behance или на просторах интернета. Необходимо проанализировать относительно основных принципов графического дизайна в чем заключается авторский стиль дизайнера: какой использует цвет, композицию, баланс, шрифты. (4 часа)	Тест (2 часа)

3	Профессия дизайнера, история и виды дизайна	40	История дизайна. (Часть 1). История дизайна. (Часть 2). Виды дизайна. (Часть 1). Виды дизайна. (Часть 2) (36 часов)	Выполните задание: Посмотрите на привычные предметы вокруг себя дома и определите, в каком стиле дизайна они выполнены. Обоснуйте свой ответ. Это может быть чайник, кресло, кровать, ложка – все что угодно из предметов обычного обихода. Нужно выбрать 5 предметов, указать стиль, прикрепить фото и дать небольшой комментарий, на основании чего Вы определили стиль данных предметов. (2 часа)	Тест (2 часа)
4	Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне	41	Теоретические основы дизайна. Часть 1. Теоретические основы дизайна. Часть 2. Стили в дизайне. Основы декорирования и макетирования (31 час)	Выполните задание: Посмотрите на плакат во вложении и ответьте на вопросы: - Нравится ли он Вам? - Насколько правильный он с точки зрения основ дизайна? Достигнуто ли равновесие, баланс, какая композиция, правильная ли иерархия, какие принципы макетирования, базовые элементы были использованы? - Сделайте финальный вывод: «Мне (не) нравится этот макет, потому что...». (8 часов)	Тест (2 часа)
5	Пропедевтика. Основы композиции	40	Основные виды, типы и законы композиции. Средства гармонизации композиции. Контраст, нюанс и тождество.	Выполните задание: Создать сложную плоскостную композицию из любых геометрических фигур (круги,	Тест (2 часа)

			Формообразование композиции (30 часов)	прямоугольники, треугольники, квадраты), отвечающую законам равновесия и единства. Задачи: 1. Придумать беспредметное изображение на основе повторения геометрических фигур, которые увеличиваются или уменьшаются в масштабе, накладываются друг на друга, ритмически группируются. Вместо фигур можно применять их полные или частичные силуэты. 2. Найти баланс элементов и картинной плоскости листа. Научиться видеть взаимодействие воздуха, композиционных границ. 3. Отработать на практике различные композиционные средства. (8 часов)	
6	Разработка продуктов графического дизайна	42	Разработка продуктов графического дизайна. Направления дизайна. Растровые и векторные графические изображения. Обзор программ компьютерной графики (30 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с растровыми и векторными графическими изображениями создать макет: композиция из простых геометрических фигур 1 в растровом редакторе, 2й в векторном редакторе и сравнить, полученные 2 изображения. Ответ	Тест (2 часа)

				предоставить в формате JPEG (растровый макет) и CRD(AI) (векторный макет) на выбор. (10 часов)	
7	Теория и психология цвета	23	Психология цвета. Теория цвета (15 часов)	Выполните задание: Пользуясь любыми цветами во всех вариантах насыщенности (не более 3-х), составьте на сетке 5X5 квадрата, произвольное сочетание, выражающее из следующих психических состояний: активность, веселость, внимательность, пассивность, серьезность, мечтательность, тревожность, оживленность, сдержанность. Создайте 3 квадрата на каждое выбранное психическое состояние. Ответ предоставить в Word файле с фото хорошего качества с описанием, почему были выбраны именно эти цвета. (6 часов)	Тест (2 часа)
8	Основы web-дизайна	16	Основы web-дизайна (Часть 1). Основы web-дизайна (Часть 2) (10 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с основами web-дизайна, разработать дизайн web-сайта своего будущего сайта-портфолио, который впоследствии Вы будете заполнять своими лучшими работами (в конструкторе/шаблоне	Тест (2 часа)

				на выбор). Ответ предоставляется в виде ссылки на созданный ресурс. (4 часа)	
9	Виды и стили иллюстраций	18	Виды и стили иллюстраций (Часть 1). Виды и стили иллюстраций (Часть 2) (10 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с основными стилями и видами иллюстрации выбрать понравившийся стиль, нарисовать в карандаше (цветных карандашах, красках на выбор) на бумаге персонажа в этом стиле и придумать в каком произведении, фильме, книге, журнале он мог бы принять участие. Ответ предоставить в формате Word или PDF. (6 часов)	Тест (2 часа)
Раздел специальных дисциплин					
10	Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда	34	Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда (Часть 1). Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда (Часть 2). Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда (Часть 3) (20 часов)	Выполните задание: Сформулируйте стратегию брендинга любой понравившейся вам компании. Проанализируйте потребительские желания и определите точки контакта с предполагаемыми потребителями: чувственные, ментальные и эмоционально-впечатлительные, а также сформулируйте их на языке социального использования. (10 часов)	Тест (4 часа)

11	Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign	48	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Основные функции Adobe Photoshop. Adobe Illustrator. Adobe InDesign (34 часа)	Выполните задание: Изучив основы графических редакторов Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign, попробуйте создать макет собственной визитки в каждой из изученных программ. Макет может быть одинаковый. Оцените, какой из графических редакторов для Вас был удобнее при выполнении данной задачи. Ответ предоставить в формате JPEG. (10 часов)	Тест (4 часа)
12	Типографика и её практическое применение	56	Типографика и её практическое применение (Часть 1). Типографика и её практическое применение (Часть 2). Типографика и её практическое применение (Часть 3). Типографика и её практическое применение (Часть 4). Типографика и её практическое применение (Часть 5). (42 часа)	Выполните задание: Изучив азы типографики и ее практического применения, создайте макет с использованием способов создания типографской иерархии. Ответ предоставьте в формате PDF. (10 часов)	Тест (4 часа)
13	Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)	30	Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 1). Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 2). Дизайн и верстка всех типов	Выполните задание: выполнить 2 макета для рекламных материалов на тему «33 маленьких жёлтых платьев» в виде 1. Брошюры, 2. Ситиборда. (6 часов)	Тест (4 часа)

			рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 3) (20 часов)		
14	Создание и редактирование логотипов	44	Создание и редактирование логотипов (Часть 1). Создание и редактирование логотипов (Часть 2). Создание и редактирование логотипов (Часть 3). Создание и редактирование логотипов (Часть 4) (30 часов)	Выполните задание: Создайте свой, индивидуальный логотип на любую выбранную Вами тематику. Ответ предоставить в формате JPEG. (10 часов)	Тест (4 часа)
15	Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии	56	Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 1). Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 2). Типографика и ее практическое применение. Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 1). Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 2) (42 часа)	Выполните задания: Создайте чистый градиент между насыщенными цветами. (10 часов)	Тест (4 часа)
16	Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система	20	Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система (Часть 1). Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система (Часть 2) (10 часов)	Выполните задания: Создайте айдентику фирмы по производству зубной пасты. (6 часов)	Тест (4 часа)

17	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда	24	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда. Как рассказать интересную историю (10 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с сторителлингом, разработать эффективный способ, прием рассказа истории. (10 часов)	Тест (4 часа)
18	Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки	26	Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки (Часть 1). Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки (Часть 2) (15 часов)	Выполните задание: Изучив азы работы со шрифтами и правила верстки, сверстайте документ, используя эти правила. Это может быть страница журнала или сайта. Ответ представьте в формате PDF. (9 часов)	Тест (2 часа)
19	Иллюстрация и основы фотографии	29	Основы иллюстрирования. Основы фотографии (15 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с основами фотографии сделать 3 снимка пейзажа, зданий, архитектуры, предметной фотографии (на выбор), построенных по принципу золотого сечения. (10 часов)	Тест (4 часа)
20	Дизайн коммуникаций. Практикум	29	Дизайн коммуникаций. Практикум (Часть 1). Дизайн коммуникаций. Практикум (Часть 2) (15 часов)	Выполните задание: Выполнить 2 макета для рекламных материалов на тему «33 маленьких жёлтых платья» в виде: брошюры; ситиборда. (10 часов)	Тест (4 часа)
21	Практикум по разработке айдентики	34	Практикум по разработке айдентики (Часть 1). Практикум по разработке айдентики (Часть 2). Практикум по разработке айдентики (Часть 3). (20 часов)	Выполните задания: 1. Разработайте собственный маскот. 2. Придумайте слоган для фирмы по производству детских игрушек.	Тест (4 часа)

				3. Создайте логотип бренда по принципу вербальной айдентики. (10 часов)	
	Итоговая аттестация	12	Итоговый междисциплинарный экзамен/ Тест		
	ИТОГО	700			

2.3. Календарный учебный график

№пп	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Общая трудоемкость, в акад. часах	Учебные недели
1	Правовое регулирование в области графического дизайна	22	1-2
2	Введение в специальность «Графический дизайнер»	16	2
3	Профессия дизайнера, история и виды дизайна	40	3-4
4	Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне	41	4-5
5	Пропедевтика. Основы композиции	40	5-6
6	Разработка продуктов графического дизайна	42	6-7
7	Теория и психология цвета	23	8
8	Основы web-дизайна	16	9
9	Виды и стили иллюстраций	18	9
10	Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда	34	10
11	Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign	48	11-12
12	Типографика и её практическое применение	56	13-14
13	Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)	30	14-15
14	Создание и редактирование логотипов	44	15-16
15	Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии	56	17-18
16	Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система	20	18
17	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда	24	19
18	Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки	26	20
19	Иллюстрация и основы фотографии	29	21
20	Дизайн коммуникаций. Практикум	29	22-23
21	Практикум по разработке айдентики	34	24-25
	Итоговая аттестация	12	25

3. РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ РАЗДЕЛОВ, ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)

3.1. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Правовое регулирование в области графического дизайна»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере правового регулирования в области графического дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы правового регулирования в области графического дизайна;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы правового регулирования в области графического дизайна.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Правовое регулирование в области графического дизайна» составляет 22 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
------------------	---	------------

Тема 1. Правовое регулирование в области графического дизайна	Лекция/ 18 часов	Правовое регулирование отношений, связанных с охраной графического дизайна авторским правом. Правовое регулирование в области графического дизайна. Охрана дизайна институтом патентного права
	Практическое задание 1 /2 часа	Выполните задание: Ознакомившись со всеми формами передачи авторского права, создайте свой собственный шаблон договора авторского заказа. Ведь это самый популярный вид договора, который поможет сделать первые шаги во фрилансе дизайнера законными и отгородит от недобросовестных заказчиков. Допустим, у вас заказали разработку логотипа. Не забудьте подробно описать предмет договора, сроки выполнения, порядок передачи исключительных прав и правила перехода, исключительных прав, размер вознаграждения за создание произведения и передачу исключительных прав.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Введение в специальность «Графический дизайнер»»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере основ графического дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы графического дизайна;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы графического дизайна.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Введение в специальность «Графический дизайнер»» составляет 16 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 2. Введение в специальность «Графический дизайнер»	Лекция/ 10 часов	Введение в специальность «Графический дизайнер». Основные элементы графического дизайна
	Практическое задание 2 /4 часа	Выполните задание: Ознакомившись с видами графического дизайна, выбрать наиболее импонирующий Вам и найти дизайнера в этой области, который наиболее нравится в стилистических приемах. Это можно сделать на площадке Behance или на просторах интернета. Необходимо проанализировать относительно основных принципов графического дизайна в чем заключается авторский стиль дизайнера: какой использует цвет, композицию, баланс, шрифты.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.3. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Профессия дизайнера, история и виды дизайна»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере истории и видов дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– особенности истории и видов дизайна;

обучающийся должен уметь:

- характеризовать особенности истории и видов дизайна.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Профессия дизайнера, история и виды дизайна» составляет 40 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 3. Профессия дизайнера, история и виды дизайна	Лекция/ 36 часов	История дизайна. (Часть 1). История дизайна. (Часть 2). Виды дизайна. (Часть 1). Виды дизайна. (Часть 2)
	Практическое задание 3 /2 часа	Выполните задание: Посмотрите на привычные предметы вокруг себя дома и определите, в каком стиле дизайна они выполнены. Обоснуйте свой ответ. Это может быть чайник, кресло, кровать, ложка – все что угодно из предметов обычного обихода. Нужно выбрать 5 предметов, указать стиль, прикрепить фото и дать небольшой комментарий, на основании чего Вы определили стиль данных предметов.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.4. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере теоретических основ дизайна, декорирования и макетирования, стилей в дизайне.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:

обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

- теоретические основы дизайна, декорирования и макетирования;
- особенности стилей в дизайне;

обучающийся должен уметь:

- характеризовать теоретические основы дизайна, декорирования и макетирования; стилей в дизайне.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне» составляет 41 академический час.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия /	Содержание
------------------	------------------------	------------

	количество часов	
Тема 4. Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне	Лекция/ 31 час	Теоретические основы дизайна. Часть 1. Теоретические основы дизайна. Часть 2. Стили в дизайне. Основы декорирования и макетирования
	Практическое задание 4 /8 часов	Выполните задание: Посмотрите на плакат во вложении и ответьте на вопросы: - Нравится ли он Вам? - Насколько правильный он с точки зрения основ дизайна? Достигнуто ли равновесие, баланс, какая композиция, правильная ли иерархия, какие принципы макетирования, базовые элементы были использованы? - Сделайте финальный вывод: «Мне (не) нравится этот макет, потому что...».
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.5. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Пропедевтика. Основы композиции»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере основ композиции.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины: общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-

пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы композиции;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы композиции.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Пропедевтика. Основы композиции» составляет 40 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 5. Пропедевтика. Основы композиции	Лекция/ 30 часов	Основные виды, типы и законы композиции. Средства гармонизации композиции. Контраст, нюанс и тождество. Формообразование композиции
	Практическое задание 5 /8 часов	Выполните задание: Создать сложную плоскостную композицию из любых геометрических фигур (круги, прямоугольники, треугольники, квадраты), отвечающую законам равновесия и единства. Задачи: 1. Придумать беспредметное изображение на основе повторения геометрических фигур, которые увеличиваются или уменьшаются в масштабе, накладываются друг на друга, ритмически группируются. Вместо фигур можно применять их полные или частичные силуэты. 2. Найти баланс элементов и картинной плоскости листа. Научиться видеть

		взаимодействие воздуха, композиционных границ. 3. Отработать на практике различные композиционные средства.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.6. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Разработка продуктов графического дизайна»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере основ разработки продуктов графического дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины: общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

- основы разработки продуктов графического дизайна;

обучающийся должен уметь:

- характеризовать основы разработки продуктов графического дизайна.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Разработка продуктов графического дизайна» составляет 42 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 6. Разработка продуктов графического дизайна	Лекция/ 30 часов	Разработка продуктов графического дизайна. Направления дизайна. Растровые и векторные графические изображения. Обзор программ компьютерной графики
	Практическое задание 6 /10 часов	Выполните задание: Ознакомившись с растровыми и векторными графическими изображениями создать макет: композиция из простых геометрических фигур 1 в растровом редакторе, 2й в векторном редакторе и сравнить, полученные 2 изображения. Ответ предоставить в формате JPEG (растровый макет) и CRD(AI) (векторный макет) на выбор.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.7. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Теория и психология цвета»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере основ теории и психологии цвета.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы теории и психологии цвета;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы теории и психологии цвета.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Теория и психология цвета» составляет 23 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия /	Содержание
------------------	------------------------	------------

	количество часов	
Тема 7. Теория и психология цвета	Лекция/ 15 часов	Психология цвета. Теория цвета
	Практическое задание 7 /6 часов	Выполните задание: Пользуясь любыми цветами во всех вариантах насыщенности (не более 3-х), составьте на сетке 5X5 квадрата, произвольное сочетание, выражающее из следующих психических состояний: активность, веселость, внимательность, пассивность, серьезность, мечтательность, тревожность, оживленность, сдержанность. Создайте 3 квадрата на каждое выбранное психическое состояние. Ответ предоставить в Word файле с фото хорошего качества с описанием, почему были выбраны именно эти цвета.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.8. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Основы web-дизайна»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере основ web-дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины: общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-

пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы web-дизайна;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы web-дизайна.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Основы web-дизайна» составляет 16 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 8. Основы web-дизайна	Лекция/ 10 часов	Основы web-дизайна (Часть 1). Основы web-дизайна (Часть 2)
	Практическое задание 8 /4 часа	Выполните задание: Ознакомившись с основами web-дизайна, разработать дизайн web-сайта своего будущего сайта-портфолио, который впоследствии Вы будете заполнять своими лучшими работами (в конструкторе/шаблоне на выбор). Ответ предоставляется в виде ссылки на созданный ресурс.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.9. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Виды и стили иллюстраций»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере видовых и стилевых особенностей иллюстраций.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– виды и стили иллюстраций;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать виды и стили иллюстраций.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Виды и стили иллюстраций» составляет 18 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 9. Виды и стили иллюстраций	Лекция/ 10 часов	Виды и стили иллюстраций (Часть 1). Виды и стили иллюстраций (Часть 2)
	Практическое задание 9 /6 часов	Выполните задание: Ознакомившись с основными стилями и видами иллюстрации выбрать понравившийся стиль, нарисовать в карандаше (цветных карандашах, красках на выбор) на бумаге персонажа в этом стиле и придумать в каком произведении, фильме, книге, журнале он мог бы принять участие. Ответ предоставить в формате Word или PDF.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.10. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере брендинга и методики разработки визуальной идентичности бренда.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:

общефессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– виды брендинга и методику разработки визуальной идентичности бренда;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать виды брендинга и методику разработки визуальной идентичности бренда.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда» составляет 34 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 10. Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда	Лекция/ 20 часов	Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда (Часть 1). Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда (Часть 2). Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда (Часть 3)
	Практическое задание 10 /10 часов	Выполните задание: Сформулируйте стратегию брендинга любой понравившейся вам компании. Проанализируйте потребительские желания и определите точки контакта с предполагаемыми потребителями: чувственные, ментальные и эмоционально-

		впечатлительные, а также сформулируйте их на языке социального использования.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.11. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере работы в графических редакторах Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign).

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины: общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы работы в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы работы в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign» составляет 48 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 11. Работа в графических редакторах Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign	Лекция/ 34 часа	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Основные функции Adobe Photoshop. Adobe Illustrator. Adobe InDesign
	Практическое задание 11 /10 часов	Выполните задание: Изучив основы графических редакторов Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign, попробуйте создать макет собственной визитки в каждой из изученных программ. Макет может быть одинаковый. Оцените, какой из графических редакторов для Вас был удобнее при выполнении данной задачи. Ответ предоставить в формате JPEG.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.12. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Типографика и её практическое применение»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере типографики.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы типографики и её практического применения;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы типографики и её практического применения.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Типографика и её практическое применение» составляет 56 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия /	Содержание
------------------	------------------------	------------

	количество часов	
Тема 12. Типографика и её практическое применение	Лекция/ 42 часа	Типографика и её практическое применение (Часть 1). Типографика и её практическое применение (Часть 2). Типографика и её практическое применение (Часть 3). Типографика и её практическое применение (Часть 4). Типографика и её практическое применение (Часть 5).
	Практическое задание 12 /10 часов	Выполните задание: Изучив азы типографики и ее практического применения, создайте макет с использованием способов создания типографской иерархии. Ответ предоставьте в формате PDF.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.13. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере дизайна и верстки всех типов рекламных материалов.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины: общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-

пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

- основы дизайна и верстки всех типов рекламных материалов;

обучающийся должен уметь:

- характеризовать основы дизайна и верстки всех типов рекламных материалов.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)» составляет 30 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 13. Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)	Лекция/ 20 часов	Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 1). Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 2). Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 3)
	Практическое задание 13 /6 часов	Выполните задание: выполнить 2 макета для рекламных материалов на тему «33 маленьких жёлтых платьев» в виде 1. Брошюры, 2. Ситиборда.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.14. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Создание и редактирование логотипов»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере создания и редактирования логотипов.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы создания и редактирования логотипов;

обучающийся должен уметь:

- характеризовать основы создания и редактирования логотипов.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Создание и редактирование логотипов» составляет 44 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 14. Создание и редактирование логотипов	Лекция/ 30 часов	Создание и редактирование логотипов (Часть 1). Создание и редактирование логотипов (Часть 2). Создание и редактирование логотипов (Часть 3). Создание и редактирование логотипов (Часть 4)
	Практическое задание 14 /10 часов	Выполните задание: Создайте свой, индивидуальный логотип на любую выбранную Вами тематику. Ответ предоставить в формате JPEG.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.15. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для работы с макетом.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
 общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы работы с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы работы с макетом.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии» составляет 56 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 15. Работа с макетом от подготовки до контроля печати в типографии	Лекция/ 42 часа	Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 1). Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 2). Типографика и ее практическое применение. Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 1). Работа с макетом: от подготовки до контроля печати в типографии (Часть 2)
	Практическое задание 15 /10 часов	Выполните задания: Создайте чистый градиент между насыщенными цветами.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.16. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере создания визуальной айдентики бренда.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:

общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

- основы создания визуальной айдентики бренда;

обучающийся должен уметь:

- характеризовать основы создания визуальной айдентики бренда.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система» составляет 20 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 16. Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система	Лекция/ 10 часов	Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система (Часть 1). Концепция айдентики. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система (Часть 2)
	Практическое задание 16 /6 часов	Выполните задания: Создайте айдентику фирмы по производству зубной пасты.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.17. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере сторителлинга и разработки рекламного персонажа бренда.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
общефессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы сторителлинга и разработки рекламного персонажа бренда;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы сторителлинга и разработки рекламного персонажа бренда.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда» составляет 24 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 17. Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда	Лекция/ 10 часов	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда. Как рассказать интересную историю
	Практическое задание 17 /10 часов	Выполните задание: Ознакомившись с сторителлингом, разработать эффективный способ, прием рассказа истории.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.18. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля)

«Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере вёрстки и работы со шрифтами.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины: общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы вёрстки и работы со шрифтами;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы вёрстки и работы со шрифтами.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки» составляет 26 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 18. Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки	Лекция/ 15 часов	Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки (Часть 1). Шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки (Часть 2)
	Практическое задание 18 /9 часов	Выполните задание: Изучив азы работы со шрифтами и правила верстки, сверстайте документ, используя эти правила. Это может быть страница журнала или сайта. Ответ представьте в формате PDF.
	Тестирование /2 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.19. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Иллюстрация и основы фотографии»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере иллюстрирования и фотографии.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
 общепрофессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы иллюстрирования и фотографии;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы иллюстрирования и фотографии.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Иллюстрация и основы фотографии» составляет 29 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 19. Иллюстрация и основы фотографии	Лекция/ 15 часов	Основы иллюстрирования. Основы фотографии
	Практическое задание 19 /10 часов	Выполните задание: Ознакомившись с основами фотографии сделать 3 снимка пейзажа, зданий, архитектуры, предметной фотографии (на выбор), построенных по принципу золотого сечения.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.20. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Дизайн коммуникаций. Практикум»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере дизайна коммуникаций.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:

общефессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы дизайна коммуникаций;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы дизайна коммуникаций.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Дизайн коммуникаций. Практикум» составляет 29 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 20. Дизайн коммуникаций. Практикум	Лекция/ 15 часов	Дизайн коммуникаций. Практикум (Часть 1). Дизайн коммуникаций. Практикум (Часть 2)
	Практическое задание 20 /10 часов	Выполните задание: Выполнить 2 макета для рекламных материалов на тему «33 маленьких жёлтых платья» в виде: брошюры; ситиборда.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

3.21. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Практикум по разработке айдентики»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере разработки айдентики.

2. Планируемые результаты обучения по разделу, дисциплине (модулю)

Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:
обще профессиональные компетенции (ОПК) в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

ОПК-4 Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер»:

ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации:

ПК 1.1 способность создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК 1.2 способность проведения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Обучающийся должен знать:

– основы разработки айдентики;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы разработки айдентики.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Практикум по разработке айдентики» составляет 34 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 21. Практикум по разработке айдентики	Лекция/ 20 часов	Практикум по разработке айдентики (Часть 1). Практикум по разработке айдентики (Часть 2). Практикум по разработке айдентики (Часть 3).
	Практическое задание 21 /10 часов	Выполните задания: 1. Разработайте собственный маскот. 2. Придумайте слоган для фирмы по производству детских игрушек. 3. Создайте логотип бренда по принципу вербальной айдентики.
	Тестирование /4 часа	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4. Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля)

Оценка результатов освоения раздела, дисциплины (модуля) включает текущий контроль, промежуточную аттестацию и осуществляется с использованием следующих оценочных средств: тесты, задания для практической работы.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации, критерии оценки уровня освоения программы содержится в разделе 4. Формы аттестации и оценочные материалы.

5. Организационно-педагогические условия реализации раздела, дисциплины (модуля)

Характеристика организационно-педагогических условий реализации раздела, дисциплины (модуля) содержится в разделе 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы.

4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

4.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по разделам, дисциплинам (модулям) программы является зачет и (или) дифференцированный зачет.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Время, отведенное на промежуточную аттестацию, входит в общую трудоемкость освоения раздела, дисциплины (модуля) программы и проводится в форме, указанной в учебном плане.

4.2. Формы итоговой аттестации

Итоговая аттестация по программе профессиональной переподготовки предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения 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 по всем разделам, дисциплинам (модулям).

4.3. Критерии оценки результатов освоения образовательных программ

Результаты промежуточной аттестации за освоение обучающимся раздела, дисциплины (модуля) программы оцениваются по стобалльной шкале в следующем соотношении:

- по результатам тестирования на освоение раздела, дисциплины (модуля) – максимально 70 баллов;
- практическое задание по итогам освоения раздела, дисциплины (модуля) – максимальное количество суммарно за все практические задания в разделе, дисциплине (модуле) – 30 баллов.

Количество баллов по стобальной системе	Результат аттестации в форме «зачет»	Отметка по четырехбалльной системе
81-100	«зачтено»	«отлично»
61-80	«зачтено»	«хорошо»
51-60	«зачтено»	«удовлетворительно»
50 и менее	«не зачтено»	«неудовлетворительно»

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки в соответствии со следующими критериями оценивания:

Количество баллов по стобальной системе	Отметка по четырехбалльной системе
91-100	«отлично»
81-90	«хорошо»
70-80	«удовлетворительно»
менее 70	«неудовлетворительно»

Оценка результатов освоения образовательных программ осуществляется Итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

- отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы;
- 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, 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 «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Материально-технические условия реализации программы

Образовательная организация располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

5.2. 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).

5.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем разделам, дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР). Образовательная организация имеет удаленный доступ ЭБС «Университетская библиотека онлайн» (<http://www.biblioclub.ru/>).

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:

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.

Список литературы и информационных источников

1. Мирхасанов, Р. Ф. История дизайна : учебное пособие : в 2 частях : [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2022. – Часть 2. Развитие дизайна. – 468 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602194> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2790-3 (ч. 2). - ISBN 978-5-4499-2470-4. – Текст : электронный.
2. Мирхасанов, Р. Ф. Пропорциональные соотношения в изобразительном искусстве и дизайне: «Золотое сечение» : учебное пособие : [16+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва : Директ-

- Медиа, 2022. – 212 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691715> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-3188-7. – DOI 10.23681/691715. – Текст : электронный.
3. Мирхасанов, Р. Ф. История дизайна : учебное пособие : в 2 частях : [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – Часть 1. Промышленное производство и дизайн. – 516 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602193> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2471-1 (Ч. 1). – ISBN 978-5-4499-2470-4. – Текст : электронный.
4. Елисеенков, Г. С. Искусство фотографии в дизайне : учебное наглядное пособие для обучающихся в ассистентуре-стажировке по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)» : [16+] / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 155 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696935> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр.: с. 23-24. – ISBN 978-5-8154-0614-8. – Текст : электронный.
5. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696980> (дата обращения: 23.01.2025). – ISBN 978-5-8154-0626-1. – Текст : электронный.
6. Панкина, М. В. Основы методологии дизайн-проектирования : учебное пособие / М. В. Панкина ; Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2020. – 165 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699092> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7996-3049-2. – Текст : электронный.
7. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. В. Мелкова ; отв. ред. сер. И. Л. Скипор ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2019. – 142 с. : ил. – (КемГИК – подготовке кадров сферы культуры и искусства). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696684> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр.: с. 86-87. – ISBN 978-5-8154-0487-8. – Текст : электронный.
8. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» : [16+] / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2022. – 140 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701078> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр.: с. 117-121. – ISBN 978-5-8154-0641-4. – Текст : электронный.
9. Основы конструирования и технического дизайна : учебное пособие : [16+] / сост. Н. С. Гришин ; Казанский национальный исследовательский технологический университет. –

Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2022. – 616 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=702028> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-3145-7. – Текст : электронный.

10. Корякина, Г. М. Специальный рисунок : методология проектной деятельности в дизайне : [16+] / Г. М. Корякина, Ю. О. Ширеева ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2022. – 105 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=700488> (дата обращения: 23.01.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-907655-12-6. – Текст : электронный.

5.4. Кадровое обеспечение программы

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

Актуализация дополнительной профессиональной программы

№ пп	Содержание изменений	Раздел, в который вносятся изменения и дополнения	Дата внесения изменений

Оценочные материалы

Оценочные материалы по программе профессиональной переподготовки размещены на платформе СДО и включают следующие оценочные средства: задания в тестовой форме, практическая работа.

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

1. Верны ли следующие суждения?

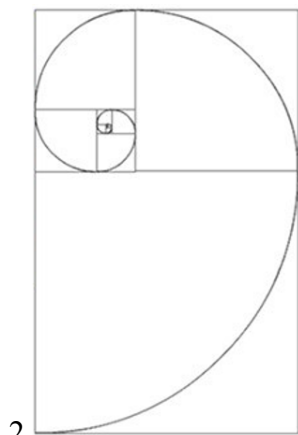
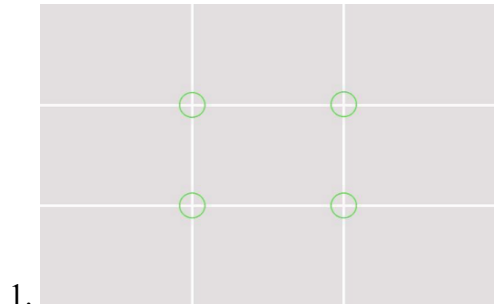
А) Имущественные права по договору автор не может передать клиенту, они неотчуждаемы.

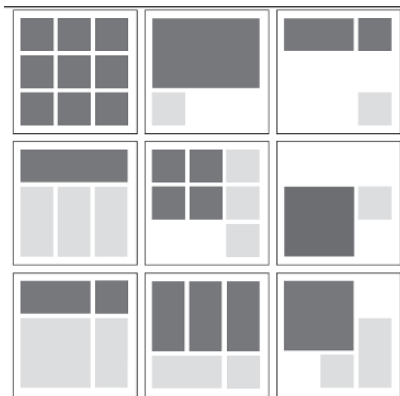
Б) После заключения договора отчуждения произведения нельзя выкладывать в своё портфолио, если это заранее не обговорено в договоре.

Выберите один ответ:

1. Верно только А
2. Верно только Б
3. Верны оба суждения
4. Оба суждения неверны

2. Соотнесите принцип макетирования и его схему:





3.

Ответы:

- 1.Правило третей
- 2.Золотое сечение
- 3.Сетка

3. Какие стилевые направления в современном ландшафтном дизайне выделяют в настоящее время?

Выберите один или несколько ответов:

- 1.Деревенский, или кантри стиль
- 2.Модернизм
- 3.Бохо-стиль
- 4.Французский, или регулярный стиль
- 5.Минимализм, или современный стиль

4. Какими бы словами вы описали желтый цвет?

Выберите один или несколько ответов:

- 1.Возбуждающий
- 2.Легкий
- 3.Успокаивающий
- 4.Тошнотворный
- 5.Согревающий

5. Как называется эмблема, разработанная специально для вас и включающая в себя название компании и ваши персональные отличительные черты, то есть цвета, некие символы, шрифты?

- 1.Выберите один ответ:
- 2.Логотип
- 3.Слоган
- 4.Айдентика

6. Стайлгайд — это

Выберите один ответ:

- 1.инструкция, свод правил, которые регламентируют использование и размещение логотипа и его элементов на различных визуальных носителях бренда

- 2.совокупность разработанных правил и элементов для дизайнеров и разработчиков, которым они должны следовать.
- 3.перечень всех материалов, которые необходимы для реализации сложных процессов, связанных с созданием фирменных идентификаторов, подробная инструкция с набором конкретных действий.

7. Какая ошибка типографики допущена данным рисунке?



Выберите один ответ:

- 1.Цветовая гамма
- 2.Сочетаемость шрифтов
- 3.Переизбыток шрифтов
- 4.Размеры шрифтов

8. Типографика – это

Выберите один ответ:

- 1.типография
- 2.создание логотипа
- 3.векторный графический редактор
- 4.корректировка текста в дизайне при создании мощного контента.

9. Паттерн – это

Выберите один ответ:

- 1.множество изображений, разложенных на основные цвета.
- 2.повторяющийся узорный рисунок. Его можно использовать и на физических носителях, и в онлайн: покрывать визитки, буклеты, транспорт, веб-страницы. Запоминающийся паттерн сразу узнается.
- 3.печать логотипа
- 4.вид для фавиконки

10. Какие есть вспомогательные средства для изображения фигуры человека?

Выберите один или несколько ответов:

- 1.Копировальный стол
- 2.Фотография
- 3.Трехмерная модель
- 4.Графический планшет

Примеры заданий для практической работы

1. Выполните задание:

Изучив основы графических редакторов Adobe: Photoshop, Illustrator, Indesign, попробуйте создать макет собственной визитки в каждой из изученных программ. Макет может быть одинаковый. Оцените, какой из графических редакторов для Вас был удобнее при выполнении данной задачи. Ответ предоставить в формате JPEG.

2. Выполните задание:

Создайте свой, индивидуальный логотип на любую выбранную Вами тематику. Ответ предоставить в формате JPEG.