

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТРАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ КАДРОВ»
(АНО ДПО «ЦАППК»)**

ИНН/КПП 7813664723/781301001, ОГРН 1227800096226,

Юридический адрес: 197022, г. Санкт-Петербург, вн.тер.г. Муниципальный округ Аптекарский остров, ул. Ординарная, д. 21, литера А, пом. 6-Н, 7-Н, оф. 4А, раб. место № 4

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ**

**«Основы рисования для дизайнера: живопись, графика,
цифровая иллюстрация»**

Квалификация

Дизайнер-иллюстратор

Вид профессиональной деятельности

Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Общая трудоемкость

700 академических часов

Форма обучения

Заочная

Санкт-Петербург

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР

Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCD0EA

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».

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: дизайнер-иллюстратор.

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. Профессия дизайнера, история и виды дизайна 3. Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне 4. Пропедевтика. Основы композиции 5. Разработка продуктов графического дизайна 6. Теория и психология цвета 7. Основы web-дизайна 8. Виды и стили иллюстраций 9. Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда 10. Конструктивный рисунок 11. Акварельная живопись 12. Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов

		(POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) 13. Создание и редактирование логотипов 14. Колористика и композиция 15. Adobe Photoshop CC: растровая графика 16. Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда 17. Adobe Illustrator CC: векторная графика 18. Иллюстрация и основы фотографии 19. Дизайн коммуникаций. Практикум 20. Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом
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. Профессия дизайнера, история и виды дизайна 3. Теоретические основы дизайна, основы декорирования и макетирования, стили в дизайне 4. Пропедевтика. Основы композиции 5. Разработка продуктов графического дизайна 6. Теория и психология цвета 7. Основы web-дизайна 8. Виды и стили иллюстраций 9. Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда 10. Конструктивный рисунок 11. Акварельная живопись 12. Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) 13. Создание и редактирование логотипов 14. Колористика и композиция 15. Adobe Photoshop CC: растровая графика

		16. Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда 17. Adobe Illustrator CC: векторная графика 18. Иллюстрация и основы фотографии 19. Дизайн коммуникаций. Практикум 20. Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом
--	--	---

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	3
Раздел общепрофессиональных дисциплин						
2	Введение в специальность «Графический дизайнер»	16	10	2	4	3
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	3

¹ ДЗ – дифференцированный зачет, З – зачет

8	Основы web-дизайна	16	10	2	4	ДЗ
9	Виды и стили иллюстраций	18	10	2	6	3
Раздел специальных дисциплин						
10	Виды брендинга и методика разработки визуальной идентичности бренда	34	20	4	10	3
11	Конструктивный рисунок	48	34	4	10	3
12	Акварельная живопись	56	42	4	10	ДЗ
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	Колористика и композиция	56	42	4	10	3
16	Adobe Photoshop CC: растровая графика	20	10	4	6	ДЗ
17	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда	24	10	4	10	ДЗ
18	Adobe Illustrator CC: векторная графика	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	Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом	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	Выполните задание: Ознакомившись со всеми формами передачи авторского права, создайте свой собственный шаблон	Тест (2 часа)

			графического дизайна. Охрана дизайна институтом патентного права (18 часов)	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. (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	Тест (2 часа)

				использует цвет, композицию, баланс, шрифты. (4 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. Формообразование композиции (30 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. (8 часов)	Тест (2 часа)
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	Тест (2 часа)

				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. (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-	Тест (2 часа)

				портфолио, который впоследствии Вы будете заполнять своими лучшими работами (в конструкторе/шаблоне 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	Тест (4 часа)

				социального использования. (10 часов)	
11	Конструктивный рисунок	48	Конструктивный рисунок. Ахроматическая композиция. Средства художественной выразительности в рисунке. Методика работы над рисованием фигуры человека (34 часа)	Выполните задание: Создайте последовательность рисования фигуры человека в карандаше. Представить в формате JPEG. (10 часов)	Тест (4 часа)
12	Акварельная живопись	56	Акварельная живопись. Виды красок. Значимость правильного выбора кисти в акварельной живописи. Лессировки. Многослойная акварель. Состав и физические свойства красок. Выбор палитры и красок (42 часа)	Выполните задание: Написать натюрморт или портрет, на свое усмотрение. Интегрировать работу в цифровой формат в дизайн-проект (например, плакат, визитка, фон веб-сайта или брендинговый материал). (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 рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты) (Часть 3) (20 часов)	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)
14	Создание и редактирование логотипов	44	Создание и редактирование логотипов (Часть 1).	Выполните задание: Создайте свой, индивидуальный	Тест (4 часа)

			Создание и редактирование логотипов (Часть 2). Создание и редактирование логотипов (Часть 3). Создание и редактирование логотипов (Часть 4) (30 часов)	логотип на любую выбранную Вами тематику. Ответ предоставить в формате JPEG. (10 часов)	
15	Колористика и композиция	56	Колористика и композиция (Часть 1). Колористика и композиция (Часть 2). Колористика и композиция (Часть 3). Колористика и композиция (Часть 4). Колористика и композиция (Часть 5) (42 часа)	Выполните задания: Выполнить 2 композиции по 4 примера: 1. Отражающие понятие «детство» и его синонимы (радость, игра, веселье, движение и т. д.). 2. Выполнить варианты плоскостной композиции на тему цветового образа, дающие представление о характере объекта. (10 часов)	Тест (4 часа)
16	Adobe Photoshop CC: растровая графика	20	Adobe Photoshop CC: растровая графика (Часть 1). Adobe Photoshop CC: растровая графика (Часть 2). Adobe Photoshop CC: растровая графика (Часть 3) (10 часов)	Выполните задания: Выполнить 2 композиции в программе Adobe Photoshop CC по следующим параметрам: На одном изображении использовать фон произвольного цвета. Нужно создать коллаж, выполненный в контрастной цветовой гармонии с созданием фигур кистей и вставкой минимум двух изображений. На втором цвет фона: #b2facc создать композицию на тему «Новый год летом». Включить минимум одно изображение.	Тест (4 часа)

				Необходимо учитывать следующие условия: Размер композиции (изображения) 150x150 см. Разрешается применять любые инструменты, палитры, кисти, фигуры, режимы. Ответ прислать в Word документе с изображениями, а также описать этапы проделанной работы с характеристикой инструментов, фильтров и т.п., которые были применены. (6 часов)	
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	Adobe Illustrator CC: векторная графика	26	Adobe Illustrator CC: векторная графика (Часть 1). Adobe Illustrator CC: векторная графика (Часть 2) (15 часов)	Выполните задание: Ознакомившись с векторной графикой, а также «Adobe Illustrator», создайте любое изображение и предоставьте в PDF или Word файле. (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	Тест (4 часа)

				по принципу золотого сечения. (10 часов)	
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	Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом	34	Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом (Часть 1). Работа с графическим планшетом (Часть 2) (20 часов)	Выполните задания: 1. Нужно выполнить стилизацию на тему: «Фантастический цветок». Выберите себе цветок (растение), который Вы хотите стилизовать. То есть изменить, сделать более интересным и создать свой фантастический цветок. За основу для стилизации взять реалистичное изображение растения, цветка. Выполнить поэтапную стилизацию растения (цветка), придать характерные нереалистичные особенности; комбинирование с другими растениями или использование неживой природы, на ваш выбор. Необходимо использовать средства и приемы стилизации, описанные в лекции. Стилизовать цветок, используя полностью все его составляющие: стебель, цветок, листья, возможно плод или бутон. Возможно изображение только в	Тест (4 часа)

				черно-белом соотношении или в цветном. Прикрепить реалистичную картинку и описать, как и какими средствами были выполнены данные приемы стилизации. Ответ предоставить в формате PDF. 2. Выполнить стилизацию образа животного через комбинирование приемов и средств стилизации. Для начала нужно выбрать реалистичное животное для стилизации. Изучить форму, характер, линии. Возможно, вы придумаете целую историю своему животному. Можно изменить форму или наоборот добавить несуществующие в природе элементы и декор, но образ животного должен оставаться узнаваемым. Ответ предоставить в формате PDF. 3. Выбрать из представленных техник иллюстрирования портрета понравившийся и стилизовать собственный портрет или портрет звезды, родственника в выбранной технике. Обосновать отношение получившейся работы к выбранной технике, какие приемы	
--	--	--	--	--	--

				стилизации использовались в работе. Ответ предоставить в формате PDF. (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	Конструктивный рисунок	48	11-12
12	Акварельная живопись	56	12-13
13	Дизайн и верстка всех типов рекламных материалов (POS, наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты)	30	14
14	Создание и редактирование логотипов	44	15-16
15	Колористика и композиция	56	16-17
16	Adobe Photoshop CC: растровая графика	20	18
17	Сторителлинг и разработка рекламного персонажа бренда	24	19
18	Adobe Illustrator CC: векторная графика	26	20
19	Иллюстрация и основы фотографии	29	21
20	Дизайн коммуникаций. Практикум	29	22-23
21	Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом	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:
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 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
	Лекция/ 18 часов	Правовое регулирование отношений, связанных с охраной графического дизайна

Тема 1. Правовое регулирование в области 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: 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:

– 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:

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:

- 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 / количество часов	Содержание
Тема 4. Теоретические основы дизайна, основы декорирования	Лекция/ 31 час	Теоретические основы дизайна. Часть 1. Теоретические основы дизайна. Часть 2.

и макетирования, стили в дизайне		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:

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 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 / количество часов	Содержание
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 /	Содержание
------------------	------------------------	------------

	количество часов	
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:
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:

– 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) «Конструктивный рисунок»

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

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 конструктивного рисунка;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы конструктивного рисунка.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Конструктивный рисунок» составляет 48 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 11. Конструктивный рисунок	Лекция/ 34 часа	Конструктивный рисунок. Ахроматическая композиция. Средства художественной выразительности в рисунке. Методика работы над рисованием фигуры человека
	Практическое задание 11 /10 часов	Выполните задание: Создайте последовательность рисования фигуры человека в карандаше. Представить 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) «Акварельная живопись»

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

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 акварельной живописи;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы акварельной живописи.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Акварельная живопись» составляет 56 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 12. Акварельная живопись	Лекция/ 42 часа	Акварельная живопись. Виды красок. Значимость правильного выбора кисти в акварельной живописи. Лессировки. Многослойная акварель. Состав и физические свойства красок. Выбор палитры и красок
	Практическое задание 12 /10 часов	Выполните задание: Написать натюрморт или портрет, на свое усмотрение. Интегрировать работу в цифровой формат в дизайн-проект (например, плакат, визитка, фон веб-сайта или брендинговый материал).
	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 /	Содержание
------------------	------------------------	------------

	количество часов	
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) «Колористика и композиция»

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

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы колористики и композиции.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Колористика и композиция» составляет 56 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 15. Колористика и композиция	Лекция/ 42 часа	Колористика и композиция (Часть 1). Колористика и композиция (Часть 2). Колористика и композиция (Часть 3). Колористика и композиция (Часть 4). Колористика и композиция (Часть 5)
	Практическое задание 15 /10 часов	Выполните задания: Выполнить 2 композиции по 4 примера: 1. Отражающие понятие «детство» и его синонимы (радость, игра, веселье, движение и т. д.). 2. Выполнить варианты плоскостной композиции на тему цветового образа, дающие представление о характере объекта.
	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) «Adobe Photoshop CC: растровая графика»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере растровой графики в программе Adobe Photoshop CC.

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 растровой графики в программе Adobe Photoshop CC;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы растровой графики в программе Adobe Photoshop CC.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Adobe Photoshop CC: растровая графика» составляет 20 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 16. Adobe Photoshop CC: растровая графика	Лекция/ 10 часов	Adobe Photoshop CC: растровая графика (Часть 1). Adobe Photoshop CC: растровая графика (Часть 2). Adobe Photoshop CC: растровая графика (Часть 3)
	Практическое задание 16 /6 часов	Выполните задания: Выполнить 2 композиции в программе Adobe Photoshop CC по следующим параметрам: На одном изображении использовать фон произвольного цвета. Нужно создать коллаж, выполненный в контрастной цветовой гармонии с созданием фигур кистей и вставкой минимум двух изображений. На втором цвет фона: # b2facc создать композицию на тему «Новый год летом». Включить минимум одно изображение. Необходимо учитывать следующие условия: Размер композиции (изображения) 150x150 см. Разрешается применять любые инструменты, палитры, кисти, фигуры, режимы. Ответ прислать в Word документе с изображениями, а также описать этапы проделанной работы с характеристикой инструментов, фильтров и т.п., которые были применены.
	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:
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 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) «Adobe Illustrator CC: векторная графика»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере векторной графики в программе Adobe Illustrator CC.

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 векторной графики в программе Adobe Illustrator CC;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы векторной графики в программе Adobe Illustrator CC.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Adobe Illustrator CC: векторная графика» составляет 26 академических часов.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 18. Adobe Illustrator CC: векторная графика	Лекция/ 15 часов	Adobe Illustrator CC: векторная графика (Часть 1). Adobe Illustrator CC: векторная графика (Часть 2)
	Практическое задание 18 /9 часов	Выполните задание: Ознакомившись с векторной графикой, а также «Adobe Illustrator», создайте любое изображение и предоставьте в PDF или Word файле.
	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:
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 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: 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 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) «Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом»

1. Цель освоения раздела, дисциплины (модуля): развитие и формирование профессиональных компетенций обучающихся, необходимых для осуществления деятельности в сфере стилизации и работы с графическим планшетом.

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 стилизации и работы с графическим планшетом;

обучающийся должен уметь:

– характеризовать основы стилизации и работы с графическим планшетом.

3. Структура и содержание раздела, дисциплины (модуля)

Объем раздела, дисциплины (модуля) и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость раздела, дисциплины (модуля) «Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом» составляет 34 академических часа.

Тематическое содержание раздела, дисциплины (модуля)

Наименование тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 21. Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом	Лекция/ 20 часов	Иллюстрация. Приёмы стилизации. Работа с графическим планшетом (Часть 1). Работа с графическим планшетом (Часть 2)

	Практическое задание 21 /10 часов	Выполните задания: 1. Нужно выполнить стилизацию на тему: «Фантастический цветок». Выберите себе цветок (растение), который Вы хотите стилизовать. То есть изменить, сделать более интересным и создать свой фантастический цветок. За основу для стилизации взять реалистичное изображение растения, цветка. Выполнить поэтапную стилизацию растения (цветка), придать характерные нереалистичные особенности; комбинирование с другими растениями или использование неживой природы, на ваш выбор. Необходимо использовать средства и приемы стилизации, описанные в лекции. Стилизовать цветок, используя полностью все его составляющие: стебель, цветок, листья, возможно плод или бутон. Возможно изображение только в черно-белом соотношении или в цветном. Прикрепить реалистичную картинку и описать, как и какими средствами были выполнены данные приемы стилизации. Ответ предоставить в формате PDF. 2. Выполнить стилизацию образа животного через комбинирование приемов и средств стилизации. Для начала нужно выбрать реалистичное животное для стилизации. Изучить форму, характер, линии. Возможно, вы придумаете целую историю своему животному. Можно изменить форму или наоборот добавить несуществующие в природе элементы и декор, но образ животного должен оставаться узнаваемым. Ответ предоставить в формате PDF. 3. Выбрать из представленных техник иллюстрирования портрета понравившийся и стилизовать собственный портрет или портрет звезды, родственника в выбранной технике. Обосновать отношение получившейся работы к выбранной технике, какие приемы стилизации использовались в работе. Ответ предоставить в формате PDF.
	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 стобалльной 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 столбальной 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.

4.4.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) Патент на промышленный образец защищает внешний вид изделия и не распространяется на технические особенности продукта.
- Б) Нарушением патента считается не только копирование дизайна, но и использование слишком похожих решений.

Выберите один ответ:

1. Верно только А
2. Верно только Б
3. Верны оба суждения

4. Оба суждения неверны

2. Обязательными условиями договора авторского заказа являются: _____.

Выберите один или несколько ответов:

1. вид лицензии
2. срок, на который передаются права
3. подробное техническое задание
4. процент от выручки
5. территория, на которой будет действовать лицензия
6. размер вознаграждения

3. К основным принципам Баухауса относятся: _____.

Выберите один или несколько ответов:

1. конструктивизм
2. синтез искусств
3. промышленное производство
4. индустриализация и социальное строительство
5. функционализм

4. Какой стиль графического дизайна представлен на рисунке?

Выберите один ответ:

1. Швейцарский, или международный стиль
2. Авангард
3. Плоский дизайн (Flat design)

5. Изображения компьютерная графика делится на: _____.

Выберите один или несколько ответов:

1. семимерную
2. двухмерную графику
3. растровую

6. Определение термина «Пиксель»: _____.

Выберите один ответ:

1. единица измерения количества информации
2. точка черного цвета, которая выводится на экран в определенном месте
3. минимальный участок изображения, цвет которого можно задать независимым образом

7. Брендинг — это _____.

Выберите один ответ:

1. эмблема, разработанная специально для вас и включающая в себя название компании и ваши персональные отличительные черты, то есть цвета, некие символы, шрифты
2. процесс управления брендом, то есть работа над формированием имиджа товара либо услуги и донесение готовой концепции до потребителя
3. ваш персональный знак отличия, но в нем может быть еще и дополнительная информация об уникальности вашего продукта

8. 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

Что является достоинством векторных иллюстраций?

Выберите один или несколько ответов:

1. Отлично работает с контурами объектов и группами объектов
2. Сохраняет само изображение, а не только некоторые основные данные
3. Занимают меньший объем
4. Работа только с пиксельными изображениями

10. Какое действие можно совершить при помощи горячих клавиш Mac: Option+щелчок по имени слоя (или Windows: Alt+щелчок по имени слоя)?

Выберите один ответ:

1. Переместиться по монтажной области, не нарушая содержимое
2. Приблизить артборд
3. Быстро выбрать все элементы на одном конкретном слое
4. Уменьшите масштаб монтажной области

Примеры заданий для практической работы

1. 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.

2. 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.

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. 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: 18.04.2025). – Библиогр.: с. 23-24. – ISBN 978-5-8154-0614-8. – Текст: электронный.
2. 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: 18.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-907655-12-6. – Текст: электронный.
3. 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: 18.04.2025). – Библиогр.: с. 86-87. – ISBN 978-5-8154-0487-8. – Текст: электронный.
4. 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: 18.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2790-3 (ч. 2). – ISBN 978-5-4499-2470-4. – Текст: электронный.
5. 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: 18.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2471-1 (Ч. 1). – ISBN 978-5-4499-2470-4. – Текст: электронный.
6. 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: 18.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-3188-7. – DOI 10.23681/691715. – Текст: электронный.
7. 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: 18.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-3145-7. – Текст: электронный.
8. 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: 18.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7996-3049-2. – Текст: электронный.

9. 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: 18.04.2025). – ISBN 978-5-8154-0626-1. – Текст: электронный.

10. 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: 18.04.2025). – Библиогр.: с. 117-121. – ISBN 978-5-8154-0641-4. – 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