


УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
 А.И. Ковалева
«22» октября 2018 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»**

Б1.Б.11

Направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн»

Профиль подготовки – «Графический дизайн»

Квалификация выпускника – бакалавр

Форма обучения – очная, очно-заочная

Кафедра дизайна

Рабочая программа дисциплины «Основы производственного мастерства» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профилю – «Графический дизайн» и рабочими учебными планами, утвержденным ректором АНО ВО «Московский гуманитарный университет».

Авторы: Лузева Е. Л. – доцент кафедры дизайна Московского гуманитарного университета, член Творческого союза дизайнеров
Зинюк О. В. – к.т.н., доцент, профессор кафедры дизайна Московского гуманитарного университета
Поласов Д. Е. – доцент кафедры дизайна Московского гуманитарного университета, член Союза художников РФ
Цогоев Э. В. – доцент, доцент кафедры дизайна Московского гуманитарного университета, Заслуженный художник РФ

Эксперт: Васильев А. А. – профессор, заведующий кафедрой художественного проектирования предметно-пространственной среды, декан художественно-технологического факультета Российского государственного университета туризма и сервиса, член Союза художников РФ

ОБСУЖДЕНО

на заседании кафедры дизайна
«04» октября 2018 г., протокол № 3.

ОДОБРЕНО

Методической комиссией факультета рекламы, журналистики и дизайна
«12» октября 2018 г., протокол № 2.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» являются развитие у обучающихся теоретических знаний и практических навыков в применении графических техник, материалов и инструментов, необходимых для решения дизайнерских задач в области художественного проектирования объектов коммуникативного дизайна.

Основными задачами дисциплины являются:

- формирование у обучающихся базовых профессиональных навыков владения графическими инструментами, материалами и техниками;
- формирование индивидуального стиля, развитие навыков конкретной реализации своих идей для создания современной выразительной графики;
- получение профессиональных навыков в освоении технологий и приемов выполнения различных видов дизайнерское изделий;
- формирование способностей проектировать дизайнерское изделие с использованием средств проектной графики и компьютерного моделирования с последующим выполнением дизайн-проекта;
- формирование навыков самостоятельного выполнения дизайн-проекта;
- развитие способности комплексного подхода к решению проектных задач;
- подготовка обучающихся к художественной и проектной деятельности в области современного графического дизайна на основе методов и средств создания художественного образа с использованием средств проектной графики;
- обучение современным методам дизайн-проектирования;
- изучение на практике специфики изобразительных средств графического дизайна;
- формирование креативного мышления эмоционально-эстетических аспектов восприятия графического дизайна;
- изучение законов композиции, общих для всего изобразительного искусства, а также композиционных приемов в графическом дизайне в двух-мерном и объемно-пространственных решениях;
- изучение особенностей оформления визуальных средств коммуникации в социо-культурной среде: фирменный стиль и его элементы; социальный, рекламный и коммерческий плакат, афиша и объемные, многостраничные полиграфические издания; объекты наружной рекламы и рекламы в интерьере;
- обучение умению в будущем создавать дизайнерские проекты, где единство всех элементов будет подчинено определенному художественному архитектурно-пространственному замыслу, сглаживая конфликты между урбанизацией и природой, и отображая культуру общества, в целом являться творческим, общекультурным наследием.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к базовой части дисциплин блока 1 «Дисциплины (модули)» по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Основы производственного мастерства» по объему часов и содержанию является базовым практическим курсом, определяющим квалификационную специализацию дизайнера и тесно связана с дисциплинами «Проектирование», «Компьютерные технологии», «Художественное редактирование», «Технологии полиграфии», «Основы WEB-дизайна», «Дизайн и рекламные технологии», «Типографика».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В данном разделе содержится описание перечня планируемых результатов обучения по дисциплине «Основы производственного мастерства», соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль – «Графический дизайн».

Процесс изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» направлен на формирование следующих компетенций:

ОК-10 – способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;

ОПК-5 – способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей);

ОПК-7 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-4 – способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;

ПК-11 – готовностью руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики;

– типологию графического дизайна по категориям решаемых задач;

– основные виды современной дизайнерской деятельности;

– визуальный язык дизайна; основы теории проектирования в графическом дизайне; основные методы и средства дизайн-проектирования;

– особенности восприятия информации человеком;

– основы теории проектирования в графическом дизайне; базовые элементы дизайна; терминологию графического дизайна.

Уметь:

– правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия;

– собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере;

– использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации;

– использовать знания при анализе отечественного и зарубежного опыта в сфере графического дизайна;

– проектировать средства визуальной коммуникации; разрабатывать дизайн периодических изданий;

– разрабатывать дизайн периодических изданий; использовать различные современные информационные технологии для решения коммуникативных задач; решать задачи на создание условного изображения.

Владеть:

– визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции;

– приемами создания объектов корпоративного и рекламного дизайна;

– средствами графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема;

– пониманием специфики визуального языка графического дизайна;

– методами ведения дизайн-проекта; инструментарием графического дизайнера;

– приемами типографического дизайна; навыками создания творческих клаузуров; основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки и интерпретации визуальной информации.

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 17 зачетных единицы, 612 часов.

4.1. Структура дисциплины

4.1.1 Очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Трудоемкость по семестрам							
		1	2	3	4	5	6	7	8
		36 час.	108 час.	36 час.	108 час.	36 час.	108 час.	72 час.	108 час.
Аудиторные занятия (всего)	386	36	54	36	50	36	60	60	54
Занятия лекционного типа	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Занятия семинарского типа (практич., семин., лаборатор. и др.)	386	36	54	36	50	36	60	60	54
Самостоятельная работа (всего)	199	-	54	-	58	-	48	12	27
Вид промежуточной аттестации (контрольная работа, зачет, экзамен)	27	Контр. раб.	-	Зачет	Зачет	Контр. раб.	Зачет	Зачет	Экзамен 27

4.1.2 Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Трудоемкость по семестрам							
		1	2	3	4	5	6	7	8
		36 час.	108 час.	36 час.	72 час.	36 час.	144 час.	36 час.	144 час.
Аудиторные занятия (всего)	192	20	20	20	20	20	20	36	36
Занятия лекционного типа	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Занятия семинарского типа (практич., семин., лаборат. и др.)	192	20	20	20	20	20	20	36	36
Самостоятельная работа (всего)	393	16	88	16	52	16	124		81
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	27	Зачет	-	Зачет	Зачет	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен 27

4.2. Учебно-тематический план дисциплины

4.2.1 Очная форма обучения

Номер раздела	Наименование раздела/темы	Часов по учебной (рабочей) программе					Отрабатываемые компетенции
		Всего в уч. плане по разделу /теме	Аудиторная работа			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего	в том числе			
				Лекции	Практич. занятия		
1	2	3	4	5	6	7	8
	Модуль 1. Основы цвето- и формообразования в графическом дизайне	36	36		36		
1	Цвет и образ в графическом дизайне.	8	8		8		ОК-10
2	Композиция в объектах графического дизайна.	8	8		8		ОПК-5
3	Конструирование новых форм. Зависимость формы от функции объекта. Графика и объем.	10	10		10		ПК-4
4	Конструирование графических и средовых объектов на основе геометрических фигур и тел.	10	10		10		ПК-6
	Контрольная работа						
	Всего 1 семестр	36	36		36		
	Модуль 2. Основы компьютерного дизайна	108	54		54	54	
5	Основы растровой графики.	20	10		10	10	ОК-10

1	2	3	4	5	6	7	8
6	Дизайн графических объектов в PhotoShop.	20	10		10	10	ОПК-7
7	Основы векторной графики.	20	10		10	10	ОПК-7
8	Дизайн графических объектов в CorelDraw.	24	12		12	12	ПК-4
9	Дизайн графических объектов в Illustrator.	24	12		12	12	ПК-6
	Всего 2 семестр	108	54		54	54	
	Модуль 3. Основы композиции	36	36		36		
10	Выразительные средства в проектировании объектов дизайна.	6	6		6		ОК-10
11	Конструирование объектов на основе природных форм – бионика.	6	6		6		ОК-10
12	Роль фактуры в дизайне. Классификация фактур.	6	6		6		ПК-4
13	Колорит как составная часть художественного образа в графических объектах.	6	6		6		ОПК-7
14	Цветовые гармонии в дизайне.	6	6		6		ПК-6
15	Образно-ассоциативное решение в композиции.	6	6		6		ПК-6
	Зачет						
	Всего 3 семестр	36	36		36		
	Модуль 4. Основы проектирования	108	50		50	58	
16	Проектирование объекта графического дизайна.	22	10		10	12	ОК-10
17	Влияние свойств материалов на форму объекта графического дизайна.	22	10		10	12	ОК-10
18	Проектирование графических концепций.	22	10		10	12	ОПК-5
19	Способы создания изображения в графическом дизайне.	22	10		10	12	ОПК-7
20	Моделирование как основной метод проектирования.	20	10		10	10	ПК-4
	Зачет						
	Всего 4 семестр	108	50		50	58	
	Модуль 5. Основы создания фирменного стиля	36	36		36		
21	Проектирование средств визуальных коммуникаций.	6	6		6		ОК-10
22	Средства визуальной коммуникации.	6	6		6		ОПК-7
23	Проектирование фирменного стиля.	8	8		8		ПК-11
24	Логотип как основной элемент фирменного стиля.	8	8		8		ПК-4
25	Разработка цветографической концепции, позиционирующей образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	8	8		8		ПК-6
	Контрольная работа						
	Всего 5 семестр	36	36		36		
	Модуль 6. Основы цветографической дизайн-концепции	108	60		60	48	
26	Разработка на основе поисковых материалов знака-символа, позиционирующего образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	22	12		12	10	ОК-10

1	2	3	4	5	6	7	8
27	Разработка цветографической концепции композиционного строя с включением слогана (девиза).	22	12		12	10	ОПК-5
28	Разработка и введение в композиционную концепцию объемно-пространственного макета знака символа.	22	12		12	10	ПК-4
29	Разработка цветографической дизайн-концепции базовых элементов фирменного стиля.	22	12		12	10	ПК-11
30	Разработка элементов деловой документации в рамках единого фирменного стиля.	20	12		12	8	ПК-6
	Зачет						
	Всего 6 семестр	108	60		60	48	
	Модуль 7. Проектирование элементов фирменного стиля	72	60		60	12	
31	Визитная карточка как часть фирменного стиля.	14	12		12	2	ОК-10
32	Календарь как часть фирменного стиля.	14	12		12	2	ОПК-5
33	Дизайн сувенирной продукции.	14	12		12	2	ОПК-7
34	Проектирование рекламного плаката.	16	12		12	4	ПК-4
35	Книжно-журнальная графика.	14	12		12	2	ПК-11
	Зачет						
	Всего 7 семестр	72	60		60	12	
	Модуль 8. Комплексная разработка фирменного стиля	81	54		54	27	
36	Дизайн периодического издания (газета, журнал).	14	10		10	4	ОК-10
37	Проектирование упаковочного материала и упаковки.	16	10		10	6	ОК-10
38	Графический дизайн и реклама в интерьерной среде.	16	10		10	6	ОПК-4
39	Проектирование транзитной и наружной рекламы.	18	12		12	6	ПК-11
40	Комплексная разработка фирменного стиля для предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания.	17	12		12	5	ПК-6
	Экзамен	27				27	
	Всего 8 семестр	108	54		54	54	
	Итого	612	386		386	199	

4.2.2 Очно-заочная форма обучения

Номер раздела	Наименование раздела/темы	Часов по учебной (рабочей) программе					Отрабатываемые компетенции
		Всего в уч. плане по разделу /теме	Аудиторная работа			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего	в том числе			
				Лекции	Практич. занятия		
1	2	3	4	5	6	7	8
	Модуль 1. Основы цвето- и формообразования в графическом дизайне	36	20		20	16	
1	Цвет и образ в графическом дизайне.	8	4		4	4	ОК-10
2	Композиция в объектах графического дизайна.	8	4		4	4	ОПК-5
3	Конструирование новых форм. Зависимость формы от функции объекта. Графика и объем.	10	6		6	4	ПК-4
4	Конструирование графических и средовых объектов на основе геометрических фигур и тел.	10	6		6	4	ПК-6
	Зачет						
	Всего 1 семестр	36	20		20	16	
	Модуль 2. Основы компьютерного дизайна	108	20		20	88	
5	Основы растровой графики.	20	4		4	16	ОК-10
6	Дизайн графических объектов в PhotoShop.	20	4		4	16	ОПК-7
7	Основы векторной графики.	20	4		4	16	ОПК-7
8	Дизайн графических объектов в CorelDraw.	20	4		4	16	ПК-4
9	Дизайн графических объектов в Illustrator.	28	4		4	24	ПК-6
	Всего 2 семестр	108	20		20	88	
	Модуль 3. Основы композиции	36	20		20	16	
10	Выразительные средства в проектировании объектов дизайна.	6	4		4	2	ОК-10
11	Конструирование объектов на основе природных форм – бионика.	6	4		4	2	ОК-10
12	Роль фактуры в дизайне. Классификация фактур.	6	4		4	2	ПК-4
13	Колорит как составная часть художественного образа в графических объектах.	6	4		4	2	ОПК-7
14	Цветовые гармонии в дизайне.	6	2		2	4	ПК-6
15	Образно-ассоциативное решение в композиции.	6	2		2	4	ПК-6
	Зачет						
	Всего 3 семестр	36	20		20	16	

1	2	3	4	5	6	7	8
	Модуль 4. Основы проектирования	72	20		20	52	
16	Проектирование объекта графического дизайна.	14	4		4	10	ОК-10
17	Влияние свойств материалов на форму объекта графического дизайна.	14	4		4	10	ОК-10
18	Проектирование графических концепций.	14	4		4	10	ОПК-5
19	Способы создания изображения в графическом дизайне.	14	4		4	10	ОПК-7
20	Моделирование как основной метод проектирования.	16	4		4	12	ПК-4
	Зачет						
	Всего 4 семестр	72	20		20	52	
	Модуль 5. Основы создания фирменного стиля	36	20		20	16	
21	Проектирование средств визуальных коммуникаций.	6	4		4	2	ОК-10
22	Средства визуальной коммуникации.	6	4		4	2	ОПК-7
23	Проектирование фирменного стиля.	8	4		4	4	ПК-11
24	Логотип как основной элемент фирменного стиля.	8	4		4	4	ПК-4
25	Разработка цветографической концепции, позиционирующей образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	8	4		4	4	ПК-6
	Зачет						
	Всего 5 семестр	36	20		20	16	
	Модуль 6. Основы цветографической дизайн-концепции	144	20		20	124	
26	Разработка на основе поисковых материалов знака-символа, позиционирующего образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	28	4		4	24	ОК-10
27	Разработка цветографической концепции композиционного строя с включением слогана (девиза).	28	4		4	24	ОПК-5
28	Разработка и введение в композиционную концепцию объемно-пространственного макета знака символа.	28	4		4	24	ПК-4
29	Разработка цветографической дизайн-концепции базовых элементов фирменного стиля.	28	4		4	24	ПК-11
30	Разработка элементов деловой документации в рамках единого фирменного стиля.	32	4		4	28	ПК-6
	Зачет						
	Всего 6 семестр	144	20		20	124	
	Модуль 7. Проектирование элементов фирменного стиля	36	36		36		
31	Визитная карточка как часть фирменного стиля.	6	6		6		ОК-10
32	Календарь как часть фирменного стиля.	6	6		6		ОПК-5
33	Дизайн сувенирной продукции.	8	8		8		ОПК-7

1	2	3	4	5	6	7	8
34	Проектирование рекламного плаката.	8	8		8		ПК-4
35	Книжно-журнальная графика.	8	8		8		ПК-11
	Зачет						
	Всего 7 семестр	36	36		36		
	Модуль 8. Комплексная разработка фирменного стиля	108	36		36	81	
36	Дизайн периодического издания (газета, журнал).	22	6		6	16	ОК-10
37	Проектирование упаковочного материала и упаковки.	22	6		6	16	ОК-10
38	Графический дизайн и реклама в интерьерной среде.	24	8		8	16	ОПК-4
39	Проектирование транзитной и наружной рекламы.	24	8		8	16	ПК-11
40	Комплексная разработка фирменного стиля для предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания.	25	8		8	17	ПК-6
	Экзамен	27				27	
	Всего 8 семестр	144	36		36	108	
	Итого	612	192		192	393	

4.3. Содержание дисциплины

Модуль 1. Основы цвето- и формообразования в графическом дизайне

Раздел 1. Цвет и образ в графическом дизайне (практическое занятие).

Образная выразительность как основная задача композиции. Основные средства выражения художественного образа. Образное звучание формы ее составляющих (линии, пятна, точки). Цвет, как средство выражения художественного образа. Физиологическое воздействие цвета. Символика цвета. Цвет и световое освещение в композиции. Фактура, как средство выражения художественного образа.

Раздел 2. Композиция в объектах графического дизайна (практическое занятие). Контраст, нюанс, тождество в различных видах графических и средовых объектов. Масштаб как средство гармонизации композиции. Фронтальная, объемная, глубинно-пространственная композиции. Изобразительные средства в формальной композиции. Формирование художественного образа средствами абстрактных форм. Применение объемно-пространственных композиций в графическом дизайне.

Раздел 3. Конструирование новых форм. Зависимость формы от функции объекта. Графика и объем (практическое занятие). Функциональная форма объекта дизайна. Утилитарная форма объекта дизайна, определяемая назначением объекта и потребностями пользователя. Конструктивная форма объекта дизайна, требующая знания физических, механических, химических, электрических и других свойств материалов. Эстетическая форма объекта дизайна, которая должна отвечать высокому художественному вкусу. Форма пустая и наполненная, объемная и плоская. Свойства формы: устойчивость, динамичность, легкость, тяжесть, стройность, приземистость и т.д. Объемный метод

– макетный поиск будущего изделия, разработка базовой модели для серии изделий различного назначения, унификация элементов, поэтапное решение проектных задач, системное проектирование.

Раздел 4. Конструирование графических и средовых объектов на основе геометрических фигур и тел (практическое занятие). Форма как это единство внутренней конструкции и внешней поверхности объекта. Зрительный признаки восприятия формы: геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень. Конструкция как основа (каркас) формы, связывающий отдельные элементы и части в единое целое. Тектоника как художественно-осмысленное выражение степени напряженного состояния материальной формы.

Модуль 2. Основы компьютерного дизайна

Раздел 5. Основы растровой графики (практическое занятие). Особенности растровой графики. Цветовые модели. Настройка и интерфейс Photoshop. Установка и регулировка параметров проекта, рабочего пространства (размеры, фон, цветность, качество изображения). Панель инструментов программы. Состав, назначение и порядок использования инструментов выделения, перемещения, редактирования изображения. Регулировка параметров инструментов. Палитры программы. Состав, назначение и порядок использования палитр программы. Регулировка параметров палитр. Инструменты рисования и заливки в Photoshop. Инструменты создания и трансформирования форм. Цветность объектов и фона. Установка цветности переднего плана и фона. Палитры цвета. Градиентная заливка. Настройка и коррекция изображения в Photoshop. Масштаб изображений. Палитры масштабирования. Угол поворота изображения. Послойное изображение в Photoshop. Создание и редактирование слоев. Прозрачность и эффекты слоев.

Раздел 6. Дизайн графических объектов в PhotoShop (практическое занятие). Работа с контурами. Режимы применения контуров. Построение субконтуров, их выделение и взаимодействие. Контурные маски. Взаимодействие изображения и контурной маски. Экспорт и импорт контуров. Типы текста в программе. Палитры форматирования шрифта. Декоративный текст. Обработка текста (тени, внутренние тени, цвет, фактура заливки). Слои-маски. Эффекты слоя: тень, свечение, скос и рельеф, наложение, складки, обводки. Редактирование эффектов слоя. Монтаж изображения. Печать изображения. Ретушь и эффекты в Photoshop. Последовательность коррекции. Коррекция резкости изображения. Восстановление утраченных фрагментов. Тоновая и цветовая коррекция. Полутоновые и тонированные изображения. Реалистичный монтаж. Художественные фильтры. Штриховые фильтры. Эскизные фильтры. Фильтры освещения и визуализации. Фильтры текстурирования. Фильтры стилизации. Фильтры искажения.

Раздел 7. Основы векторной графики (практическое занятие). Особенности векторной графики. Настройка и интерфейс CorelDraw. Основные элементы окна Corel Draw. Контекстные меню. Работа с документами. Элементы настройки программы. Линейки. Направляющие. Координатные сетки. Созда-

ние стандартных фигур. Модель произвольной линии. Инструменты рисования криволинейных форм. Инструменты рисования и заливки. Стандартные фигуры. Инструменты рисования криволинейных форм. Равномерная заливка. Цветовые палитры. Градиентные заливки. Создание линейной, радиальной, конической, квадратной градиентной заливки. Редактирование градиентных заливок. Узорные заливки.

Настройка и интерфейс программы Illustrator. Работа с документами. Настройка программы. Настройка документа. Интерфейс пользователя. Просмотр документа. Работа с документами: открытие, сохранение, экспорт, импорт документов. Создание и редактирование объектов. Инструменты рисования объектов. Кисти. Инструменты выделения. Инструменты трансформирования. Инструменты дополнительной трансформации. Инструмент Перо, операции с якорными точками и сегментами. Инструменты дополнительной трансформации. Импорт растровых изображений.

Раздел 8. Дизайн графических объектов в CorelDraw (практическое занятие). Комбинирование объектов. Создание узоров. Слияние объектов. Операции упрощения, обрезки, вычитания и пересечения. Применение эффектов. Эффекты перетекания и прозрачности. Создание интерактивных контуров. Искажение объектов. Интерактивная огибающая. Эффект выдавливания. Интерактивная тень. Эффект прозрачности. Перспектива. Фигурная обрезка. Текст и его параметры. Шрифт и его атрибуты. Параметры текста. Виды текста (простой и фигурный) и текстовые объекты. Ввод текста и инструмент Text. Преобразование вида текста. Выделение текста. Форматирование текста. Текстовые эффекты: тени, текстовые маски, текстовые символы. Компонировка текста и графики. Заливки и контуры текстовых объектов.

Раздел 9. Дизайн графических объектов в Illustrator (практическое занятие). Выравнивание и распределение объектов. Монтаж объектов. Трехмерный эффект. Управление свойствами объектов. Градиенты, градиентная сетка. Текстуры. Создание пошагового перехода. Управление прозрачностью изображения. Маски. Стили. Символы. Инструменты работы с группой символов. Работа с текстом. Инструменты для работы с текстом: обычный текст, текст в области, текст по кривой. Параметры текста. Оформление текстовых блоков. Редактирование текста. Преобразование текста в кривые Безье. Фильтры и эффекты. Группы векторных фильтров: цвета, искажение, штриховка, стилизация. Группа растровых фильтров: художественные, размытие, штрихи, искажение, оформление, резкость, набросок, стилизация, текстуры. Векторные эффекты. Растровые эффекты.

Модуль 3. Основы композиции

Раздел 10. Выразительные средства в проектировании объектов дизайна (практическое занятие). Специфика применения точки, линии, пятна, текстуры, фактуры и цвета в графическом дизайне. Композиция как средство создания художественного образа в графическом дизайне. Использование различных графическо-пластических средств, в частности цвета, фактуры и рельефа.

Пластическая моделировка в выявлении характера объемной формы. Приемы графической моделировки объемной формы.

Раздел 11. Конструирование объектов на основе природных форм – бионика (практическое занятие). Проектирование объектов с учетом закономерностей формообразования, проявляющихся в природе. Природа как источник вдохновения и образец для подражания. Творческое осмысление природных форм с целью органичного преобразования в дизайн-формах.

Раздел 12. Роль фактуры в дизайне. Классификация фактур (практическое занятие). Способы передачи фактуры графическими средствами (камень, дерево, стекло, мех, кожа, металл, пластик и др.). Имитация материалов ручная и компьютерная графика (блестящий, гладкий, шершавый, прозрачный, матовый, пушистый и др.). Различное восприятие цвета в зависимости от свойств фактуры. Изменения цвета в зависимости от различной фактуры и текстуры в связи со светоотражающей и светопоглощающей возможностями поверхностей. Цветовая и пластическая гармония вещественной среды с учетом физических свойств материала: фактуры – внешних свойств поверхности (гладкая, шероховатая, зеркальная) и текстуры – внутренней структуры (дерево, металл, стекло).

Раздел 13. Колорит как составная часть художественного образа в графических объектах (практическое занятие). Цвет изделий как материализованная цветовая энергия, влияющая на восприятие материальности, массы, объема, величины и движения объекта. Важность изучения «работы» цвета не только на плоскости, но и в объемно-пространственных композициях в дизайнерской деятельности. Пространственные изменения цвета в объектах дизайна. Выявление движения цвета в пространстве как средство визуальной коммуникации. Неразрывная связь культуры освоения пространства, формирующих его объемных и плоскостных структур с цветовой культурой. Изменение визуального образа формы и пространства в определенном направлении на базе изменения цветового решения. Цвет как свойство формы. Способность полихромии визуально преобразовывать геометрический вид формы как проявление ее формообразующего действия. Работа дизайнера над созданием функционально и эстетически совершенной колористической среды.

Раздел 14. Цветовые гармонии в дизайне (практическое занятие). Эмоциональное воздействие цвета в дизайне. Теплый и холодный цвет. Гармоничные сочетания цветов. Нейтральный цвет. Цветовые контрасты и нюансы. Цветовые каталоги. Типы цветовых гармоний. Влияние цветовой среда окружения влияет на настроения самочувствие человека. Цвет возбуждающий и успокаивающий.

Раздел 15. Образно-ассоциативное решение в композиции (практическое занятие). Выраженный в форме образ и ее духовное содержание. Эмоционально-эстетическое воздействие образной формы на зрителя в отличие от утилитарной. Зависимость степени художественной выразительности формы от глубины раскрытия ее образного содержания. Принципа образности в композиционном формообразовании. Гармонизация образной структуры формы. Противоречиво-двойственный характер формы. Единства составляющих формы: объ-

ективного и субъективного, общего и единичного, рационального и эмоционального, содержательного и формального.

Модуль 4. Основы проектирования

Раздел 16. Проектирование объекта графического дизайна (практическое занятие). Выполнение объекта графического или средового дизайна на основе «золотого сечения», с использованием ритмического чередования. Эвристика и методы организации творчества. Ассоциативные методы поиска необходимых технических решений. Моделирование объекта. Выделение композиционного центра объекта графического дизайна.

Раздел 17. Влияние свойств материалов на форму объекта графического дизайна (практическое занятие). Учет при разработке формы свойств материалов, из которых будет создаваться объект (кожи, стекла, дерева, металла, пластмассы и др.). Понимание технологии современного производства. Материальные свойства, определяющие форму: объемность, строение, масса, плотность, прочность, характер расположения и движения в пространстве. Экологические проблемы: совместимость материалов и технологий упаковки с основным товаром; вопросы утилизации и повторного использования упаковки и т.д. Применение бумагопластики и комбинирование различных материалов.

Раздел 18. Проектирование графических концепций (практическое занятие). Композиция как художественно-графическое средство воплощения авторской идеи в проектировании. Рисунок как основа графического проектирования знака, логотипа. Коллаж и фотомонтаж. Технологии трансформации изображения в графическом дизайне.

Раздел 19. Способы создания изображения в графическом дизайне (практическое занятие). Модульная система пропорционирования в графическом дизайне. Построение орнаментальной композиции по модульной сетке. Проектирование графических и шрифтовых композиций по модульной сетке. Экслибрис как авторский знак, как визитная карточка владельца книги. Монограмма как личностный авторский знак. Знаковые системы – эмблема, символ, пиктограмма, графический знак.

Раздел 20. Моделирование как основной метод проектирования (практическое занятие). Этапы и методы проектного моделирования в дизайне. Предпроектный анализ: требования к проекту. Проектный анализ: семантический анализ, структурно-логическая схема. Графическая и пластическая модель в дизайн-проектировании.

Модуль 5. Основы создания фирменного стиля

Раздел 21. Проектирование средств визуальных коммуникаций (практическое занятие). Художественно-проектное моделирование как специфическая форма дизайнерской деятельности. Процесс проектирования: этапы проектирования. Предпроектный анализ, эскизация как способ визуализации идеи. Проектирование рекламной продукции. Виды рекламной (представительской) продукции. Прямая почтовая реклама. Значение слогана в рекламе. Восприятие рекламной продукции.

Раздел 22. Средства визуальной коммуникации (практическое занятие).

Основные принципы и методы проектирования. Знак – значение, символика, построение. Знаки – графический, товарный, фирменный, авторский. Интеграция знака и шрифта в композиции. Проектирование символов-пиктограмм (для молодежного центра, для аудиторий института, по видам спорта к олимпийским играм и т.п.).

Раздел 23. Проектирование фирменного стиля (практическое занятие).

Фирменный стиль. История, значение, составляющие фирменного стиля. Фирменный (товарный, корпоративный) знак, знак обслуживания. Рекламно-информационные средства (листовка, приглашение, программа, прайс-лист, буклет, грамота, диплом и т.д.). Проектная разработка рекламно-информационного блока для выставок, экспозиций и презентаций.

Раздел 24. Логотип как основной элемент фирменного стиля (практическое занятие). Требования к разработке логотипа. Проектирование фирменного знака и логотипа. Разновидности логотипов по форме: вписанные в квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, треугольник. Виды логотипов – шрифтовой (словесный), символичный (изобразительный) и комбинированный. Разработка логотипа (спортивно-оздоровительного комплекса, культурно-развлекательного центра, молодежного клуба, дизайн-студии, отеля и т.п.). Разработка комбинированного логотипа. Гармоническая взаимосвязь изобразительного и шрифтового элементов в логотипе. Оригинальность логотипа. Изучение особенностей построения иконического фирменного знака, логотипа (графика, пластика, образность, фирменные шрифты, фирменные цвета). Сетка и построение знака по сетке.

Раздел 25. Разработка цветографической концепции, позиционирующей образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т. п. (практическое занятие). Работа над поисковым материалом по заданной теме. Выполнение серии черно-белой классической клаузуры, ее композиционной структуры средствами линейной, пятновой, линейно-пятновой аппликативной графики. Материалы, техники и приемы построения художественно-проектного образа.

Модуль 6. Основы цветографической дизайн-концепции

Раздел 26. Разработка на основе поисковых материалов знака-символа, позиционирующего образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т. п. (практическое занятие). Цвето-графическое и фактурное решение знака-символа с выходом на масштабирование. Построение масштабной линейки и поиск знака в композиционном решении проектного задания. Изучение особенностей восприятия изображения, его соразмерности композиционному полю и замыслу в целом.

Раздел 27. Разработка цвето-графической концепции композиционного строя с включением слогана (девиза) (практическое занятие). Шрифтовое решение слогана в ассоциативно-образной связи с темой. Понимание шрифта как элемента, органически связанного с композиционным замыслом. Масштабирование шрифта и его образно-пластическая характеристика в художественно-проектной тематической композиции.

Раздел 28. Разработка и введение в композиционную концепцию объемно-пространственного макета знака символа (практическое занятие). Цвето-графическое решение знака символа в соответствии с замыслом. Методы и приемы бумагопластики в макетировании. Цвет, форма и пространство в построении объемно-пластического образа, их роль и значение в достижении проектного замысла.

Раздел 29. Разработка цветографической дизайн-концепции базовых элементов фирменного стиля (практическое занятие). Изучение принципов и методов художественно-проектной обработки образов растительного и животного мира средствами черно-белой и цветной графики. Обобщение и стилизация как основные принципы разработки фирменного иконического знака и логотипа. Метод разработки знака-символа в его метафорической взаимосвязи с объектом проектирования.

Раздел 30. Разработка элементов деловой документации в рамках единого фирменного стиля (практическое занятие). Освоение методов работы по сбору материалов и их проектному анализу в соответствии с поставленной задачей. Принципы разработки деловой документации как неотъемлемого элемента полиграфии дизайн-концепции фирменного стиля.

Раздел 31. Визитная карточка как часть фирменного стиля (практическое занятие). Проектирование визитки. Визитная карточка – знак владельца. Виды визиток. Требования к проектированию визитки. Интеграция шрифта и изобразительного элемента, особенности построения композиции визитной карточки.

Модуль 7. Проектирование элементов фирменного стиля

Раздел 32. Календарь как часть фирменного стиля (практическое занятие). Дизайн календаря. Типы календарей. Разработка модели настенного календаря. Календарь и органайзер, их функциональность. Типовые и оригинальные конструкции календарей. Соблюдение применения фирменных цветов, шрифтов и логотипа на календаре. Соответствие художественно-образного решения календаря корпоративному стилю. Особенности проектирования настенного календаря как элемента фирменного стиля. Освоение композиционно-проектных принципов в разработке календаря: выбор формата, группы шрифтов, цвето-графических элементов построения художественно-проектного образа обложки и страниц, структура, выразительность и читабельность календарной сетки.

Раздел 33. Дизайн сувенирной продукции (практическое занятие). Дизайн открытки. Авторская открытка (ручная подача) и полиграфическая продукция. Требования к проектированию сувенирной продукции рекламного характера (значки, магниты, ручки, папки, талисманы и пр.). Технологии и материалы в производстве бизнес сувениров. Фирменный цвет и знак в дизайне бизнес сувениров. Значение и роль сувенирной продукции, принципы ее подбора как рекламного элемента конкретного предприятия, фирмы, организации и т.п. Анализ и практические навыки в разработке элементов фирменной сувенирной

продукции: формирование цвето-графического решения, подбор и масштабирование шрифта, знака, логотипа.

Раздел 34. Проектирование рекламного плаката (практическое занятие). Дизайн плаката. История развития искусства плаката. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате. Афиша: театральная афиша, афиша кино. Плакатная графика. Размещение серии плакатов в среде. Типология плакатов (исторический, социальный, рекламный, театральный и др.). Образно-выразительные решения и художественные средства плакатов.

Раздел 35. Книжно-журнальная графика (практическое занятие). Дизайн книги. Основы типографики. Дизайн книжного оформления: традиции и современность. Стили оформления обложки. Виды иллюстраций. Выполнение макета книги.

Модуль 8. Комплексная разработка фирменного стиля

Раздел 36. Дизайн периодического издания (газета, журнал) (практическое занятие). Макетирование газеты, журнала. Разработка журнальной обложки. Дизайн книги. Разработка буквицы и иллюстрации.

Раздел 37. Проектирование упаковочного материала и упаковки (практическое занятие). Дизайн упаковочной бумаги. Композиционное решение (модульная комбинаторика). Дизайн упаковки. Разнообразие упаковки в зависимости от назначения. Упаковка как часть фирменного стиля. Современные технологии упаковочного производства. Упаковка – часть корпоративной системы. Логотип, фирменный цвет и шрифт на упаковке. Стандартные и индивидуальные упаковочные решения. Изготовление макета упаковки.

Раздел 38. Графический дизайн и реклама в интерьерной среде (практическое занятие). Освоение основных методов размещения графической дизайн-концепции в интерьерной среде и принципов воплощения ее рекламной направленности. Функциональное и эстетическое значение знака и логотипа в интерьере, их виды, масштаб, цвет и т. д.

Раздел 39. Проектирование транзитной и наружной рекламы (практическое занятие). Освоение специфики практических методов графического дизайн-проектирования для транзитной рекламы. Особенности проектирования рекламных носителей по специфике и назначению средств транспорта (городской общественный транспорт, спецтранспорт, метро и т. п.). Освоение принципов формирования единой дизайн-концепции в комплексной разработке графического фирменного стиля для различных видов наружной рекламы. Объемно-пространственная реклама в городской среде (лайнт-постеры, рекламные тумбы, Сити-формат и т. д.).

Раздел 40. Комплексная разработка фирменного стиля для предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания (практическое занятие). Разработка бренд-бука. Сплошное проектирование по этапам: проблемный (предпроектный анализ), поисковый (проектный анализ и форэскизы), проектировочный (эскиз-идея), оформительский (дизайн-проект), презентацион-

ный (защита). Освоение изобразительных и выразительных средств, позиционирование образа компании, фирмы, предприятия с проектной задачей. Изучение основных принципов и методов разработки деловой документации в структуре фирменного стиля. Освоение методов и навыков в формировании единой цвето-графической концепции по заданной теме.

5. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Компетенции, закрепленные за дисциплиной ОП ВО:

а) общекультурная компетенция (ОК):

ОК-10 – способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

В процессе овладения данной компетенцией обучающийся должен:

Знать: цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики.

Уметь: правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия

Владеть: визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции.

б) общепрофессиональные компетенции (ОПК):

ОПК-5 – способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей).

В процессе овладения данной компетенцией обучающийся должен:

Знать: типологию графического дизайна по категориям решаемых задач.

Уметь: собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере.

Владеть: средствами графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема.

ОПК-7 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

В процессе овладения данной компетенцией обучающийся должен:

Знать: основные виды современной дизайнерской деятельности.

Уметь: использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации.

Владеть: средствами графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема.

б) профессиональные компетенции (ПК):

ПК-4 – способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: визуальный язык дизайна; основы теории проектирования в графическом дизайне; основные методы и средства дизайн-проектирования.

Уметь: использовать знания при анализе отечественного и зарубежного опыта в сфере графического дизайна.

Владеть: пониманием специфики визуального языка графического дизайна.

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: особенности восприятия информации человеком.

Уметь: проектировать средства визуальной коммуникации; разрабатывать дизайн периодических изданий.

Владеть: методами ведения дизайн-проекта; инструментарием графического дизайнера.

ПК-11 – готовность руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: основы теории проектирования в графическом дизайне; базовые элементы дизайна; терминологию графического дизайна.

Уметь: разрабатывать дизайн периодических изданий; использовать различные современные информационные технологии для решения коммуникативных задач; решать задачи на создание условного изображения.

Владеть: приемами типографического дизайна; навыками создания творческих клаузуров; основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки и интерпретации визуальной информации.

Схема фонда оценочных средств промежуточной аттестации дисциплины, отражающая этапы формирования компетенций, проводимой в форме зачета/ экзамена

№ п/п	Раздел (тема) рабочей программы	Контролируемые компетенции	Оценочное средство
1	2	3	4
1	Р 1. Цвет и образ в графическом дизайне	ОК-10	№№ зач. билетов: 1,2 тренинг №1 типовое задание №1
2	Р 2. Композиция в объектах графического дизайна	ОПК-5	№№ зач. билетов: 3,4 тренинг №2

1	2	3	4
			типовое задание №12
3	Р 3. Конструирование новых форм. Зависимость формы от функции объекта. Графика и объем	ПК-4	№№ зач. билетов: 5,6 тренинг №3 типовое задание №3
4	Р 4. Конструирование графических и средовых объектов на основе геометрических фигур и тел	ПК-6	№№ зач. билетов: 7,8 тренинг №4 типовое задание №4
5	Р 5. Основы растровой графики	ОК-10	№№ зач. билетов: 9,10 тренинг №5 типовое задание №5
6	Р 6. Дизайн графических объектов в PhotoShop	ОПК-7	№№ зач. билетов: 11,12 тренинг №6 типовое задание №6
7	Р 7. Основы векторной графики	ОПК-7	№№ зач. билетов: 13,14 тренинг №7 типовое задание №7
8	Р 8. Дизайн графических объектов в CorelDraw	ПК-4	№№ зач. билетов: 15,16 тренинг №8 типовое задание №8
9	Р 9. Дизайн графических объектов в Illustrator	ПК-6	№№ зач. билетов: 17,18 тренинг №9 типовое задание №9
10	Р 10. Выразительные средства в проектировании объектов дизайна	ОК-10	№№ зач. билетов: 19,20 тренинг №10 типовое задание №10
11	Р 11. Конструирование объектов на основе природных форм – бионика	ОК-10	№№ зач. билетов: 21,22 тренинг №11 типовое задание №11
12	Р 12. Роль фактуры в дизайне. Классификация фактур	ПК-4	№№ зач. билетов: 23,24 тренинг №12 типовое задание №12
13	Р 13. Колорит как составная часть художественного образа в графических объектах	ОПК-7	№№ зач. билетов: 25,26 тренинг №13 типовое задание №13
14	Р 14. Цветовые гармонии в дизайне	ПК-6	№№ зач. билетов: 27,28 тренинг №14 типовое задание №14
15	Р 15. Образно-ассоциативное решение в композиции	ПК-6	№№ зач. билетов: 29,30 тренинг №15 типовое задание №15
16	Р 16. Проектирование объек-	ОК-10	№№ зач. билетов: 31,32

1	2	3	4
	та графического дизайна		тренинг №16 типовое задание №16
17	Р 17. Влияние свойств материалов на форму объекта графического дизайна	ОК-10	№№ зач. билетов: 33,34 тренинг №17 типовое задание №17
18	Р 18. Проектирование графических концепций	ОПК-5	№№ зач. билетов: 35,36 тренинг №18 типовое задание №18
19	Р 19. Способы создания изображения в графическом дизайне	ОПК-7	№№ зач. билетов: 37,38 тренинг №19 типовое задание №19
20	Р 20. Моделирование как основной метод проектирования	ПК-4	№№ зач. билетов: 39,40 тренинг №20 типовое задание №20
21	Р 21. Проектирование средств визуальных коммуникаций	ОК-10	№№ зач. билетов: 41,42 тренинг №21 типовое задание №21
22	Р 22. Средства визуальной коммуникации	ОПК-7	№№ зач. билетов: 43,44 тренинг №22 типовое задание №22
23	Р 23. Проектирование фирменного стиля	ПК-11	№№ зач. билетов: 45,46 тренинг №23 типовое задание №23
24	Р 24. Логотип как основной элемент фирменного стиля	ПК-4	№№ зач. билетов: 47,48 тренинг №24 типовое задание №24
25	Р 25. Разработка цветографической концепции, позиционирующей образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	ПК-6	№№ зач. билетов: 49,50 тренинг №25 типовое задание №25
26	Р 26. Разработка на основе поисковых материалов знака-символа, позиционирующего образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	ОК-10	№№ зач. билетов: 51,52 тренинг №26 типовое задание №26
27	Р 27. Разработка цветографической концепции композиционного строя с включением слогана (девиза)	ОПК-5	№№ зач. билетов: 53,54 тренинг №27 типовое задание №27
28	Р 28. Разработка и введение в композиционную концеп-	ПК-4	№№ зач. билетов: 55,56 тренинг №28

1	2	3	4
	цию объемно-пространственного макета знака символа		типовое задание №28
29	Р 29. Разработка цветографической дизайн-концепции базовых элементов фирменного стиля	ПК-11	№№ зач. билетов: 57,58 тренинг №29 типовое задание №29
30	Р 30. Разработка элементов деловой документации в рамках единого фирменного стиля	ПК-6	№№ зач. билетов: 59,60 тренинг №30 типовое задание №30
31	Р 31. Визитная карточка как часть фирменного стиля	ОК-10	№№ экз. билетов: 1-6 практ. раб. в группе №1 типовое задание №31
32	Р 32. Календарь как часть фирменного стиля	ОПК-5	№№ экз. билетов: 7-11 практ. раб. в группе №2 типовое задание №32
33	Р 33. Дизайн сувенирной продукции	ОПК-7	№№ экз. билетов: 12-16 практ. раб. в группе №3 типовое задание №33
34	Р 34. Проектирование рекламного плаката	ПК-4	№№ экз. билетов: 17-22 практ. раб. в группе №4 типовое задание №34
35	Р 35. Книжно-журнальная графика	ПК-11	№№ экз. билетов: 23-29 практ. раб. в группе №5 типовое задание №35
36	Р 36. Дизайн периодического издания (газета, журнал)	ОК-10	№№ экз. билетов: 30-35 практ. раб. в группе №6 типовое задание №36
37	Р 37. Проектирование упаковочного материала и упаковки	ОК-10	№№ экз. билетов: 36-48 практ. раб. в группе №7 типовое задание №37
38	Р 38. Графический дизайн и реклама в интерьерной среде	ОПК-4	№№ экз. билетов: 49-52 практ. раб. в группе №8 типовое задание №38
39	Р 39. Проектирование транзитной и наружной рекламы	ПК-11	№№ экз. билетов: 54-56 практ. раб. в группе №9 типовое задание №39
40	Р 40. Комплексная разработка фирменного стиля для предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания	ПК-6	№№ экз. билетов: 57-60 практ. раб. в группе №10 типовое задание №40

5.2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Код компетенции	Показатели компетенции(ий)	Критерий оценивания	Шкала оценивания
1	2	3	4
ОК-10	Знать: цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Уметь: правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено

1	2	3	4
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Владеть: визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено
ОПК-5	Знать: типологию графического дизайна по категориям решаемых задач.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено

1	2	3	4
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Уметь: собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено

1	2	3	4
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Владеть: приемами создания объектов корпоративного и рекламного дизайна.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено
ОПК-7	Знать: основные виды современной дизайнерской деятельности.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено

1	2	3	4
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Уметь: использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Владеть: средствами графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено

1	2	3	4
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено
ПК-4	Знать: визуальный язык дизайна; основы теории проектирования в графическом дизайне; основные методы и средства дизайн-проектирования.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Уметь: использовать знания при анализе отечественного и зарубежного опыта в сфере графического дизайна.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено

1	2	3	4	
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено	
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено	
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено	
	Владеть: пониманием специфики визуального языка графического дизайна.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено	
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено	
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено	
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено	
	ПК-6	Знать: особенности восприятия информации человеком.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено

1	2	3	4
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	<p>Уметь: проектировать средства визуальной коммуникации; разрабатывать дизайн периодических изданий.</p>	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено

1	2	3	4
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Владеть: методами ведения дизайн-проекта; инструментарием графического дизайнера.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено
ПК-11	Знать: основы теории проектирования в графическом дизайне; базовые элементы дизайна; терминологию графического дизайна.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено

1	2	3	4
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Уметь: разрабатывать дизайн периодических изданий; использовать различные современные информационные технологии для решения коммуникативных задач; решать задачи на создание условного изображения.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Владеть: приемами типографического дизайна; навыками создания творческих клаузуров; основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки и ин-	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено

1	2	3	4
	терпретации визуальной информации.	Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено

5.3. Типовые контрольные задания и материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине

5.3.1. Комплект типовых заданий

№ п/п	Раздел (тема) рабочей программы	Содержание типовых заданий
1	2	3
1	Р 1. Цвет и образ в графическом дизайне	Выбор цвета и светового освещения в композиции. Подбор фактуры объекта дизайна, как средства выражения художественного образа.
2	Р 2. Композиция в объектах графического дизайна	Формирование художественного образа средствами абстрактных форм. Применение объемно-пространственных композиций в графическом дизайне.
3	Р 3. Конструирование новых форм. Зависимость формы от функции объекта. Графика и объем	Использование объемного метода для макетного поиска будущего изделия, разработка базовой модели для серии изделий различного назначения, унификация элементов, поэтапное решение проектных задач, системное проектирование.
4	Р 4. Конструирование графических и средовых объектов на основе геометрических фигур и тел	Создание конструкции как основы (каркаса) формы, связывающей отдельные элементы и части в единое целое. Конструирование графических на основе геометрических фигур и тел.
5	Р 5. Основы растровой графики	Создать заготовку рамки для обложки журнала с помощью контура. Вставить фотографию в файл отдельным слоем. Написать текст к фотографии. Применить к рамке эффекты слоя: текстура, контур, рельеф. Применить к фотогра-

1	2	3
		фии эффекты слоя: свечение, наложение, рельеф. Применить к тексту эффекты слоя: тень, обводка, свечение.
6	Р 6. Дизайн графических объектов в PhotoShop	Создать изображение, состоящее из восьми трансформированных фигур с обрамлением кистью. Применить к фигурам растровый фильтр искажения. Применить к обрамлению растровый фильтр стилизации. Импортировать растровое изображение, применить к нему обтравочную маску. Применить к растровому изображению группу растровых фильтров по выбору. Применить к растровому изображению группу эффектов по выбору.
7	Р 7. Основы векторной графики	Создать новый документ по размеру экрана. Создать несколько объектов в отдельных слоях. Преобразовать все объекты в графические символы. Использовать созданные символы для оформления объектов фирменного стиля.
8	Р 8. Дизайн графических объектов в CorelDraw	Создать объемный объект. Установить три источника света: два направленных и один распределенный. Настроить отбрасывание теней от объекта. Настроить интенсивность источников света. Создать и настроить подсветку по правилу треугольника.
9	Р 9. Дизайн графических объектов в Illustrator	Создать одностраничный сайт на произвольную тему. В сайте создать пять дополнительных страниц по произвольным шаблонам. Вставить на домашнюю страницу баннер, фотографии. Вставить на дополнительные страницы нумерованный и маркированный списки, таблицы, фотографии.
10	Р 10. Выразительные средства в проектировании объектов дизайна	Пластическая моделировка в выявлении характера объемной формы. Использование различных графической моделировки объемной формы.
11	Р 11. Конструирование объектов на основе природных форм – бионика	Проектирование объектов с учетом закономерностей формообразования, проявляющихся в природе. Творческое

1	2	3
		осмысление природных форм с целью органичного преобразования в дизайн-формах.
12	Р 12. Роль фактуры в дизайне. Классификация фактур	Имитация материалов с помощью ручной и компьютерной графики (блестящий, гладкий, шершавый, прозрачный, матовый, пушистый и др.).
13	Р 13. Колорит как составная часть художественного образа в графических объектах	Изменение визуального образа формы и пространства в определенном направлении на базе изменения цветового решения. Работа над созданием функционально и эстетически совершенной колористической среды.
14	Р 14. Цветовые гармонии в дизайне	Подбор гармоничных сочетаний цветов для заданного дизайна. Использование различных типов цветов. Нейтральный цвет. Цветовые контрасты и нюансы. Цветовые каталоги. Типы цветовых гармоний.
15	Р 15. Образно-ассоциативное решение в композиции	Использование в композиции единства составляющих формы: объективного и субъективного, общего и единичного, рационального и эмоционального, содержательного и формального.
16	Р 16. Проектирование объекта графического дизайна	Выполнение объекта графического или средового дизайна на основе «золотого сечения», с использованием ритмического чередования. Моделирование объекта. Выделение композиционного центра объекта графического дизайна.
17	Р 17. Влияние свойств материалов на форму объекта графического дизайна	Учет при разработке формы свойств материалов, из которых будет создаваться объект (кожи, стекла, дерева, металла, пластмассы и др.). Материальные свойства, определяющие форму: объемность, строение, масса, плотность, прочность, характер расположения и движения в пространстве.
18	Р 18. Проектирование графических концепций	Коллаж и фотомонтаж. Технологии трансформации изображения в графическом дизайне.
19	Р 19. Способы создания изображения в графическом дизайне	Построение орнаментальной композиции по модульной сетке. Проектирование графических и шрифтовых компо-

1	2	3
		зиций по модульной сетке. Эскибрис как авторский знак, как визитная карточка владельца книги. Монограмма как личностный авторский знак.
20	Р 20. Моделирование как основной метод проектирования	Предпроектный анализ: требования к проекту. Проектный анализ: семантический анализ, структурно-логическая схема. Графическая и пластическая модель в дизайн-проектировании.
21	Р 21. Проектирование средств визуальных коммуникаций	Процесс проектирования: этапы проектирования. Предпроектный анализ, эскизация. Проектирование различных видов рекламной продукции. Создание слогана в рекламе.
22	Р 22. Средства визуальной коммуникации	Создание знаков – графических, товарных, фирменных, авторских. Интеграция знака и шрифта в композиции. Проектирование символов-пиктограмм.
23	Р 23. Проектирование фирменного стиля	Создание рекламно-информационных средств фирменного стиля (листовка, приглашение, программа, прайс-лист, буклет, грамота, диплом и т.д.). Проектная разработка рекламно-информационного блока для выставок, экспозиций и презентаций.
24	Р 24. Логотип как основной элемент фирменного стиля	Проектирование фирменного знака и логотипа. Разновидности логотипов по форме: вписанные в квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, треугольник. Виды логотипов – шрифтовой (словесный), символьный (изобразительный) и комбинированный. Разработка комбинированного логотипа. Изучение особенностей построения иконического фирменного знака, логотипа (графика, пластика, образность, фирменные шрифты, фирменные цвета). Сетка и построение знака по сетке.
25	Р 25. Разработка цветографической концепции, позиционирующей образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	Выполнение серии черно-белой классической клаузуры, ее композиционной структуры средствами линейной, пятновой, линейно-пятновой аппликативной графики. Материалы, техники и приемы построения художественно-проектного

1	2	3
		образа.
26	Р 26. Разработка на основе поисковых материалов знака-символа, позиционирующего образ: компании, фирмы, предприятия, организации и т.п.	Цвето-графическое и фактурное решение знака-символа с выходом на масштабирование. Построение масштабной линейки и поиск знака в композиционном решении проектного задания. Изучение особенностей восприятия изображения, его соразмерности композиционному полю и замыслу в целом.
27	Р 27. Разработка цветографической концепции композиционного строя с включением слогана (девиза)	Шрифтовое решение слогана в ассоциативно-образной связи с темой. Понимание шрифта как элемента, органически связанного с композиционным замыслом. Масштабирование шрифта и его образно-пластическая характеристика в художественно-проектной тематической композиции.
28	Р 28. Разработка и введение в композиционную концепцию объемно-пространственного макета знака символа	Цвето-графическое решение знака символа в соответствии с замыслом. Методы и приемы бумагопластики в макетировании.
29	Р 29. Разработка цветографической дизайн-концепции базовых элементов фирменного стиля	Изучение принципов и методов художественно-проектной обработки образов растительного и животного мира средствами черно-белой и цветной графики. Обобщение и стилизация как основные принципы разработки фирменного иконографического знака и логотипа.
30	Р 30. Разработка элементов деловой документации в рамках единого фирменного стиля	Освоение методов работы по сбору материалов и их проектному анализу в соответствии с поставленной задачей. Разработка деловой документации как неотъемлемого элемента полиграфии дизайн-концепции фирменного стиля.
31	Р 31. Визитная карточка как часть фирменного стиля	Проектирование визитки. Визитная карточка – знак владельца. Виды визиток. Требования к проектированию визитки. Интеграция шрифта и изобразительного элемента, особенности построения композиции визитной карточки.
32	Р 32. Календарь как часть фирменного стиля	Разработка модели настенного календаря. Календарь и органайзер, их функциональность. Типовые и оригинальные

1	2	3
		<p>конструкции календарей. Соблюдение применения фирменных цветов, шрифтов и логотипа на календаре. Соответствие художественно-образного решения календаря корпоративному стилю. Особенности проектирования настенного календаря как элемента фирменного стиля.</p>
33	Р 33. Дизайн сувенирной продукции	<p>Дизайн открытки. Авторская открытка (ручная подача) и полиграфическая продукция. Требования к проектированию сувенирной продукции рекламного характера (значки, магниты, ручки, папки, талисманы и пр.). Технологии и материалы в производстве бизнес сувениров. Фирменный цвет и знак в дизайне бизнес сувениров. Значение и роль сувенирной продукции, принципы ее подбора как рекламного элемента конкретного предприятия, фирмы, организации и т.п.</p>
34	Р 34. Проектирование рекламного плаката	<p>Дизайн плаката. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате. Афиша: театральная афиша, афиша кино. Плакатная графика. Размещение серии плакатов в среде. Типология плакатов (исторический, социальный, рекламный, театральный и др.).</p>
35	Р 35. Книжно-журнальная графика	<p>Дизайн книги. Основы типографики. Дизайн книжного оформления: традиции и современность. Стили оформления обложки. Виды иллюстраций. Выполнение макета книги.</p>
36	Р 36. Дизайн периодического издания (газета, журнал)	<p>Макетирование газеты, журнала. Разработка журнальной обложки. Дизайн книги. Разработка буквицы и иллюстрации.</p>
37	Р 37. Проектирование упаковочного материала и упаковки	<p>Дизайн упаковочной бумаги. Композиционное решение (модульная комбинаторика). Дизайн упаковки. Разнообразие упаковки в зависимости от назначения.</p>

1	2	3
		Упаковка как часть фирменного стиля. Современные технологии упаковочного производства. Упаковка – часть корпоративной системы. Логотип, фирменный цвет и шрифт на упаковке. Стандартные и индивидуальные упаковочные решения. Изготовление макета упаковки.
38	Р 38. Графический дизайн и реклама в интерьерной среде	Освоение основных методов размещения графической дизайн-концепции в интерьерной среде и принципов воплощения ее рекламной направленности. Функциональное и эстетическое значение знака и логотипа в интерьере, их виды, масштаб, цвет и т.д.
39	Р 39. Проектирование транзитной и наружной рекламы	Освоение специфики практических методов графического дизайн-проектирования для транзитной рекламы. Особенности проектирования рекламных носителей по специфике и назначению средств транспорта (городской общественный транспорт, спецтранспорт, метро и т. п.). Освоение принципов формирования единой дизайн-концепции в комплексной разработке графического фирменного стиля для различных видов наружной рекламы.
40	Р 40. Комплексная разработка фирменного стиля для предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания	Сплошное проектирование по этапам: проблемный (предпроектный анализ), поисковый (проектный анализ и форэскизы), проектировочный (эскиз-идея), оформительский (дизайн-проект), презентационный (защита). Освоение изобразительных и выразительных средств, позиционирование образа компании, фирмы, предприятия с проектной задачей. Изучение основных принципов и методов разработки деловой документации в структуре фирменного стиля. Освоение методов и навыков в формировании единой цвето-графической концепции по заданной теме.

5.3.2. Вопросы к зачетам/экзамену

Вопросы к зачетам:

1. Образная выразительность как основная задача композиции.
2. Основные средства выражения художественного образа.
3. Цвет, как средство выражения художественного образа.
4. Фактура, как средство выражения художественного образа.
5. Контраст, нюанс, тождество в различных видах графических и средовых объектов.
6. Масштаб как средство гармонизации композиции.
7. Фронтальная, объемная, глубинно-пространственная композиции. Изобразительные средства в формальной композиции.
8. Формирование художественного образа средствами абстрактных форм.
9. Применение объемно-пространственных композиций в графическом дизайне.
10. Настройка и элементы интерфейса программы Photoshop.
11. Создание и редактирование слоев в программе Photoshop.
12. Виды фильтров и их назначение в Photoshop.
13. Задание фона изображения в программе Photoshop.
14. Создание контурной маски в Photoshop.
15. Последовательность коррекции изображения в Photoshop.
16. Компоновка объектов в CorelDraw.
17. Создание многослойного объекта в CorelDraw.
18. Эффекты, применяемые к изображению в CorelDraw.
19. Операции работы с растровыми изображениями в CorelDraw.
20. Основные отличия программ растровой графики от программ векторной графики.
21. Вид и состав цветов цветковых моделей RGB и CMYK.
22. Виды форматов в программах растровой и векторной графики.
23. Назначение и особенности основных составляющих частей рабочего пространства программы CorelDraw.
24. Назначение и возможности графического пакета CorelDraw.
25. Компоновка объектов в CorelDraw.
26. Создание многослойного объекта в CorelDraw.
27. Настройка параметров печати в CorelDraw.
28. Растровые фильтры в CorelDraw.
29. Импорт и экспорт изображений в CorelDraw.
30. Основные настройки документа и интерфейса программы Illustrator.
31. Инструменты в Illustrator для создания, выделения и редактирования объектов.
32. Управление цветом объекта и документа в Illustrator.
33. Типы заливок в Illustrator.
34. Оформление текстовых блоков в Illustrator.
35. Векторные и растровые фильтры и эффекты в Illustrator.
36. Создание объемных изображений в Illustrator.
37. Эмоциональное воздействие цвета в дизайне.

38. Теплый и холодный цвет.
39. Цветовые каталоги. Типы цветовых гармоний.
40. Модульная система пропорционирования в графическом дизайне.
41. Построение орнаментальной композиции по модульной сетке.
42. Проектирование графических и шрифтовых композиций по модульной сетке.
43. Эксилибрис как авторский знак, как визитная карточка владельца книги. Монограмма как личностный авторский знак.
44. Этапы и методы проектного моделирования в дизайне.
45. Графическая и пластическая модель в дизайн-проектировании.
46. Художественно-проектное моделирование как специфическая форма дизайнерской деятельности.
47. Процесс проектирования: этапы проектирования.
48. Фирменный стиль. История, значение, составляющие фирменного стиля.
49. Фирменный (товарный, корпоративный) знак, знак обслуживания. Рекламно-информационные средства (листовка, приглашение, программа, прайс-лист, буклет, грамота, диплом и т.д.).
50. Проектная разработка рекламно-информационного блока для выставок, экспозиций и презентаций.

Вопросы к экзамену:

1. Специфика применения точки, линии, пятна, текстуры, фактуры и цвета в графическом дизайне.
2. Композиция как средство создания художественного образа в графическом дизайне.
3. Использование различных графическо-пластических средств, в частности цвета, фактуры и рельефа.
4. Пластическая моделировка в выявлении характера объемной формы.
5. Приемы графической моделировки объемной формы.
6. Проектирование объектов с учетом закономерностей формообразования, проявляющихся в природе.
7. Настройка и элементы интерфейса программы Photoshop.
8. Создание и редактирование слоев в программе Photoshop.
9. Виды фильтров и их назначение в Photoshop.
10. Порядок использования фильтров в Photoshop.
11. Задание фона изображения в программе Photoshop.
12. Виды фильтров и их назначение в Photoshop.
13. Порядок использования фильтров в Photoshop.
14. Фильтры, используемые для корректировки изображения в Photoshop.
15. Задание фона изображения в программе Photoshop.
16. Методы определения цвета и фактуры фона в программе Photoshop.
17. Виды текстов и порядок их ввода в изображение в программе Photoshop.

18. Создание контурной маски в Photoshop.
 19. Процесс взаимодействия изображения и контурной маски в Photoshop.
 20. Последовательность коррекции изображения в Photoshop.
 21. Оптимизация изображения в Photoshop.
 22. Особенности обработки фотографий в Photoshop.
 23. Работа с контурами в Photoshop.
 24. Создание коллажа в Photoshop.
 25. Однородная и градиентная заливка в Photoshop.
 26. Смешивание изображений в Photoshop.
 27. Эффекты слоев в Photoshop.
 28. Работа со слоями-масками в Photoshop.
 29. Работа с цветовыми каналами в Photoshop.
 30. Импорт и экспорт изображения в(из) программы(у) Photoshop и CorelDraw.
 31. Структура нелинейных объектов в программе в Photoshop и CorelDraw.
- Опорные точки. Виды опорных точек. Корректировка опорных точек.
32. Создание градиентных заливок в Photoshop и CorelDraw.
 33. Приемы создания объемных объектов в Photoshop и CorelDraw.
 34. Ввод текста в изображение Photoshop и CorelDraw.
 35. Настройка параметров печати в CorelDraw.
 36. Эффекты, применяемые к изображению в CorelDraw.
 37. Эффект линзы программы CorelDraw.
 38. Создание объемных изображений в CorelDraw.
 39. Основные настройки документа и интерфейса программы Illustrator.
 40. Управление цветом объекта и документа в Illustrator.
 41. Типы заливок в Illustrator.
 42. Оформление текстовых блоков в Illustrator.
 43. Создание объемных изображений в Illustrator.
 44. Создание многослойного объекта в Illustrator.
 45. Импорт и экспорт изображений в Illustrator.
 46. Оформление текстовых блоков в Illustrator.
 47. Способы передачи фактуры графическими средствами.
 48. Имитация материалов ручная и компьютерная графика.
 49. Различное восприятие цвета в зависимости от свойств фактуры.
 50. Цветовая и пластическая гармония вещественной среды с учетом физических свойств материала.
 51. Пространственные изменения цвета в объектах дизайна.
 52. Изменение визуального образа формы и пространства в определенном направлении на базе изменения цветового решения.
 53. Цвет как свойство формы.
 54. Работа дизайнера над созданием функционально и эстетически совершенной колористической среды.
 55. Изучение принципов и методов художественно-проектной обработки образов растительного и животного мира средствами черно-белой и цветной графики.

56. Обобщение и стилизация как основные принципы разработки фирменного иконического знака и логотипа.

57. Метод разработки знака-символа в его метафорической взаимосвязи с объектом проектирования.

58. История развития искусства плаката.

59. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный.

60. Логотип как основной элемент фирменного стиля.

61. Требования к разработке логотипа.

62. Проектирование фирменного знака и логотипа.

63. Разновидности логотипов по форме: вписанные в квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, треугольник.

64. Шрифтовое решение слогана в ассоциативно-образной связи с темой.

65. Разработка и введение в композиционную концепцию объемно-пространственного макета знака символа.

5.3.3. Тематика практических работ в группах

1. Групповая дискуссия по вариантам формы и дизайна логотипа выбранной фирмы.

2. Разработка информационного проекта фотомонтажа для создания групповой фотопрезентации.

3. Разработка творческого проекта группового дизайна сувенирной продукции с использованием модификаторов.

4. Групповая дискуссия по выбору варианта дизайна на периодического издания.

5. Разработка информационного проекта создания упаковочного материала и вариантов упаковки.

6. Разработка творческого проекта группового дизайна рекламы в интерьерной среде.

7. Разработка творческого проекта группового дизайна транзитной и наружной рекламы.

8. Разработка творческого проекта группового дизайна разработка фирменного стиля для предприятия промышленности.

9. Разработка творческого проекта группового дизайна разработка фирменного стиля для предприятия торговли.

10. Разработка творческого проекта группового дизайна разработка фирменного стиля для предприятия сферы обслуживания.

5.3.4. Тематика тренингов

1. Практический кейс: подборка цветовой гаммы под заданный образ.

2. Компьютерная симуляция: имитация объемно-пространственных композиций различных объектов в графическом дизайне.

3. Деловая игра: подбор конструктивной формы объекта дизайна в зависимости от физических, механических, химических, электрических и других свойств материалов.

4. Практический кейс: создание подборки геометрических видов, величины, положения в пространстве, массы, фактуры, текстуры, цвета для средовых объектов дизайна.
5. Практический кейс: создание оптимального изображения в Photoshop, отражающего тематику обложки журнала.
6. Деловая игра: создание вариантов дизайна открытки в Corel Draw по заданной тематике.
7. Деловая игра: подбор вариантов шрифтов в Illustrator по заданной тематике дизайна журнала.
8. Деловая игра: подбор трехмерного эффекта в Illustrator для логотипа выбранной фирмы.
9. Компьютерная симуляция: имитация внедрения изображения, созданного с помощью Illustrator в реальный рекламный ролик в Интернет.
10. Компьютерная симуляция: имитация внедрения динамического изображения интерьера, созданного с помощью Illustrator в реальный рекламный ролик в Интернет.
11. Компьютерная симуляция: имитация экспорта проекта созданного изображения в действующий сайт.
12. Компьютерная симуляция: работа дизайнера над созданием функционально и эстетически совершенной колористической среды.
13. Практический кейс: выполнение объекта графического или средового дизайна на основе «золотого сечения».
14. Деловая игра: выполнение объекта графического или средового дизайна с использованием ритмического чередования.
15. Практический кейс: выделение композиционного центра объекта графического дизайна.
16. Деловая игра: решение экологических проблем: совместимость материалов и технологий упаковки с основным товаром; вопросы утилизации и повторного использования упаковки и т.д.
17. Практический кейс: подбор бумагопластики и комбинирование различных материалов для заданного объекта дизайна.
18. Компьютерная симуляция: имитация трансформации изображения в графическом дизайне.
19. Практический кейс: подбор средств построения орнаментальной композиции по модульной сетке.
20. Деловая игра: создание слогана в рекламе.
21. Компьютерная симуляция: интеграция знака и шрифта в композиции.
22. Практический кейс: проектная разработка рекламно-информационного блока для выставки.
23. Практический кейс: проектная разработка рекламно-информационного блока для экспозиции.
24. Практический кейс: проектная разработка рекламно-информационного блока для презентации.
25. Деловая игра: интеграция шрифта и изобразительного элемента в фирменный стиль.

26. Компьютерная симуляция: имитация построения композиции визитной карточки.

27. Практический кейс: подбор принципов и методов разработки деловой документации в структуре фирменного стиля.

28. Практический кейс: формировании единой цвето-графической концепции по заданной теме.

29. Деловая игра: разработка бренд-бука.

30. Практический кейс: подбор изобразительных и выразительных средств с целью позиционирования образа компании, фирмы, предприятия с проектной задачей.

5.3.5. Темы курсовых работ

1. Метафорика и взаимосвязь объекта проектирования.
2. Техники и приемы разработки проекта.
3. Реклама в городской среде основные носители.
4. Основные принципы проектирования плаката.
5. Развитие промышленности и ее влияние на развитие дизайна.
6. Изобретение фотографии Дагерами и ее влияние на плакатную и журнальную графику.
7. Развитие журнального дела в 20-30-е годы XIX века.
8. Семиотика в современном дизайне.
9. История появления плаката.
10. История развития открытки.
11. Сравнение развития Русского западного плаката.
12. Плакатная графика 20-х годов ОКНА РОСТА.
13. Влияние ВХУТЕМАСа на печатную графику.
14. Зарубежный плакат 20-30-х годов XX века.
15. Советский агитационный плакат 1941-1945 года.
16. «Жесткий» стиль в книжной и печатной графике в 80-е годы XX века.
17. Проектирование инфографики и навигации в современном дизайне.
18. Современное решение календаря.
19. Процесс художественного проектирования в графическом дизайне.
20. История выставочного дела.
21. История Всемирных и Российских выставок.
22. Организация выставочных пространств и метод их проектирования.
23. Планировочные схемы выставочных пространств.
24. Современные экспозиционные системы.
25. Образ и графика, экспонат и предметная аранжировка.
26. Принцип компоновки печатных изданий.
27. Стилевое решение средовых объектов.
28. Теория и практика проектирования рекламных средовых носителей.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

Общекультурная компетенция ОК-10 и общепрофессиональные компетенции ОПК-5, ОПК-7 отрабатываются в процессе выполнения самостоятельной работы и практических занятий в форме тренингов (кейсы, деловые игры, компьютерные симуляции), практической работы в группах (разработка информационных и творческих проектов, групповые дискуссии).

Профессиональные компетенции ПК-4, ПК-6, ПК-11 отрабатываются в процессе выполнения самостоятельной работы и практических занятий в форме разработки целевых проектов, создания презентаций, а также в форме решения ситуационных задач по заданным темам.

Текущая аттестация проводится в следующих формах:

- 1) защита практических работ, выполняемых на занятиях;
- 2) защита самостоятельных работ;
- 3) выполнения тестовых заданий;
- 4) выполнения контрольных работ;
- 5) выполнения курсовой работы;
- 6) оценки участия обучающихся в свободной дискуссии.

Промежуточная аттестация – зачеты по курсу в конце третьего, четвертого, шестого и седьмого семестров, экзамен по курсу в конце восьмого семестра для очной формы обучения; зачеты по курсу в конце первого, третьего, четвертого, пятого, шестого и седьмого семестров, экзамен по курсу в конце восьмого семестра для очно-заочной формы обучения.

Критерии оценивания ответа обучающегося

Высшим баллом **«отлично» (зачтено)** аттестуется обучающийся, полностью овладевший программным материалом или точно и полно выполнивший практические задания. При этом он проявляет самостоятельность в суждениях, умение представить тезисный план ответа; владение теорией, умение раскрыть содержание проблемы; свободное оперирование научным аппаратом, умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, апеллировать к источникам. Обучающийся, опираясь на межпредметные связи, показывает способность связать научные положения с будущей практической деятельностью; умение делать аргументированные выводы; уверенно, логично, последовательно и грамотно излагать ответ на вопрос.

Оценка **«хорошо» (зачтено)** ставится, если обучающийся овладел программным материалом, умеет оперировать основными категориями и понятиями изучаемой отрасли знаний, но самостоятельность суждений, знание литературы у него более ограничены. Он умеет представить план ответа; владеет теорией, раскрывающей проблему; умеет иллюстрировать основные теоретические положения конкретными примерами и практики. Вместе с тем допускает ошибки в ходе ответа на вопросы. Умеет делать аргументированные выводы; уверенно, логично, последовательно и грамотно излагает ответ на вопрос.

Оценка **«удовлетворительно» (зачтено)** ставится обучающемуся, который в основном знает материал программы, в целом верно выполнил задания, но знания его неполны и поверхностны, самостоятельные суждения отсутствуют.

Обучающийся имеет представление о требованиях практики в своей профессиональной области, знает основную литературу, обладает необходимыми умениями. Может оперировать основными понятиями и категориями изучаемой науки, но допускает ошибки в ответе, обнаруживает пробелы в знаниях. Умеет делать выводы; грамотно излагает ответ на вопрос.

Оценка «**неудовлетворительно**» (**не зачтено**) ставится, если обучающийся демонстрирует незнание или непонимание учебного материала, не владеет навыками, овладение которыми предусмотрено программой дисциплины, не может выполнить предложенных заданий, не знаком с основной рекомендованной литературой. Это проявляется в отсутствии плана ответа, существенных ошибках при изложении материала, трудностях в практическом применении знаний, неумении сформулировать выводы.

Критерии оценки знаний обучающихся на защите курсовой работы

Оценка «**отлично**» ставится обучающемуся при соответствии содержания работы теме работы, поставленным целям и задачам; обоснованной актуальности избранной темы; использовании научного аппарата (понятия, методы, литература); обоснованности практической значимости выводов и рекомендаций.

Оценка «**хорошо**» ставится обучающемуся при соответствии содержания работы теме работы, поставленным целям и задачам; недостаточной обоснованности актуальности избранной темы; неполном использовании научного аппарата (понятия, методы, литература); обоснованности практической значимости выводов и рекомендаций.

Оценка «**удовлетворительно**» ставится обучающемуся при неполном соответствии содержания работы теме работы, поставленным целям и задачам; недостаточной обоснованности актуальности избранной темы; неполном использовании научного аппарата (понятия, методы, литература); недостаточной обоснованности практической значимости выводов и рекомендаций.

Оценка «**неудовлетворительно**» ставится обучающемуся при несоответствии содержания работы теме работы, поставленным целям и задачам; отсутствии обоснованности актуальности избранной темы; отсутствии использования научного аппарата (понятия, методы, литература); отсутствии практической значимости выводов и рекомендаций.

6. Методические рекомендации преподавателям по технологии реализации дисциплины

По учебному курсу используются следующие образовательные технологии:

– средства активизации познавательной и инновационной деятельности обучающихся: обучение в сотрудничестве (разделы 1, 2-15, 21-36); проблемное обучение (разделы 4-16, 17-22, 27-40); межпредметная интеграция (разделы 1-16, 19-21, 26-38);

– современные и новые технологии организации учебного процесса: компьютерные игровые технологии, основанные на принципах моделирования (разделы 1-10, 15-24, 28-39); групповые технологии (разделы 1-8, 15-25, 31-40);

технология модульного обучения (разделы 16-24, 25-30); технология проектного обучения (разделы 4-12, 17-25, 27-34);

– научно-инновационные технологии: работа с Интернет-ресурсами (все разделы); локальные и сетевые образовательные технологии дистанционного обучения (все разделы); информационно-коммуникационные технологии (все разделы).

Практические занятия проводятся под руководством преподавателя в компьютерных классах, оснащенных рабочими местами по числу обучающихся в подгруппе. Целью практических занятий является обучение обучающихся использованию профессиональных приемов работы с художественными и программными средствами, предназначенными для повышения эффективности решения практических задач на рабочем месте дизайнера. Эти приемы работы могут быть использованы обучающимся и в образовательном процессе при подготовке широкого круга материалов по другим учебным дисциплинам.

План проведения практических занятий предполагает самостоятельную подготовку обучающегося к каждому занятию по заданию преподавателя. Частью такой подготовки является выполнение заданий, выдаваемых преподавателем на самостоятельную работу. Самостоятельная работа – важная составляющая часть высшего образования. Ее организация во многом определяет эффективность учебного процесса и способствует выработке навыков самообразования. Самостоятельная работа включает подготовку обучающихся к практическим занятиям и зачету. Эта подготовка состоит в знакомстве с содержанием соответствующих разделов учебных пособий и выполнении заданий, выдаваемых преподавателем на занятиях.

7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Дисциплина «Основы производственного мастерства» ориентирована на применение обучающимися освоенных знаний в будущей профессиональной деятельности дизайнера и непосредственно в образовательном процессе с целью повышения его эффективности и качества. В ходе изучения курса «Основы производственного мастерства», с учетом его объема и формулируемых его целей и задач, обучающимся следует уделять особое внимание следующим вопросам:

- образное звучание формы ее составляющих (линии, пятна, точки);
- цвет, как средство выражения художественного образа;
- композиция в объектах графического дизайна;
- зависимость формы от функции объекта;
- конструирование графических и средовых объектов на основе геометрических фигур и тел;
- дизайн графических объектов в PHOTOSHOP;
- дизайн графических объектов в CORELDRAW;
- дизайн графических объектов в ILLUSTRATOR;
- выразительные средства в проектировании объектов дизайна;
- конструирование объектов на основе природных форм;
- роль фактуры в дизайне;

- колорит как составная часть художественного образа в графических объектах;
- цветовые гармонии в дизайне;
- образно-ассоциативное решение в композиции;
- проектирование объекта графического дизайна;
- влияние свойств материалов на форму объекта графического дизайна;
- проектирование средств визуальных коммуникаций;
- средства визуальной коммуникации;
- проектирование элементов фирменного стиля;
- основы цветографической дизайн-концепции;
- комплексная разработка фирменного стиля.

Сдача зачета/экзамена предполагает индивидуальное выполнение итогового задания, выдаваемого преподавателем с учетом текущей успеваемости и посещаемости занятий обучающимися.

Курсовая работа является одним из основных видов самостоятельной работы обучающихся в вузе, направленной на закрепление, углубление и обобщение знаний по учебным дисциплинам профессиональной подготовки, формирование навыков решения творческих задач в ходе научного исследования, художественного творчества или проектирования по определенной теме.

Целью выполнения курсовой работы является формирование навыков самостоятельного творческого решения профессиональных задач. Задачами выполнения курсовых работ являются систематизация, закрепление, углубление и расширение приобретенных обучающимися знаний, умений, навыков по дисциплине «Основы производственного мастерства».

Курсовая работа по дисциплине должна содержать: комплексный анализ заданной темы и методики дизайн-проектирования, проведенный на основе изучения литературных источников, аналогов и прототипов; описание практического выполнения задания по курсовой работе; результаты выполнения художественно-проектной задачи в виде цветных распечаток.

При выполнении курсовой работы рекомендуется придерживаться следующей последовательности: сбор, изучение и анализ информации по теме, написание теоретической части; уяснение исходных данных, необходимых для практического выполнения поставленной задачи; формулировка требований, предъявляемых к конечному результату; выдвижение идей, творческих решений поставленной задачи; сравнение различных вариантов, выбор наилучших решений; выполнение необходимых действий на компьютере: набор, сканирование, корректировка, монтаж, распечатка и т. д.; написание экспериментальной части, формулировка выводов, предложений и т. д.

Структурными элементами курсовой работы являются: титульный лист; задание; оглавление; введение; основная часть; заключение; список литературы; приложения; последний лист.

Обучающийся выполняет курсовую работу по утвержденной теме в соответствии с заданием, под руководством преподавателя, являющегося его научным руководителем.

Вопросы для самопроверки при подготовке к зачетам

1. Функциональная форма объекта дизайна.
2. Утилитарная форма объекта дизайна, определяемая назначением объекта и потребностями пользователя.
3. Конструктивная форма объекта дизайна, требующая знания физических, механических, химических, электрических и других свойств материалов.
4. Эстетическая форма объекта дизайна, которая должна отвечать высокому художественному вкусу.
5. Форма как это единство внутренней конструкции и внешней поверхности объекта.
6. Выполнение объекта графического или средового дизайна на основе «золотого сечения», с использованием ритмического чередования.
7. Эвристика и методы организации творчества.
8. Ассоциативные методы поиска необходимых технических решений.
9. Выделение композиционного центра объекта графического дизайна.
10. Материальные свойства, определяющие форму: объемность, строение, масса, плотность, прочность, характер расположения и движения в пространстве.
11. Экологические проблемы: совместимость материалов и технологий упаковки с основным товаром; вопросы утилизации и повторного использования упаковки и т.д.
12. Применение бумагопластики и комбинирование различных материалов.
13. Как создаются и редактируются слои в программе Photoshop?
14. Перечислите способы наложения слоев в Photoshop.
15. В каких форматах можно хранить файлы Photoshop?
16. Что такое фильтры в Photoshop? Их назначение. Порядок использования.
17. Примеры изменения качества изображения посредством применения отдельных фильтров.
18. Как определить фон изображения в программе Photoshop? Методы определения цвета и фактуры определения фона в программе.
19. Как ввести текст в изображение в Photoshop? Порядок действий и команды. Какие виды текстов могут применяться в программе Photoshop?
20. Опишите создание контурной маски в Photoshop. Как осуществляется взаимодействие изображения и контурной маски?
21. Опишите последовательность коррекции изображения в Photoshop.
22. Как осуществляется оптимизация изображения в Photoshop?
23. Опишите возможности совместной работы в графических редакторах Photoshop, Illustrator и CorelDraw.
24. Опишите назначение и возможности графического пакета CorelDraw.
25. Перечислите возможности компоновки объектов в CorelDraw.
26. Опишите процесс создания многослойного объекта в CorelDraw.
27. Назовите способы экспортирования объектов из Illustrator.
28. Чем отличаются фильтры и эффекты в Illustrator?

29. Эмоционально-эстетическое воздействие образной формы на зрителя в отличие от утилитарной.

31. Принцип образности в композиционном формообразовании. Гармонизация образной структуры формы.

32. Противоречиво-двойственный характер формы.

33. Единства составляющих формы: объективного и субъективного, общего и единичного, рационального и эмоционального, содержательного и формального.

34. Композиция как художественно-графическое средство воплощения авторской идеи в проектировании.

35. Коллаж и фотомонтаж. Технологии трансформации изображения в графическом дизайне.

Вопросы для самопроверки при подготовке к экзамену

1. Разработка элементов деловой документации в рамках единого фирменного стиля.

2. Освоение методов работы по сбору материалов и их проектному анализу в соответствии с поставленной задачей.

3. Принципы разработки деловой документации как неотъемлемого элемента полиграфии дизайн-концепции фирменного стиля.

4. Визитная карточка как часть фирменного стиля.

5. Проектирование визитки. Виды визиток.

6. Интеграция шрифта и изобразительного элемента, особенности построения композиции визитной карточки.

7. Дизайн календаря. Типы календарей.

8. Разработка модели настенного календаря.

9. Календарь и органайзер, их функциональность.

10. Соответствие художественно-образного решения календаря корпоративному стилю.

11. Особенности проектирования настенного календаря как элемента фирменного стиля.

12. Освоение композиционно-проектных принципов в разработке календаря.

13. Как производится настройка параметров печати в CorelDraw?

14. Перечислите основные настройки документа и интерфейса программы Illustrator.

15. Какие инструменты в Illustrator используются для создания, выделения и редактирования объектов?

16. Назовите способы изменения формы объектов в Illustrator.

17. Как осуществляется управление цветом объекта и документа в Illustrator?

18. Как можно оформить текстовые блоки в Illustrator?

19. Опишите векторные и растровые фильтры и эффекты в Illustrator.

20. Как создаются и редактируются слои в программе Photoshop?

21. Что такое фильтры в Photoshop? Их назначение. Порядок использования. Примеры изменения качества изображения посредством применения отдельных фильтров.

22. Перечислите эффекты, применяемые к изображению в CorelDraw.

23. Где применяется эффект линзы программы CorelDraw?

24. Опишите операции работы с растровыми изображениями в CorelDraw.

25. Как производится настройка параметров печати в CorelDraw?

26. Как реализуется эффект перетекания в CorelDraw?

27. Что понимается под маскированием объектов в CorelDraw?

28. Перечислите средства создания трехмерного изображения в CorelDraw.

28. Как осуществляется верстка составного документа в CorelDraw?

30. Перечислите основные настройки документа и интерфейса программы Illustrator.

31. Какие инструменты в Illustrator используются для создания, выделения и редактирования объектов?

32. Назовите способы изменения формы объектов в Illustrator.

33. Как осуществляется управление цветом объекта и документа в Illustrator?

34. Опишите типы заливок в Illustrator.

35. Как можно оформить текстовые блоки в Illustrator?

36. Опишите векторные и растровые фильтры и эффекты в Illustrator.

37. Перечислите средства создания трехмерного изображения в Illustrator.

38. Дизайн открытки. Авторская открытка (ручная подача) и полиграфическая продукция.

39. Требования к проектированию сувенирной продукции рекламного характера (значки, магниты, ручки, папки, талисманы и пр.).

40. Технологии и материалы в производстве бизнес сувениров.

41. Дизайн плаката. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате.

42. Афиша: театральная афиша, афиша кино.

43. Плакатная графика. Размещение серии плакатов в среде.

44. Типология плакатов (исторический, социальный, рекламный, театральный и др.).

45. Образно-выразительные решения и художественные средства плакатов.

46. Дизайн книги. Основы типографики.

47. Дизайн книжного оформления: традиции и современность.

48. Стили оформления обложки. Виды иллюстраций. Выполнение макета книги.

49. Макетирование газеты, журнала. Разработка журнальной обложки.

50. Дизайн книги. Разработка буквицы и иллюстрации.

51. Дизайн упаковочной бумаги. Композиционное решение (модульная комбинаторика).

52. Дизайн упаковки. Упаковка как часть фирменного стиля.

53. Освоение основных методов размещения графической дизайн-концепции в интерьерной среде и принципов воплощения ее рекламной направленности.

54. Освоение специфики практических методов графического дизайн-проектирования для транзитной рекламы.

55. Особенности проектирования рекламных носителей по специфике и назначению средств транспорта.

56. Объемно-пространственная реклама в городской среде (лайнт-постеры, рекламные тумбы, Сити-формат и т. д.).

57. Разработка бренд-бука. Сплошное проектирование по этапам.

58. Освоение изобразительных и выразительных средств, позиционирование образа компании, фирмы, предприятия с проектной задачей.

59. Основные принципы и методы разработки деловой документации в структуре фирменного стиля.

60. Перечислите основные методы в формировании единой цветографической концепции по заданной теме.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (включая самостоятельную работу)

а) Основная литература:

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. Изд-во: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. (<http://iprbookshop.ru/12849>)

2. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.В. Макарова. — Электрон. текстовые данные. — Омск: Омский государственный технический университет, 2015. — 239 с. — 978-5-8149-2115-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>

3. Марусева И.В. Творческая реклама. Приемы и методы ее создания (художественно-аналитическое исследование) [Электронный ресурс] : монография / И.В. Марусева. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2016. — 304 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38999.html>

б) Дополнительная литература:

1. Бердышев С. Н. Эффективная наружная реклама. 2-е изд.: практическое пособие / Бердышев С.Н. Изд-во: Дашков и К, 2012. 315 с. (<http://www.iprbookshop.ru5993>)

2. Бердышев С. Н. Секреты эффективной интернет-рекламы: практическое пособие / Бердышев С. Н. Изд-во: Дашков и К, 2012. 289 с. (<http://www.iprbookshop.ru5983>)

в) Информационное обеспечение и базы данных

1. Базы данных Федерального государственного учреждения культуры Российская библиотека искусств – <http://liart.ru/ru/pages/eresorses/bd>.

2. Базы данных Российской национальной библиотеки – <http://nlr.ru/res/bd>.

3. Поисковые системы Internet: Yandex, Rambler, Google.

4. Сайт компьютерной литературы «Таурион» – www.taurion.ru.

5. Базы данных по компьютерной графике «Demiart» – <https://demiart.ru>.

ЭБС, к которым имеют доступ обучающиеся (на договорной основе)

1. <http://www.biblio-online.ru/> ЭБС издательства «Юрайт» - Электронно-библиотечная система, коллекция электронных версий книг.

2. <http://www.iprbookshop.ru/> - ЭБС IPR BOOKS - Современный ресурс для получения качественного образования, предоставляющий доступ к учебным и научным изданиям, необходимым для обучения и организации учебного процесса в МосГУ.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

По учебному курсу в целом используется материально-техническое обеспечение: специализированные аудитории с мультимедийным комплексом для проведения лекционных занятий и следующим программным обеспечением: программный комплекс Windows, редактор для создания и демонстрации электронных презентация MS Power Point; а также специализированные компьютерные классы с программным обеспечением: Quack Xpress, MS Windows, MS Office, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.

Помещения для самостоятельной работы студентов: читальный зал библиотеки МосГУ, аудитории №107, №514, №417, №225 (3 учебный корпус), аудитория №16 (1 учебный корпус), аудитория №311 (учебный корпус В), аудитория №35 (2 учебный корпус), укомплектованные специализированной мебелью и оснащенный компьютерной техникой с возможностью выхода в Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

В Университете созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья. Имеются учебные аудитории, предназначенные для проведения всех видов учебных занятий и самостоятельной работы обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

10. Особенности обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья

Организация образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с «Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса» Министерства образования и науки РФ от 08.04.2014г. № АК-44/05вн и «Положением об обучении инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья», утвержденным ректором АНО ВО «Московский гуманитарный университет» от 30.05.2018 г.

Подбор и разработка учебных материалов для обучающегося с ограниченными возможностями здоровья производится с учетом их индивидуальных особенностей.

Предусмотрена возможность обучения по индивидуальному графику.