



Частное образовательное учреждение дополнительного
профессионального образования
Донской экономико-правовой колледж
предпринимательства
(ДЭПК)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ДЭПК
к.т.н., доцент Иринин Е.М.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 017373A0005B03DA84AD49E02FD406E93
Владелец: Иринин Евгений Михайлович
Действителен: с 17.05.2023 до 17.08.2024

« 04 » 08 2023 г.

УМКД. РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ
по дисциплинам учебного плана профессиональной переподго-
товки и повышения квалификации по направлению «Дизайн»

Учебный план:						
№ приказа, дата утверждения:		№ 1 от 12.09.2023				
Профиль (специализация) ДПО		Дизайн				
Трудоемкость и распределение ресурсов времени: профессиональная пере- подготовка						
Всего:	Часов	512(72)	512(72)			
Аудиторная работа:	часов	160(22)	160(22)			
	(часов в неделю)					
	Лекции	80	80(11)	80(11)		
Практические занятия (семинары)		80	80(11)	80(11)		
	Лабораторные занятия					
Самостоятельная работа:		340	340(48)	340(48)		
	Курсовая работа					
Форма итогового контроля:		12(2)			экзамен (зачёт)	

отсутствует

(наименование типовой программы, дата утверждения)

Составитель

Член СДР, СХР, Плотникова М.Г.

Рекомендовано для издания НМС кафедры «Экономики и управления» с грифом «Электронное издание локального внутривузовского распространения»
Протокол № 1 от 12.09.2023

Председатель НМС кафедры «Дизайн»



(подпись, фамилия, инициалы)

Член СХР, доцент Иванова О.В.

УДК 371

Рабочие программы по дисциплинам учебного плана профессиональной переподготовки и повышения квалификации по направлению «Дизайн»: сост. Иванова О.В.; Донской экономико-правовой колледж предпринимательства. - Шахты, 2023, 216 с.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине «Дизайн и рекламные технологии»

Составитель член СДР, к.ф.н., ст. преп. Плотникова М.Г.

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью дополнительной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС, ФГТ и профессиональных стандартов.

1.2. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель и задачи изучения дисциплины

а) Обучение дисциплине «Дизайн и рекламные технологии» направлено на изучение теоретических основ предмета «Рекламы», связи рекламной деятельности с профессиональной дизайнерской работой, закрепление и реализация полученных теоретических знаний на практике.

б) Цели, задачи и средства рекламной деятельности. История и теория рекламы. Копирайт, креатив и проблема визуализации информации. Дизайн - как основной инструмент рекламы. Фокус-группа: проблема оценки и прогнозирования результатов работы дизайнера.

Выпускник по направлению подготовки Дизайн с квалификацией (степенью) «специалист» в соответствии с задачами профессиональной деятельности и целями основной образовательной программы должен обладать следующими компетенциями: В результате изучения обязательной части цикла обучающийся должен:

уметь:

- подготовить макет для печати,
- создать макет с учетом индивидуальных требований заказчика,
- создать типовой проект,
- выполнение несложных монтажных работ (поклейка пленки, резка.),
- работать в графических редакторах,
- общаться с заказчиком.

знать:

- основные виды и классификацию рекламы,
- современные рекламные технологии,
- основы исполнения рекламы на производстве,
- основные процессы работы рекламного агентства,
- материалы для создания рекламных макетов,
- знать основные стандарты по исполнению различных видов рекламных технологий.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	54
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	36
в том числе:	
практические занятия	36
контрольные работы	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	
в том числе:	
1. Подбор аналогов рекламной деятельности к практическим занятиям	6
2. Реферат (по выбору слушателя).	6
3. Подготовка практикоориентированных работ проектного характера	6
2. домашняя работа	
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Дизайн и рекламные технологии

2.2.2 Наименование тем, практических работ, их содержание (36 час)

Наименование разделов	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	объем часов	Уровень освоения дисциплины
1	2	3	4
Раздел 1 Введение в рекламную деятельность	Понятие и сущность современной рекламы и сферы рекламной деятельности. Цели и задачи современной рекламы. Место и роль рекламы в современном обществе	2	
	Самостоятельная работа Подбор аналогов современных образцов рекламы, устный и письменный анализ	2	
	Этические и эстетические проблемы в современной рекламе. Понятие художественных течений и социо-культурных «волн» в рекламе. Исторические этапы развития рекламы. Эволюция взглядов на рекламный процесс. Самостоятельная работа Подборка аналогов по теме: «Эволюция рекламного процесса»	2 2	
Раздел 2 Психология воздействия рекламы	Социально-психологические аспекты рекламных коммуникаций. Понятие рекламных компаний. Проблемы определения целевых групп воздействия.	2	
	Самостоятельная работа Охарактеризовать целевую аудиторию: (основные цветовые, шрифтовые предпочтения и т.д.)	2	
Раздел 3 Дизайн и маркетинг	Рекламный маркетинг.	2	
	Самостоятельная работа Подбор пример удачного рекламного маркетинга	2	
	Понятие креативного творчества. Проблема визуализация рекламных обращений	2	
	Самостоятельная работа Реферат (Рекламная стратегия современной компании (по выбору учащегося))	2	
	Понятие прямого и непрямого рекламного обращения. Копирайт и работа с рекламным текстом. Понятие «слоган». Бренд-реклама.	2	
	Самостоятельная работа Выполнить подборку слоганов для существующей компании (компания по выбору учащегося)	2	
Раздел 4 Дизайн макета рекламы	Выполнение макета рекламной продукции на выбор преподавателя (визуалиты (таблички); буклет; рекламный плакат; рекламная листовка)	24	
	Самостоятельная работа Сотрудничество с рекламным агентством, сдача макета в печать, порезка, поклейка.	4	
	Всего:	54	

3. Условия реализации программы дисциплины

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Оборудование учебного кабинета:

1. Компьютерная аудитория
2. Компакт диски; флэш карты
3. DVD-диски;
4. Альбом практических работ слушателей.

Технические средства обучения: автоматизированные учебные места и место учителя.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Рекомендуемая литература:

основная литература:

1. Курушин В. Графический дизайн и реклама. Самоучитель (изд:2) ДМК – Пресс 2011г.
2. Овчинникова Р.Ю. дизайн в рекламе: основы графического проектирования, Юнити 2011г.
3. Чумиков А.Н. Реклама и связи с общественностью имидж, репутация, бренд. Аспект Пресс, 2012г.
4. Щепилов К.В. Основы рекламы Учебник. Юрайт 2012г.

дополнительная литература:

5. Бачило С.В. Директ -маркетинг Дашков и К 2012г.
6. Бердышев С.Н. Эффективная наружная реклама. Практическое пособие (изд:2), Дашков и К 2012г.
7. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. Учебное пособие для вузов .М ГИЦ Владос 2002 г.
8. Герчук Ю. Основы художественной грамоты. Язык и смысл изобразительного искусства . М. Учебная литература 1998 г.
9. Галицкая Маркетинговые исследования Учебник Галицкая Е.Г. Юрайт 2012г.
10. Гнаткж О.Л. Основы теории коммуникации (для бакалавров) (изд:2) КноРус 2012г.
11. Голованов В.А. Рекламное агентство. С чего начать, как преуспеть. Питер, 2012
12. Гринберг Т.Э. Политические технологии PR и реклама. Учеб. Пособие гриф УМО (изд:2) Аспект Пресс 2012г.
13. Бачило С.В. Директ -маркетинг Дашков и К 2012г.
14. Лебедева М.М. Технология ведения переговоров Учебное пособие для ВУЗов. Аспект Пресс 2010г.
15. Киселев А.Г. Теория и практика массовой информации Кно Рус 2012г.
16. Киселев А.Г. Теория и практика массовой информации. Подготовка и создание медиатекста. Питер 2011г.
17. Мандель Б.Р. Социальная реклама. Учебное пособие. Инфра – М 2012г.
18. Негус К. Креативность. Коммуникация и культурные ценности. Пекиринг Гуманитарны! 2011г.
19. Павлова А. Графика в средней школе. М. ГИЦ Владос, 1999 г.
20. Смирнова Ю.В. Реклама на телевидении. Разработка и технология производства (изд:2) Омега –Л, 2013г.
21. Тодин А.А. Интернет – реклама Учебное пособие (изд.:2) Дашков и К 2012г.
22. Ушакова н.В. Имеджеология Учебное пособие (изд.2) Дашков и К. 2012г.
23. Шарков Ф.И. Интерактивные коммуникации. Правовое регулирование в рекламе, связях с общественностью и журналистике. Учеб.пособие (изд.3)
24. Шарков Ф.И. Интерактивные коммуникации Реклама, паблик рилэйшенз, брендинг. Норма 2012г.
25. Шарков Ф.И. Коммуникалогия. Социология массовой коммуникации. Дашков и К 2012г.

26. Шахмалова С.Ш. Теле- и радиореклама. Секреты завоевания потребителей (изд:2) Дашков и К 2012г.

периодические издания

27. www.kak.ru Журнал о графическом дизайне

28. www.deforum.ru Российский дизайнерский форум

29. www.index.ru Дизайн, реклама, фотография в России - новости, работы, проекты

интернет ресурсы

30. www.urgido.ru Плотникова М Г. УМКД по дисциплине «Дизайн и рекламные технологии» 20010, ШФ ЮРГИ

31. http:// [www.compuart.ru/ Archive/CA/ 2006/8/17/](http://www.compuart.ru/Archive/CA/2006/8/17/) Ирина Андреева_ Эффективная реклама: идеи и технологии в примерах – КомпьюАрт 8/2006

32. http:// [www.twirpx.com/file/203790/Ковешникова Н.А.](http://www.twirpx.com/file/203790/Ковешникова_Н.А.) Дизайн. История и теория М.: Омега-Л, 2009. -224с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения контрольных работ и тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, рефератов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подготовить макет для печати, • создать макет с учетом индивидуальных требований заказчика, • создать типовой проект, • выполнение несложных монтажных работ (поклеить пленки, резка.), • работать в графических редакторах, • общаться с заказчиком. <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные виды и классификацию рекламы, • современные рекламные технологии, • основы исполнения рекламы на производстве, • основные процессы работы рекламного агентства, • материалы для создания рекламных макетов, • знать основные стандарты по исполнению различных видов рекламы. 	<p>Текущий контроль:</p> <ul style="list-style-type: none"> • собеседование; • устный и письменный опрос; • фронтальный опрос в форме беседы; • тестирование; оценка активности на занятиях; • предпросмотр выполненных рекламных изделий • оценка рефератов, презентаций, • просмотр итоговых работ <p>Итоговый контроль:</p> <ul style="list-style-type: none"> • дифференцированный зачет

5 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Тематика рефератов:

- 1 Рекламная стратегия компании МТС.
- 2 Рекламная компания сотовой сети Билайн.
- 3 История рекламной компании Кока-Колла.
- 4 Брэнд – стратегия оператора сотовой связи Мегафон.
- 5 Понятие «Запрещенная реклама».
- 6 Виды рекламной деятельности.
- 7 история рекламной компании Эпл.

Зачётные вопросы.

1. Что изучает дисциплина «Дизайн и рекламные технологии»?
2. Цели рекламных технологий в дизайне.
3. Задачи рекламных технологий.
4. Задачи дизайна в рекламе.
5. Понятие рекламы. Виды рекламы.

6. Основные характеристики социальной рекламы.
7. Основные характеристики коммерческой рекламы.
8. Понятие «Скрытая реклама».
9. Специфика дизайна теле-радио рекламы.
10. Специфика создания дизайна рекламы для сети интернет.
11. Понятие «рекламная стратегия».
12. Виды рекламных технологий.
13. Формы исполнения рекламы.
14. Виды печатной рекламы.
15. Виды рекламы на транспорте.
16. Виды наружной рекламы.
17. Роль рекламы в современном обществе.
18. История возникновения рекламы.
19. Эволюция рекламных процессов.
20. Современные виды рекламы.
21. Этические и эстетические проблемы рекламы в современном обществе.
22. Понятие художественных течений в рекламе.
23. Социальные аспекты рекламы.
24. Психологические аспекты рекламы.
25. Понятие «Целевая группа». На примере описания любой целевой группы.
26. Предпроектное исследование для создания рекламы.
27. Понятие рекламного маркетинга.
28. Связь дизайна и маркетинга.
29. Что такое «креатив»? Роль креатива в профессиональной деятельности дизайнера.
30. Проблема визуализации рекламных обращений.
31. Прямое и не прямое рекламное обращение.
32. Основные правила работы с текстом. Понятие «Копирайт». Слоган.
33. Понятие «Рекламная компания».
34. Понятие «Бренд».
35. Понятие фирменного стиля. Блоки фирменного стиля.
36. Понятие «Рекламный блок» в фирменном стиле.
37. Задачи дизайнера в создании запоминающегося образа. Роль графического дизайнера в создании рекламных образцов.
38. Функции дизайнера в рекламном агентстве.
39. Этапы работы над проектом. Работа дизайнера с заказчиком.
40. Основные сложности исполнения рекламных работ.
41. Допечатная подготовка файла. Вывод на печать.
42. Основные размеры, форматы исполнения, критерии исполнения рекламных носителей.
43. Основные требования к файлам для выпуска в тираж (в типографии, в рекламном агентстве).
44. Проблемы исполнения нестандартных макетов рекламы.
45. Расчет стоимости изделия по квадратуре и по тиражу (визитка, буклет, баннер, плакат)
46. Основные сложности при выполнении монтажных работ в рекламе.
47. Специфика резки визиток, фотографий, самоклейки, картона, пластика.
48. Основы исполнения различных видов рекламы (световой короб, объемные буквы, пленка).
49. Опишите производственный процесс исполнения сувенирных носителей (кружка, ручка, футболка, кепка).
50. Виды способы нанесения печатной графики на изделие.
51. Техника безопасности при исполнении рекламных носителей.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине «Дизайн-проектирование»

Составитель Член СД Н.В.Полякова

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01 «Творческая художественно-проектная деятельность в культуре и искусстве» является частью дополнительной профессиональной образовательной программы в части освоения основного вида профессиональной деятельности «Дизайн-проектирование» и соответствующих профессиональных компетенций (ПК).

1.2. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе

Проектирование, как целенаправленный и организованный процесс, имеет своей главной задачей воспитание учащегося и обучение его профессии дизайнера.

«Дизайн-проектирование» следует рассматривать, как средство накопления основных профессиональных навыков, приобретение новых и закрепление ранее полученных знаний по общепрофессиональным дисциплинам.

Путем упражнений в композиции, овладевает творческим методом создания проектной модели будущего объекта. Развитие творческой индивидуальности, художественного и эстетического вкуса и графического мастерства, развитие интеллекта слушателя, его творческого мировоззрения, пространственного мышления и структурного воображения – все это задачи учебного дизайн – проектирования. Программа построена по принципу последовательного усложнения заданий: от простого к сложному, от частного к обобщенному, от анализа к синтезу. Включены краткосрочные и длительные задания.

Выполнение заданий происходит по следующей методике:

- клаузура по теме;
- оценка и методический разбор;
- выполнение фор-эскизов и эскизов;
- защита и утверждение эскизов;
- окончательное выполнение проекта;
- коллегиальный просмотр;
- методический разбор и оценка выполненного проекта.

Все задания сопровождаются анализом, в котором излагаются основные задачи, методические, композиционные, конструктивные, технические требования и особенности разрабатываемого объекта.

Курс «Дизайн-проектирование» направлен на овладение и развитие основных навыков работы дизайнера. Формирует образно – конструктивное мышление, развивает логический, аналитический и поэтапный подход к решению проектных задач.

Курс имеет практическую часть, так как учебный предмет является научно – практической основой развития навыков профессиональной деятельности, поэтому в основу его структуры положена логика проектной деятельности и подчинение последовательности индивидуального развития.

На основе взаимосвязей между темами происходит систематизация: установление недостающего учебного материала, последовательности изучения учебных тем.

Технология обучения ориентирована на решение аналитических и логических задач, поиск формы и художественное воплощение решений. Оценка знаний и умений слушателей проводится с помощью промежуточных аттестаций и просмотров, дифференцированных зачетов и экзаменов.

1.3. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

В результате изучения дисциплины «Дизайн-проектирование» обучающийся должен:

уметь:

- грамотно проводить всесторонние предпроектные исследования, художественно – конструкторский анализ проектируемых объектов, систем, комплексов;
- правильно решать весь комплекс социологических, экономических, эстетических, функциональных и конструктивно – технологических задач;
- в совершенстве выражать свою мысль графически, объемно – пластически;
- научно обосновать свои предложения;
- иметь представление об основных этапах проектирования, об основной смысловой задаче, основанной на концептуальной творческой деятельности;
- применять различные проектно – художественные техники, владеть опытом изобразить форму, объем, фактуру, материальность;
- применять минимум средств умело раскрыть пространство и объем объекта;
- профессионально мыслить, уметь самостоятельно решать конструктивные, проектные и творческие задачи;
- уметь пользоваться источниками информации (знать библиографию, базы данных на компьютерных носителях);
- применять основы инженерно – технических знаний, современных технологий проектирования;
- анализировать дизайн – проекты;
- представлять профессионально свои проекты.

знать:

- теорию формообразования;
- закономерности и способы развития проектной идеи;
- способы, методы и правила проектирования;
- способы проектирования в различных материалах с обязательным образным раскрытием объекта;
- основные методы проектирования.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ

2.1 Обязательный минимум содержания дисциплины

Ин-декс	Наименование дисциплины и ее основные разделы
2	«Дизайн-проектирование» Технология объектов в графического дизайна. Изучение основных методов, принципов и приемов композиционной организации. Графика и объем. Графический язык и визуальная культура. Креативность мышления и графический дизайн. Понятие коммуникативности – как одной из важнейших функций современного графического дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности.

2.2 Требования к результатам освоения профессионального модуля.

В ходе изучения дисциплины «Дизайн-проектирование», **Дизайнер преподаватель** должен обладать **общими компетенциями**, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 12. Использовать умения и знания профильных дисциплин федерального компонента среднего (полного) общего образования в профессиональной деятельности.

Дизайнер-преподаватель должен обладать **профессиональными компетенциями**, соответствующими основным видам профессиональной деятельности:

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи;

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.

ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.

ПК 2.7. Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.

2.4 Наименование тем, лекций, их содержание и объем в часах (32час).

Тема 1. Предмет «Проектирование в графическом дизайне». Дизайн. Основные понятия. Понятие «Дизайна». Дизайн как профессия. Виды современного дизайна. Графический дизайн.

Литература (1, 2, 3, 5, 9, 15).

Тема 2. Значение науки и культуры в проектировании социальных объектов. Нестандартный подход в проектной деятельности. Системный подход в профессиональной деятельности, прогнозирование различных явлений. Применение межпредметной связи в творческой работе над объектом.

Литература (1, 5, 6, 8, 9).

Тема 3. Значение изучения предшествующих проектных работ в дизайне. Коллективное сотрудничество со специалистами сложных профессий.

Литература (1, 5, 7, 12, 15).

Тема 4. Дизайнерское проектирование. Функциональный анализ и маркетинг в дизайне. Многовариантный поиск. Адресный дизайн. Современные тенденции, проблемы и перспективы развития дизайна в целом.

Литература (15).

Тема 5. Дизайн-проект. Его стадии. Задание на проект. Предпроектное исследование. Дизайн-концепция. Комплекс функциональных, конструкторских, технологических, эстетических, социально – экономических и экологических задач в процессе работы над дизайн – проектом. Знание законов композиции и их применение в проектных задачах. Разнообразие технических и графических приемов изображения, проектируемых объектов. Значение рисунков, эскизов, чертежей, имитаций, моделей и макетов. Сопровождающая документация. Художественно – конструкторское обоснование проекта. Рабочий проект.

Литература (3, 5, 6).

Тема 6. Проектный язык дизайнера. Цвет в формообразовании объекта дизайна. Из истории колористики. Психология восприятия цвета человеком. Цвет в формообразовании объектов в дизайне. Нормирование цветового решения. Супер-графика. Профессиональная терминология дизайнеров. Словарь.

Литература (10, 12, 13).

2.4 Практические занятия, их наименование, содержание

№	Наименование тем занятий	Количество часов
	Раздел начального проектирование. Визитки.	
1	История визиток. Виды визиток. Стандартные штанц-формы визиток. Креативные визитки.	4
2	Эскизы визиток с учетом различных композиционных вариантов. Форматирование визиток в стандартных макетных формах. Графическое изображение. Полиграфическая сетка. Варианты визиток в цвете. Многовариантный поиск. Графика ручная.	30
3	Оформление альбома с эскизами и вариантами визиток.	6
	Всего часов:	40
	Разработка логотипа, визитки, открытки.	
1	Вводная часть. Логотип. Нормативные данные. Предпроектное исследование. Сбор аналогов логотипов, визиток, открыток. Анализ материала. Работа с литературой.	10
2	Конфигуратор (международный стандарт ИСО). Методы работы при разработке логотипа, при создании визитных карт, открыток. Макетная сетка. Применение законов композиции, цвета, шрифта.	14
3	Разработка фор-эскизов: композиционные, конструктивные, функционально-компоновочные, художественно-стилистические. Выполнение эскиза логотипа, знака (на сетке конфигураторе). Многовариантный поиск.	14
4	Выполнение макетов печатной продукции – визитной карты. Макеты открыток. Открытки - с использованием разных техник. Варианты. Оформление проекта.	10
	Всего часов:	48
	Разработка упаковки и графики для компакт-диска	
1	Вводная часть. Виды упаковок. Методы работы при разработке макетов упаковок.	6
2	Предпроектное исследование. Сбор аналогов упаковок.	12

	Анализ материала разных макетных форм. Работа с литературой и интернет-источниками.	
3	Выполнение эскизов. Макеты из картона. Чертежи макетов упаковок. Многовариантный поиск. Адресный дизайн.	10
4	Дизайн-концепция проекта. Выполнение макета и графики упаковки в компьютерных технологиях. Применение законов композиции, цвета, шрифта, орнамента.	12
5	Эскиз графического ряда с использованием образного решения выбранной темы: орнамент, подбор шрифта, цвета, фактуры, материала. Многовариантный поиск (фор-эскизы, эскизы).	18
6	Допечатная подготовка, пробная печать. Выполнение опытного образца (выполняется в материале). Сборка.	16
	Всего часов:	74
	Фирменный стиль. Разработка элементов фирменного стиля.	
1	Вводная часть. Понятия: «фирменный стиль», «фирменный цвет», «фирменный шрифт».	4
2	Сбор аналогов элементов фирменного стиля. Изучение брейдингов, айдентики и индефикации компаний. Анализ.	6
3	Дизайн-концепция. Описание сценария проекта. Представление и обоснование темы. (Круглый стол)	4
	Разработка элементов фирменного стиля:	
4	1.Логотип, фирменный знак.	8
5	2.Корпоративный блок (визитки, бейджи, деловая документация, конверты, папки-фолдеры). Эскизы, многовариантный поиск.	8
6	3.Промышленная графика (этикетки, упаковки и т.д). Эскизы, многовариантный поиск. Объемно – пространственное решение упаковки. Переход цвета на объем.	6
7	4.Рекламный блок (плакаты, буклеты, флаеры, баннеры и т.д.)	6
8	5.Презентационный блок.	6
9	Разработка графического ряда элементов фирменного стиля.	6
10	Допечатная подготовка, пробная печать. Полиграфия, опытные образцы выполняются в материале.	6
	Всего часов:	60
	Представление фирменного стиля в пространственной среде. Интерьер.	
1	Вводная часть. История стилей. Современная стилистика.	4
2	Этапы проектирования и состав документов дизайн-проектирования.	2
3	Предпроектное исследование. Работа с литературой, интернет-источниками, нормативными документами. Анализ.	2
4	Концептуальное представление проекта. Клаузуры, фор-эскизы. Семантические образы.	6
5	Планировочный этап: планы, схемы, разрезы, развертки,	8

	конструирование предметов, чертежи, аксонометрия.	
6	Стилевой этап: графическое представление дизайна интерьера. Стилевые, цветовые, композиционные решения. Варианты. Эскизы.	8
7	Технологический этап: планы, сводные карты отделки, таблицы колеров, карты подбора мебели.	8
8	Разработка графического ряда (по теме).	6
	Всего часов:	44
	Разработка плаката и промграфики.	
1	История возникновения плаката. Виды плакатов. Современный плакат. Рекламный плакат. Информационный плакат. Социальный плакат.	4
2	Разработка плаката. Многовариантный поиск (фор-эскизы, эскизы).	24
3	Разработка пром.графики (этикетки, упаковки, упаковочная бумага и т.д.)	24
4	Допечатная подготовка, пробная печать. Полиграфия, опытные образцы выполняются в материале.	12
	Всего часов:	64
	Разработка дизайн-проекта.	
1	Выбор темы и художественного решения дипломного проекта с утверждением. Выполнение дизайн-проекта. Выполняется согласно методики дипломного проектирования	21
	Всего часов:	21
	Итого	351

2.5 Лабораторные работы.

Учебным планом не предусмотрены.

2.6 Внеаудиторная самостоятельная работа слушателей.

Для успешного выполнения работ, учащийся должен самостоятельно прорабатывать теоретический материал по заданной теме и изучать литературу по разрабатываемой теме. Должен самостоятельно подбирать слоганы, выдержки из произведений нужной эпохи к каждой практической работе, чтобы иметь выбор в литературном материале, который ему предстоит воплотить в графике на бумаге. После проведения практической работы учащийся самостоятельно дорабатывает работу, исправляя недочеты, если таковые имеются.

Программа «Дизайн-проектирование» связана с другими дисциплинами, преподаваемыми слушателям. Проектирование немислимо без навыков по композиции, психологии цвета, истории искусств, компьютерному моделированию. Знание законов эргономики и психологии человека поможет создавать удобную и грамотную продукцию. Разумеется, просто необходимы навыки по рисунку и живописи, а также умение воплотить свой замысел на бумаге. Многие элементы и понятия данных дисциплин используются применительно к знакам, календарям, журналам и пр.

Современные технологии диктуют свои условия к подготовке специалистов в области графического дизайна. Освоение компьютерных технологий и программ в рамках дисциплины «Компьютерные технологии» является необходимым условием успешного выполнения курсовых заданий и по дизайн-проектированию.

№	Вид самостоятельной работы	Кол-во часов
1	Предмет «Проектирование в графическом дизайне». Дизайн. Основные	2

	понятия. Понятие «Дизайна». Дизайн как профессия. Виды современного дизайна. Графический дизайн.	
2	Значение науки и культуры в проектировании социальных объектов. Нестандартный подход в проектной деятельности. Системный подход в профессиональной деятельности, прогнозирование различных явлений. Применение межпредметной связи в творческой работе над объектом.	3
3	Дизайнерское проектирование. Функциональный анализ и маркетинг в дизайне. Многовариантный поиск. Адресный дизайн. Современные тенденции, проблемы и перспективы развития дизайна в целом	3
4	Дизайн-проект. Его стадии. Задание на проект. Предпроектное исследование. Дизайн-концепция. Комплекс функциональных, конструкторских, технологических, эстетических, социально – экономических и экологических задач в процессе работы над дизайн – проектом. Знание законов композиции и их применение в проектных задачах. Разнообразие технических и графических приемов изображения, проектируемых объектов. Значение рисунков, эскизов, чертежей, имитаций, моделей и макетов. Сопровождающая документация. Художественно – конструкторское обоснование проекта. Рабочий проект.	4
5	Проектный язык дизайнера. Цвет в формообразовании объекта дизайна. Из истории колористики. Психология восприятия цвета человеком. Цвет в формообразовании объектов в дизайне. Нормирование цветового решения. Суперграфика. Профессиональная терминология дизайнеров. Словарь	4
	Всего часов:	16
1	Анализ визиток. Разработка визиток. Варианты. Композиция	21
2	Оформление альбома.	2
	Всего часов:	23
1	Вводная часть. Логотип. Нормативные данные. Предпроектное исследование. Сбор аналогов логотипов, визиток, открыток. Анализ материала. Работа с литературой.	3
2	Конфигуратор (международный стандарт ИСО). Методы работы при разработке логотипа, при создании визитных карт, открыток. Макетная сетка. Применение законов композиции, цвета, шрифта.	6
3	Разработка фор-эскизов: композиционные, конструктивные, функционально-компоновочные, художественно-стилистические. Выполнение эскиза логотипа, знака (на сетке конфигураторе). Многовариантный поиск.	6
4	Выполнение макетов печатной продукции – визитной карты. Макеты открыток. Открытки - с использованием разных техник. Варианты. Оформление проекта.	6
	Всего часов:	21
1	Вводная часть. Виды упаковок. Методы работы при разработке макетов упаковок.	6
2	Предпроектное исследование. Сбор аналогов упаковок. Анализ материала разных макетных форм. Работа с литературой и интернет-источниками.	6
3	Выполнение эскизов. Макеты из картона. Чертежи макетов упаковок. Многовариантный поиск. Адресный дизайн.	6
4	Дизайн-концепция проекта. Выполнение макета и графики упаковки в компьютерных технологиях. Применение законов композиции, цвета, шрифта, орнамента.	8

5	Эскиз графического ряда с использованием образного решения выбранной темы: орнамент, подбор шрифта, цвета, фактуры, материала. Многовариантный поиск (фор-эскизы, эскизы).	8
6	Допечатная подготовка, пробная печать. Выполнение опытного образца (выполняется в материале). Сборка.	2
	Всего часов:	36
1	Вводная часть. Понятия: «фирменный стиль», «фирменный цвет», «фирменный шрифт».	3
2	Сбор аналогов элементов фирменного стиля. Изучение брейдингов, айдентики и индефикации компаний. Анализ.	3
3	Дизайн-концепция. Описание сценария проекта. Представление и обоснование темы. (Круглый стол)	3
	Разработка элементов фирменного стиля:	
4	1.Логотип, фирменный знак.	3
5	2.Корпоративный блок (визитки, бейджи, деловая документация, конверты, папки-фолдеры). Эскизы, многовариантный поиск.	3
6	3.Промышленная графика (этикетки, упаковки и т.д). Эскизы, многовариантный поиск. Объемно – пространственное решение упаковки. Переход цвета на объем.	3
7	4.Рекламный блок (плакаты, буклеты, флаеры, баннеры и т.д.)	3
8	5.Презентационный блок.	3
9	Разработка графического ряда элементов фирменного стиля.	6
10	Допечатная подготовка, пробная печать. Полиграфия, опытные образцы выполняются в материале.	3
	Всего часов:	32
1	Вводная часть. История стилей. Современная стилистика.	4
2	Этапы проектирования и состав документов дизайн-проектирования.	4
3	Предпроектное исследование. Работа с литературой, интернет-источниками, нормативными документами. Анализ.	4
4	Концептуальное представление проекта. Клаузуры, фор-эскизы. Семантические образы.	4
5	Планировочный этап: планы, схемы, разрезы, развертки, конструирование предметов, чертежи, аксонометрия.	4
6	Стилевой этап: графическое представление дизайна интерьера. Стилиевые, цветовые, композиционные решения. Варианты. Эскизы.	4
7	Технологический этап: планы, сводные карты отделки, таблицы колеров, карты подбора мебели.	4
8	Разработка графического ряда (по теме).	4
	Всего часов:	32
1	История возникновения плаката. Виды плакатов. Современный плакат. Рекламный плакат. Информационный плакат.	6
2	Разработка плаката. Многовариантный поиск (фор-эскизы, эскизы).	12
3	Разработка промграфики (этикетки, упаковки, упаковочная бумага, т.д.)	12
4	Допечатная подготовка, пробная печать. Полиграфия, опытные образцы выполняются в материале.	4
	Всего часов:	34
1	Выбор темы и художественного решения дипломного проекта с утверждением. Выполнение дизайн-проекта. Выполняется согласно методики дипломного проектирования	11
	Всего часов:	11
	Итого:	205

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

В ходе изучения дисциплины применяются:

- 1 Компьютерные аудитории и все средства для обслуживания проектирования в компьютерной среде.
- 2 Проектор
- 3 Наглядные пособия, плакаты.
- 4 Раздаточный материал
- 5 Индивидуальные задания

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная

1. Михайлов С.М., Кулеева Л.М. М 69 Основы дизайна, /Под ред.С.М. Михайлова, - Казань «Новое Знание», 2009.-240с,илл.
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник/ Г.Б. Минервин, В.Г. Шимко, А.В. Ефимов, и др.,:Под общей редакцией Г.Б. Минервина, - М: «Архитектура-С», 2009, 288с,илл.
3. Б. Г. Бархин Методика проектирования. М. С.И., 2009 г.
4. Курушин В. Графический дизайн и реклама. Самоучитель (изд.2) ДМК-Пресс 2011
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования, ЮНИТИ-2011

Дополнительная

1. Тимоти Самара. Структура дизайна. - М.: «РИП-холдинг», 2009.
2. Японская графика. Разделы: Витрины, Журнальная графика, Логотип, Плакат, Упаковка, Фирменный стиль, Этикетка. 2009г.
3. С. Е. Советов Гигиенические основы проектирования. М. Медгиз, 2010г.
4. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: Учебное пособие - М.: «Архитектура-С» 2011.-158с., илл.
5. К. Зайцев Современная архитектурная графика. М Стройиздат.
6. Джонс К. Д. Инженерное и художественное конструирование.
7. ВНИИТЭ Средства дизайн – программирования. М., 2010 г.
8. Джонс Д. Методы проектирования. М. МИР,2011г.
9. Б. В. Нешумов Художественное проектирование. М. Просвещение, 2009г.
10. Серов Сергей Иванович. Графика современного знака. – М.: «Линия графики», 2010. – 408с., илл.
11. Власов В. Г. Стили в искусства, 2009 г.
12. Дизайн –ревью. Информационно – практический журнал СД России, №1-4, 2011-2012 г.

Электронная библиотека:

(библиотека ШФЮРГИ, деканат, кафедра «Графический дизайн»)

Официальные сайты в Интернете (безлимитно, бесплатно):

[www. Know-bous.ru](http://www.Know-bous.ru)

www. lbd.ru

www. Narod.ru

www. Ekofon

www. Fagerhult.ru

www.membrana.ru

www.novate.ru/blogs/category/architecture

www.designet.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения контрольных работ и тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, рефератов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">• грамотно проводить всесторонние предпроектные исследования, художественно – конструкторский анализ проектируемых объектов, систем, комплексов;• правильно решать весь комплекс социологических, экономических, эстетических, функциональных и конструктивно – технологических задач;• в совершенстве выражать свою мысль графически, объемно – пластически;• научно обосновать свои предложения;• иметь представление об основных этапах проектирования, об основной смысловой задаче, основанной на концептуальной творческой деятельности;• применять различные проектно – художественные техники, владеть опытом изобразить форму, объем, фактуру, материальность;• применять минимум средств умело раскрыть пространство и объем объекта;• профессионально мыслить, уметь самостоятельно решать конструктивные, проектные и творческие задачи;• уметь пользоваться источниками информации (знать библиографию, базы данных на компьютерных носителях);• применять основы инженерно – технических знаний, современных технологий проектирования;• анализировать дизайн – проекты;• представлять профессионально свои проекты. <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none">• теорию формообразования;• закономерности и способы развития проектной идеи;• способы, методы и правила проектирования;• способы проектирования в различных материалах с обязательным образным раскрытием объекта;• основные методы проектирования.	<p>Текущий контроль:</p> <ul style="list-style-type: none">• собеседование;• устный и письменный опрос;• фронтальный опрос в форме беседы; круглый стол• предпросмотр выполненных фотографий• контрольные точки,• оценка презентаций,• просмотр итоговых проектов <p>Итоговый контроль:</p> <ul style="list-style-type: none">• экзамен• дифференцированный зачет• защита курсового проекта

5 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Экзаменационные (и/или) зачетные вопросы.

1. Дизайн как вид комплексной проектной деятельности.
2. Основные понятия, терминология, сферы деятельности, направления, цели и задачи дизайна. Связь дизайна с культурой, наукой и техникой.
3. Проектные работы в дизайне. Методика и техника их выполнения.
4. Сотрудничество дизайнера со специалистами других профессий.
6. Требования дизайна к предметному миру и среде обитания.
7. Композиционно – эстетические и стилевые аспекты формообразования. Учет особенностей визуального восприятия форм.
8. Социально – экономические факторы в дизайне.
9. Композиция в дизайне. Специфика, терминология и определения.
10. Категории композиции: тектоника, объемно – пространственная структура, их взаимосвязь.
11. Свойства и качества композиции: целостность формы и соподчиненность элементов, композиционное равновесие, симметрия и асимметрия, динамичность и статичность, единство характера формы.
12. Средства композиции: композиционный прием, пропорции и пропорционирование, масштаб и масштабность, контраст и нюанс, метрический повтор и ритм, цвет, фактура, светотень.
13. Проектные приемы гармонизации форм, структур и систем.
14. Дизайн и окружающая среда. Соответствие формы и конструкции изделий условиям эксплуатации. Понятие об «эко – дизайне».
15. Информационные средства. Понятие об информационной модели.
16. Кодирование информации (выбор модальности сигнала, вида алфавита, буквенно – цифровое кодирование, кодирование формой, кодирование пространственной ориентацией, кодирование цветом, логограммы и пр.).
17. Индивидуальные средства отображения информации.
18. Эргономическое проектирование производственной среды. Требования к параметрам среды. Безопасность.
19. Эргономическое проектирование транспортных средств.
20. Основы колориметрии. Цвет как средство проектирования.
21. Значение цвета в деятельности человека.
22. Основы цветоведения, понятие о колориметрии. Терминология. Цвета спектра.
23. Цвет и свет. Восприятие цветов в зависимости от освещенности.
24. Цветосветовые эффекты и психофизиологическое воздействие цвета.
25. Цвет, как важнейшее композиционное средство. Основные принципы построения цветовых композиций в дизайне.
26. Функциональное значение цвета в дизайне. Кодирование и сигнально – предупредительные цвета. Цвет как элемент визуальных коммуникаций.
27. Цвет в организации пространства. Использование цвета в производственной, общественной и жилой среде.
28. Состав и техника выполнения проекта колористического решения изделия, объекта или среды.
29. Механизм и этапы процесса проектирования в дизайне.
30. Понятие о методике в дизайне. Виды дизайн – методик, их цели и задачи.
31. Методика поэтапного проектирования.
32. Методика композиционного формообразования и поиска форм.
33. Методика выхода из тупиковой проектной ситуации.
34. Стратегия и тактика проектирования.
35. Средства дизайн – проектирования. Выбор средств зависимости от объекта проектирования.

36. Графические средства проектирования.
37. Объемное проектирование. Организация и технология макетных работ.
38. Компьютерные технологии в дизайне. Современное состояние и тенденции.
39. Специальные исследования и анализ в дизайне на различных этапах проектирования. Объективные и субъективные методы оценки.
40. Состав, планировка и оборудование современных дизайн – центров.
41. Организационно – психологические и экономические аспекты работы дизайнера с заказчиком.
42. Предпроектные исследования в дизайн-проекте. Понятие о системном объекте.
43. Этапы разработки и состав дизайн-проектирования.
44. Принцип морфологической трансформации в дизайн-проектирования.
45. Принцип «конструктора» в дизайн-проектировании.
46. Система графической идентификации («фирменный стиль») – неотъемлемая часть дизайн-проекта.
47. Основные принципы дизайна многофункциональных систем, объектов и элементов среды. Направления и тенденции.
48. Современные тенденции, проблемы и перспективы развития дизайна в целом.
49. Виды и жанры плакатов.
50. Социальные задачи дизайн-проектирования.
51. Понятие «афиша». Исторические данные. Методы разработки афиши и плаката.
52. Анализ международного и отечественного опыта разработки плакатов.
53. Композиционные, цвето-графические константы проектирования плаката.
53. Разработка бренд-бука. Понятие «бренд-бук».
54. Понятия «гайдлайн», «айдентика». Отличия.
55. Стилистика интерьеров. Виды. Рекреационные зоны.
56. Зоны ресепшен, как часть фирменного стиля.
57. Современные тенденции применения типографики в дизайн-проектирование.
58. Виды рекламы. Применение. Носители.
59. Презентационный блок в фирменном стиле. Значение презентации.
60. Организация предметной среды экспозиционного пространства с включением информации и рекламы
61. Пространственная организация предметной среды с использованием модульной системы и рекламы.
62. Организация проектной деятельности. Этапы.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне»

Составитель член СДР, к.ф.н., ст. преп. Плотникова М.Г.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью дополнительной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС, ФГТ и профессиональных стандартов.

1.2. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате изучения обязательной части цикла обучающийся должен:

уметь:

- теоретическую и практическую часть программ CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe PageMaker;
- векторную и растровую графику;
- -компьютерные технологии в обработке любых изображений (компьютерный рисунок, сканированное изображение, фотоматериал);

знать:

- разработать и выполнить макеты полиграфической продукции (визитная карта, календарь, буклет, брошюра, газета, книга);
- подготовить материал к печати;
- выполнить макет, дизайн сайта-портфолио, разместить в Internet;

приобрести навыки и иметь представление:

- о реализации идей в дизайн-проектировании;
- о решении технических вопросов в сайтостроении (макет, техническое задание, структура сайта).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	334
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	228
в том числе:	
практические занятия	200
лекции	28
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	106
в том числе:	
1. Реферат (по выбору слушателя).	
1. подготовка практикоориентированных работ проектного характера	
2. домашняя работа	
Итоговая аттестация в форме зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Компьютерные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1 Календарь			
Тема 1 Знакомство с различными видами развёрток календарей.	Основы создания календаря. Виды календарей. Основы подготовки календаря на печать.	2	
	Обработка фотографий для календаря. Основные приёмы и способы работы с фотоизображением	2	
	Практические занятия Выполнение макета настенного календаря	56	
	Самостоятельна работа Фото - съемка, эскизные разработки, обработка фотографий. Выполнение по шаговым уроков.	30	
Раздел 2 Буклет			
Тема 2.1 Понятие «буклет»	Понятие буклет. Виды буклетов. Основные развёртки буклетов. Основы исполнения чертежа буклета.	6	
	Лекция – презентация. Современный буклет.	6	
	Практические занятия Компьютерная разработка буклета. Подготовка макета на печать. Допечатная подготовка файла. Постпечатная подготовка буклета.	64	
	Самостоятельна работа Подбор материалов для вёрстки буклета (фотографии, информация). Поиски композиционной идеи. Создание макетов.	34	
Раздел 3 Создание чертежей упаковок			
Тема 3.1 Основы создания развёртки упаковки	Виды упаковок. Лекция презентация «Современные упаковки». Анализ аналоговой деятельности в области компьютерного проектирования упаковок.	8	
	Практические занятия Выполнение повторов существующих упаковок. Повторы оригинальных конструкций упаковок. Повторы оригинальной графики упаковок.	56	
	Самостоятельна работа Сбор аналоговых материалов. Продолжение и завершение аудиторной работы.		
Раздел 4 Фотоколлаж			
Тема 4.1. Основы создания фотоколлажа.	Понятие «Коллаж». Понятие «Фотоколлаж». Основы обработки фотографий для фотоколлажа. Лекция – презентация «Фотоколлаж».	4	
	Практические занятия Обработка фотографий. Формирование фотоколлажа.	24	
	Самостоятельна работа Сбор аналоговых материалов. Выполнение эскизных заготовок. Продолжение и завершение аудиторной работы.	10	
Всего:		334	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Оборудование учебного кабинета:

5. Компакт диски;
6. DVD-диски;
7. Информационное обеспечение обучения
8. Компьютерное оснащение учебной аудитории.

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная литература:

1. Бурлаков М. В. Эффекты в программах растровой графики: Справ. пособие/ М. В. Бурлаков. - М.: БИНОМ, 2008.-491 с.
2. Дунаев В.В. Основы Web-дизайна. Издательство: БХВ-Петербург – 2008 ., 512 с.
3. Иванова Т. Допечатная подготовка. Учебный курс (+CD). – Спб.: Питер, 2008 – 304 с.
4. Комолова Н. CorelDraw X3. – Спб.: БХВ-Петербург, 2009. – 672 с.
5. Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика: учебник для вузов. - СПб: «Питер», 2009.- 736 с.
6. Сырых Ю.А. Современный веб-дизайн. Рисуем сайт, который продает. – М.: ООО «И.Д.Вильямс», 2008. – 304 с.: ил.
7. С. Коэн Эффективная работа: Adobe InDesign CS3 Программы для верстки/Эффективная работа. 1-е издание, 2008 год, 704 стр.
библиотека ШФЮРГИ, деканат, кафедра «Графический дизайн»
8. Ковтанюк Ю.С. Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4. Самоучитель. М.: ДМК Пресс, 2008, — 544 с.
9. Миронов Д.Ф. CorelDraw X3. Учебный курс. - СПб.: Питер, 2008 — 397 с.
10. Яцук О. Г., Романычева Э. Т. Компьютерные технологии в дизайне. – СПб: изд-во «БХВ — Санкт-Петербург», 2008 – 432 с.

Официальные сайты в Интернете:

<http://www.wmaster.ru> - <Всё для WEB-мастера>

<http://www.yuser.webservis.ru/doc/doc1.htm> - <Изучение HTML 3.2 на примерах>

<http://www.> <Яламов Г.Ю. <Практикум по компьютерным технологиям>, 2008 г. >

<http://www.> <Яламов Г.Ю. <Основы веб-проектирования>, 2009 г.>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения контрольных работ и тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, рефератов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: <ul style="list-style-type: none">• теоретическую и практическую часть программ CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe PageMaker;• векторную и растровую графику;• компьютерные технологии в обработке любых изображений (компьютерный рисунок, сканированное изображение, фотоматериал); знать: <ul style="list-style-type: none">• разработать и выполнить макеты полиграфической продукции (визитная карта, календарь, буклет, брошюра, газета, книга);• подготовить материал к печати;	Текущий контроль: <ul style="list-style-type: none">• собеседование;• устный и письменный опрос;• тестирование; оценка активности на занятиях;• просмотр графических работ• оценка рефератов, презентаций. Итоговый контроль: <ul style="list-style-type: none">• зачет

• выполнить макет, дизайн сайта-портфолио, разместить в Internet;

приобрести навыки и иметь представление:

• о реализации идей в дизайн-проектировании;
• о решении технических вопросов в сайтостроении (макет, техническое задание, структура сайта).

5 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Зачётные вопросы

1. Области применения компьютерной графики, ее преимущества и недостатки. Виды компьютерной графики. Обоснование последовательности выполнения работ.

2. Обзор программных продуктов, применяемых в современном дизайне. Характеристики последних версий программ.

3. Конфигурация рабочих станций. Персональный компьютер и локальная сеть. Современные типы периферийных устройств.

4. Сканирование. Аппаратные средства, программное обеспечение. Типы сканирующих устройств. Технология считывания информации.

5. Системы печати. Программное обеспечение для работы с принтером. Плоттеры. Широкоформатные печатные устройства.

6. Компьютерные сети. Интернет. Использование сетевых ресурсов в работе дизайнера.

7. Цветовые модели. Основы теории цвета. Практическое применение цветовых моделей в компьютерной графике.

8. Калибровка мониторов. Палитра цветов WEB.

9. Двухкнопочные и трехкнопочные мыши. Графический планшет. Цифровые фотоаппараты и видеокамеры. Слайды.

10. Двухмерная и трехмерная графика. Сравнение возможностей.

11. Векторная и растровая графика. Графические редакторы.

12. Настройка интерфейса графических программ.

13. Палитры инструментов в различных графических программах.

14. Обзор офисных пакетов программ. Использование офисных программ в дизайнерской графике.

15. Открытие, закрытие и запись файлов в различных программах. Формат файла. Размер файла. Экспорт, импорт, подлинковка файлов.

16. Работа с Интернетом. Сохранение файлов в разных форматах. Сохранение изображений. Поисковые системы.

17. Рациональные приемы обучения новым программам. Анализ необходимости и ценности программы для дизайнерской работы.

18. Обоснование роли ручного эскизирования в компьютерной графике (на примере не менее 3 графических программ).

19. Специфика работы с векторными редакторами.

20. Специфика работы с растровыми программами.

21. Композиция листа. Поля. Оптические эффекты (равновесие, динамика, симметрия/асимметрия, цветовая гармония и дисгармония). Цвет на экране монитора и на печатном оттиске. Передача материала (фактура, текстура).