



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
**«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»**

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГПОУ «СПК»



«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

НАИМЕНОВАНИЕ УЧЕБНОГО ЦИКЛА
(ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОП. 10 Введение в профессию
"Графический дизайнер"**

Для студентов, обучающихся профессии
54.01.20 Графический дизайнер
(базовая подготовка)

Сыктывкар, 2022

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования

код

54.01.20

наименование специальности/профессии

Графический дизайнер

(программа подготовки специалистов среднего звена углубленной подготовки/
программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих)

Разработчики

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Старцева Анастасия Николаевна		Преподаватель
2	Костылева Анна Александровна	1 категория	Преподаватель

[вставить фамилии и квалификационные категории разработчиков]

15

[число]

апреля

[месяц]

[дата представления на экспертизу]

2022

[год]

Рекомендована

ПЦКП педагогики, психологии и эстетических дисциплин
Протокол № 5 от «29» апреля 2022 г.

Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ
«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»
Протокол № 3 от «27» мая 2022 г.

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2. Структура и примерное содержание учебной дисциплины	11
3. Условия реализации учебной дисциплины	18
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	23

1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.10 Введение в профессию "Графический дизайнер"

[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью Общепрофессионального цикла основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования Профессии 54.01.20 Графический дизайнер

по профессии

54.01.20

 [код]

Графический дизайнер

 [наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и

54.00.00

Изобразительное и прикладные виды искусств
--

 специальностей

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии

54.01.20

Графический дизайнер

 в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки

в рамках профессии СПО

[код]	[наименование профессии полностью]

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ОП

-

в вариативную часть циклов ОП

Общепрофессиональный цикл

[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

Изучение дисциплины предшествует освоению профессиональных модулей

ПМ.1 Разработка технического задания на продукт графического дизайна; ПМ.2 Ошибка! Ошибка связи. ; ПМ.3 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации); ПМ.4 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте
--

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

1. различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;
2. создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;
3. изучить и использовать художественные средства композиции, рисунка, цветоведения для решения задач дизайнерского проектирования;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

1. особенности профессии «Графический дизайнер», виды профессиональной деятельности;
2. основные профессиональные понятия, связанные с профессиональной деятельностью: «дизайн», «дизайнер», «графика», «графический дизайнер», «проектирование», «моделирование», «проект», «эскиз», «шрифт», «рисунок», «композиция», «симметричные и асимметричные композиции», «пропорции», «масштабность», «ритм», «контраст и нюанс»; «живопись», «цвет», «теплые цвета», «холодные цвета», «колорит», «тональность», «изобразительные акценты»;
3. принципы и законы композиции;
4. средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
5. специальные выразительные средства: тональность, колорит, изобразительные акценты;
6. принципы создания симметричных и асимметричных композиций.

В результате изучения по дисциплине

ОП.10 Введение в профессию "Графический дизайнер",

обучающийся должен освоить общие (ОК) и профессиональные (ПК) компетенции.

Код	Наименование результата обучения
Общие компетенции	
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
Профессиональные компетенции	
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов	<input type="text" value="200"/>	в том числе
максимальной учебной нагрузки обучающегося	<input type="text" value="200"/>	часов, в том числе
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося	<input type="text" value="200"/>	часов,
самостоятельной работы обучающегося	<input type="text" value="-"/>	часов;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	200
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	200
в том числе:		
2.1	лекции	40
2.2	семинарские и практические работы	160
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	0
в том числе:		
<i>Указываются другие виды самостоятельной работы при их наличии</i>		
	Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2семестр
	Итого	200

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

ОП.10 Введение в профессию "Графический дизайнер"

Наименование дисциплины					
Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные работы и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся; курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)	
1	2	3	4	5	
1 семестр					
Раздел 1.	Основы дизайна	97			
Тема 1.1.	Основы дизайна			ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 11	
	Содержание учебного материал				
	1 Кто такой графический дизайнер	1	1		
	2 Виды графического дизайна	1	1		
	3 WorldSkills Russia – чемпионат молодых профессионалов	1	1		
	4 Основы и принципы графического дизайна	2	1		
	5 Линия, точка, пятно	1	1		
	6 Фигуры и геометрические тела	1	1		
	7 Цветоведение: изучение цветового круга, цветовые схемы				
	8 Цветоведение: яркость, насыщенность, светлота	2	1		
	9 Цветоведение: монохромия	2	2		
10 Цветоведение: тепло-холодность цветов	2	2			
11 Стилизация	2	2			
Тема 1.2.	Основы рисунка	20		ОК 01, ОК 05, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 4.1	
	Содержание учебного материал				
	1 Художественные средства выразительности: точка, линия, пятно. Принцип структурно-конструктивного рисунка.				
	2 Основы линейной перспективы. Главный луч зрения. Точки схода. Композиционное построение на листе. Передача пространства, воздуха, объема; проработка полутонов, собственных и падающих теней.				
	3 Пластическая лепка тоном.				
	Практическая работа	<i>Практическое занятие № 1. Тема: Основы рисунка. Задание: Штриховка.</i>	2		
		<i>Практическое занятие № 2. Тема: Основы рисунка. Задание: Рисунок растения</i>	2		
<i>Практическое занятие № 3. Тема: Основы рисунка. Задание: Законы перспективы</i>		2			
<i>Практическое занятие № 4. Тема: Основы рисунка. Задание: Рисунок геометрических тел: куба.</i>		2			
	<i>Практическое занятие №</i>	2			

		5. <i>Тема:</i> Основы рисунка. Задание: Рисунок геометрических тел: пирамида <i>Практическое занятие №</i>	2		
		6. <i>Тема:</i> Основы рисунка. Задание: Рисунок геометрических тел с эллипсом: цилиндр <i>Практическое занятие №</i>	2		
		7. <i>Тема:</i> Основы рисунка. Задание: Рисунок геометрических тел: конус. <i>Практическое занятие №</i>	2		
		8. <i>Тема:</i> Основы рисунка. Задание: Рисунок геометрических тел: шар. <i>Практическое занятие №</i>	4		
		9. <i>Тема:</i> Основы рисунка. Задание: Рисунок натюрморта			
Тема 1.3.	Основы живописи		20		ОК 01, ОК 05, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 4.1
	Содержание учебного материал				
	1	Понятия «цвет», «цветовой тон», «светлота», «насыщенность», «спектральный цвет», «локальный цвет». Ахроматические и хроматические цвета. Цветовой спектр. Символическое значение цвета.			
	2	Возможности живописной палитры, структуры красок живописного письма. Различие цвета по цветовому оттенку, насыщенности, светлоте. цветовых оттенков.			
	3	Натюрморт в живописи			
	Практическая работа	<i>Практическое занятие № 10. Тема:</i> Основы живописи. Задание: Творческое задание: Этюд цветов <i>Практическое занятие № 11. Тема:</i> Основы живописи. Задание: Творческое задание: Этюд рябины <i>Практическое занятие № 12. Тема:</i> Основы живописи. Задание: Этюд фруктов <i>Практическое занятие № 13. Тема:</i> Основы живописи. Задание: Этюд натюрморта <i>Практическое занятие № 14. Тема:</i> Основы живописи. Задание: Этюд натюрморта в холодных тонах <i>Практическое занятие № 15. Тема:</i> Основы живописи. Задание: Этюд	2 2 2 6 3 3		

		натюрморта в теплых тонах <i>Практическое занятие № 16. Тема: Основы живописи. Задание: Пейзаж</i>	2		
Тема 1.4.	Дизайн-мышление		20		ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 11
	Содержание учебного материал				
	1	Суть понятия «дизайн-мышление»			
	2	Информационные ресурсы по графическому дизайну			
	3	Дизайн-практикум			
	Лабораторные работы				
	Практические занятия				
		<i>Практическое занятие № 17. Тема: Дизайн-мышление. Задание: цветовой круг</i>	2		
		<i>Практическое занятие № 18. Тема: Дизайн-мышление. Задание: Ахроматические и хроматические цвета.</i>	2		
		<i>Практическое занятие № 19. Тема: Дизайн-мышление. Задание: цветовые растяжки акварелью и гуашью</i>	4		
	<i>Практическое занятие № 20. Тема: Дизайн-мышление. Задание: Творческое задание «светлота», «насыщенность»</i>	2			
	<i>Практическое занятие № 21. Тема: Дизайн-мышление. Задание: Творческое задание на применение основных и дополнительных цветов</i>	2			
	<i>Практическое занятие № 22. Тема: Дизайн-мышление. Задание: Творческое задание на применение основных и дополнительных цветов</i>	4			
	<i>Практическое занятие № 23. Тема: Дизайн-мышление. Задание: Творческое задание на состояние: столкновение, напряжение, вращение, проникновение, замкнутость, растяжение</i>	4			
	<i>Практическое занятие № 23. Дизайн-мышление. Задание: Творческое задание Стилизация</i>	4			
Тема 1.5.	Композиция		18		ОК 01, ОК 05, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 4.1
	Содержание учебного материала				
1	Что такое композиция?				
2	Виды композиции. Статичные и динамичные композиции. Симметричные и асимметричные				

	композиции			
3	Понятия «масштабность», «метр и ритм», «контраст и нюанс», «композиционный центр», «Значимость и подчиненность»			
4	Основные законы композиции: цельность, уравновешенность, направление внимания			
Практические занятия	<i>Практическое занятие № 24. Тема:</i> Основы композиции Задание: Творческое задание: составить статичную композицию в разных техниках.	2		
	<i>Практическое занятие №25. Тема:</i> Основы композиции Задание: Творческое задание: составить динамичную композицию в разных техниках.	2		
	<i>Практическое занятие №26. Тема:</i> Задание: Творческое задание: составить симметричные, асимметричные композиции.	2		
	<i>Практическое занятие №27. Тема:</i> Задание: Творческое задание: Составить композицию, используя метр и ритм	2		
	<i>Практическое занятие №28. Тема:</i> Задание: Творческое задание: Составить композицию, используя масштабность	2		
	<i>Практическое занятие №29. Тема:</i> Задание: Творческое задание: Составить композицию, используя акцент	2		
	<i>Практическое занятие №30. Тема:</i> Задание: Творческое задание: Составить композицию, используя композиционный центр	2		
<i>Практическое занятие №31. Тема:</i> Задание: Творческое задание: Составить композицию, используя нюанс	2			
	<i>Практическое занятие</i>			

		№32. Тема: Задание: Творческое задание: Составить композицию, используя контраст.	2		
2 семестр					
Раздел 2.	Основы дизайна и корпоративный стиль		103		
Тема 2.1.	Средства композиционной выразительности		21		ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 11
	Содержание учебного материал				
	1	Масштабность	1	1	
	2	Ритм-метр	1	1	
	3	Акцент	1	1	
	4	Композиционный центр	1	1	
	5	Контраст-нюанс	2	1	
	6	Симметрия-асимметрия	2	1	
	7	Динамика-статика	2	1	
	8	Открытая и закрытая композиции	1	2	
	9	Текстура, фактура	1	2	
	10	Плоскостная композиция	1	2	
	11	Объемная композиция	2	2	
	12	Глубинно-пространственная композиция	2	2	
	13	Разработка собственного знака	4	2	
Тема 2.2.	Шрифт		20		ОК 01, ОК 05, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 4.1
	Содержание учебного материала				
	1	Структура шрифтов. Группы шрифтов. Основные виды и группы шрифтов			
	2	Дизайн шрифтовой монограммы			
	3	Каллиграфическая надпись на различном цветовом фоне. Шрифтовой плакат			
	Практические занятия	<i>Практические занятия №1. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Шрифт Антиква</i>	2		
		<i>Практическое занятие №2. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Шрифт Гротеск</i>	2		
		<i>Практическое занятие №3. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Шрифт Каллиграфический</i>	2		
		<i>Практическое занятие №4. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Шрифт Акцидентный</i>	2		
		<i>Практическое занятие №5. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Буквица</i>	2		
		<i>Практическое занятие №6. Тема: Шрифт. Задание: Создание композиции с применением каллиграфического шрифта буквицы</i>	2		

		<i>Практическое занятие №7. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Леттеринг</i>	2		
		<i>Практическое занятие №8. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Создание композиции с применением леттеринга.</i>	2		
		<i>Практическое занятие №9. Тема: Шрифт. Задание: Творческое задание: Типографика «Образ животного»</i>	4		
Тема 2.3.	Бумажная пластика		20		ОК 01, ОК 05, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 4.1
	Содержание учебного материала				
	1	Приемы работы с бумагой: сгибание, многократное складывание, надрезание, склеивание, гофрирование			
	2	Объемные элементы малых форм			
	3	Формообразование. Конструирование. Рельеф			
	Практические занятия	<i>Практическое занятие №10. Тема: Бумажная пластика. Задание: Объемное конструирование орнамента (рельеф).</i>	4	2,3	
		<i>Практическое занятие №11. Тема: Бумажная пластика. Задание: Объемное конструирование картины (рельеф).</i>	4		
	<i>Практическое занятие №12. Тема: Бумажная пластика. Задание: Киригами.</i>	4			
	<i>Практическое занятие №13. Тема: Бумажная пластика. Задание: Объемное конструирование геометрических тел.</i>	4			
	<i>Практическое занятие №14. Тема: Бумажная пластика. Задание: Объемное конструирование логотипа (рельеф).</i>	4			
Тема 2.4.	Компьютерная графика		21		ОК 01, ОК 05, ОК 09, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 2.2, ПК 4.1
	Содержание учебного материала				
	1	Инструментарий графических программ			
	2	Монохромная композиция			
	3	Инверсия			
	4	Фирменный логотип. Фирменные цвета. Фирменные шрифты. Фирменный стиль.			
Практические занятия	<i>Практическое занятие №15. Тема: Компьютерная графика. Задание:</i>	1			

		Масштабность. <i>Практическое занятие №16. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Ритм-метр.	1		
		<i>Практическое занятие №17. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Акцент.	1		
		<i>Практическое занятие №18. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Композиционный центр	1		
		<i>Практическое занятие №19. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Контраст-нюанс	2		
		<i>Практическое занятие №20. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Симметрия – асимметрия	2		
		<i>Практическое занятие №21. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Динамика – статика	2		
		<i>Практическое занятие №22. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Закрытая и открытая композиция	2		
		<i>Практическое занятие №23. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Текстура, фактура.	1		
		<i>Практическое занятие №24. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: плоскостная композиция.	1		
		<i>Практическое занятие №25. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Объемная композиция.	2		
		<i>Практическое занятие №26. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Глубинно-пространственная композиция.	2		
		<i>Практическое занятие №27. Тема:</i> Компьютерная графика. Задание: Разработка собственного знака.	4		
Тема 2.5.	Дизайн-проекты		21		
	Содержание учебного материала				
	1	Разработка авторского знака			
	2	Подбор готовых шрифтов и их комбинации			
	Практические занятия	<i>Практические занятия № 62-82. Тема:</i> Дизайн-проекты. Задание:	21	2, 3	ОК 01, ОК 05, ОК 09, ПК 1.2,

		Творческое задание: Разработка авторского знака. Подбор готовых шрифтов и их комбинации. Разработать Дизайн-макет визитки по техническому заданию; разработать плакат (афиша), календарь, информационный стенд (доска информации), приглашение.			ПК 1.3, ПК 2.2, ПК 4.1
	<i>Дифференцированный зачет</i>	Творческое задание (просмотр). Основы дизайна (письменно).	*		ОК 01, ОК 05, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 4.1
<i>Всего</i>			<i>200</i>		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

3.1.1	учебного кабинета	№ 110, Кабинет компьютерных (информационных) технологий
3.1.2	лаборатории	№ 96, Лаборатория живописи и дизайна
3.1.3	зала	библиотека; читальный зал с выходом в сеть Интернет, рабочие места обучающихся оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенными для работы в электронной образовательной среде.

3.2 Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Оборудование учебного кабинета	
	Экран	1
	Цифровой проектор	1
	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	
	Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором.	13
	столы компьютерные	13
	стулья	13
	доска меловая	1
	стул преподавателя	1
	шкаф книжный	1
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Оборудование учебного кабинета	
	Мультимедиа оборудование переносное (цифровой проектор, ноутбук)	1
	столы аудиторные	13
	стулья	26
	доска меловая	1
	стол	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	компьютерный стол	1
	планшеты для рисования	13
	шкаф книжный	1
	телевизор	1
	стенд	1
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1

3.3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

В целях реализации компетентностного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, кейс метод, психологические и иные тренинги, круглый стол (групповые дискуссии и дебаты), проблемное обучение, мозговой штурм или брейнсторминг, интеллект-карты, интернет-экскурсии (интерактивная экскурсия), экскурсионный практикум, мастер-класс, знаково-контекстное обучение, проектное обучение, олимпиада, лабораторные опыты, конференция, дистанционное обучение, работа в малых группах, социальные проекты (внеаудиторные формы - соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.), интерактивные лекции (применением видео- и аудиоматериалов) и др.

3.4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ
Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов,
дополнительной литературы
Основные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
Базовые печатные издания			
1	ПРИКАЗ от 9 декабря 2016 г. N 1543 ОБ УТВЕРЖДЕНИИ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО ПРОФЕССИИ 54.01.20 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР	2016	
2	Бадян В.Е. Основы композиции. 2017	2017	
3	Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 119 с.	2019	

Дополнительные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1	Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции	2019	
2	Пигулевский В.О. Дизайн визуальных коммуникаций	2019	
3	Кузвесова Л.Н. Графический дизайн: От викторианского стиля до ар-деко	2019	

Основные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1	Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций [Электронный ресурс]: учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2018. — 303 с.	свободный	01.04.2022
2	Глазова М.В. Изобразительное искусство. Алгоритм композиции. 2012 [Электронный ресурс] // https://www.directmedia.ru/bookview_144944_izobrazitelnoe_iskusstvo_algorithm_kompozitsii/	свободный	01.04.2022
3	Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6. 2017 [Электронный ресурс] // http://bookre.org/reader?file=588785 .	свободный	01.04.2022
4	Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. 2015 [Электронный ресурс] // http://www.twirpx.com/file/1519951/	свободный	01.04.2022
5	Макарова М.Н. Практическая перспектива. 2016 [Электронный ресурс] // http://nashol.com/2016070589972/prakticheskaya-perspektiva-uchebnoe-posobie-makarova-m-n-2005.html	свободный	01.04.2022
6	Царева, Л.Н. Рисунок натюрморта. 2013 [Электронный ресурс] // http://search.rsl.ru/ru/record/01006755778	свободный	01.04.2022

Дополнительные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
---	--------------------------------------	---------------	-----------

1	Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко [Электронный ресурс]: учебное пособие для академического бакалавриата / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 139 с.	свободный	01.04.2022
2	История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - Palmarium Academic Publishing, 2013. – 144 с. [Электронный ресурс] // ozon.ru.	свободный	01.04.2022
3	Дизайн: история и теория: учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. — 5-е изд., стер. - М. : Издательство «Омега-Л», 2009. -224 с.: ил. - (Университетский учебник). [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html .	свободный	01.04.2022
4	Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4 .	свободный	01.04.2022
5	Муртазина С.А. История графического дизайна и рекламы. 2013 [Электронный ресурс] // http://yandex.ru/clck .	свободный	01.04.2022
6	Головки С.Б. Дизайн деловых периодических изданий.2015 [Электронный ресурс] // http://padaread.com/?book=74007 .	свободный	01.04.2022
7	Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. - М.,2017 [Электронный ресурс] // http://bookree.org/reader?file=674217	свободный	01.04.2022

Ресурсы Интернет

Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

<http://window.edu.ru/window/library>

Электронная библиотека учебно-методической литературы для общего и профессионального образования.

Библиотека Гумер - гуманитарные науки

<http://www.gumer.info/>

Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

PSYLIB: Психологическая библиотека "Самопознание и саморазвитие"

<http://psylib.kiev.ua/>

<http://www.psylib.org.ua/books/index.htm>

Полные тексты публикаций по следующим темам: психология, философия, религия, культурология. Также на сайте вы найдете подборку ссылок на ресурсы Интернета, связанные с психологией и смежными областями знания.

Детская психология

<http://www.childpsy.ru>

Интернет-портал предназначен для специалистов в области детской психологии и содержит большую коллекцию публикаций по перинатальной, педагогической, специальной, дифференциальной, социальной и другим отраслям психологии. Виды материалов: научные статьи, рецензии, книги, методические разработки, справочные материалы. Информационное

наполнение включает более чем 1000 статей, более чем 1000 книг и учебников, более 1000 аннотаций к зарубежным статьям, более 2500 авторефератов диссертационных исследований.

Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

Сайт Академик. Словари и энциклопедии на Академике по социально-гуманитарным наукам.

Сайты по дизайну

<https://infogra.ru/infographics>

<https://www.artlebedev.ru/>

<https://www.behance.net>

<https://www.pinterest.ru/>

<https://www.typographicposters.com/posters>

Сайты музеев

Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.hermitagemuseum.org/html_Ru/index.html.

Московский музей современного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://www.mmoma.ru/exhibitions>.

The Metropolitan Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://www.metmuseum.org>.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися творческих заданий, проектов с использованием информационных технологий.

Оценочные средства составляются преподавателем самостоятельно при ежегодном обновлении банка средств. Количество вариантов зависит от числа обучающихся.

Код компет енции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Освоенные умения			
	Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна; Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования; Выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды; Выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов	Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна с использованием художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с заданием.	Тестирование Экспертное наблюдение за выполнением практических работ
Усвоенные знания			
	Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и	Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и	Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

	<p>законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс; Специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; принципы создания симметричных и асимметричных композиций; основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними; свойства теплых и холодных тонов; особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.</p>	<p>законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне.</p>	
Общие компетенции			
ОК.01	<p>Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.</p>	<p>Определение этапов решения задачи. Определение потребности в информации. Осуществление эффективного поиска. Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных. Разработка детального плана действий. Оценка рисков на каждом шагу. Оценка плюсов и минусов полученного результата, своего плана и его реализации,</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.</p>

		предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.	
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Планирование информационного поиска из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач. Проведение анализа полученной информации, выделение в ней главных аспектов. Структурирование отобранной информации в соответствии с параметрами поиска. Интерпретация полученной информации в контексте профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии. Применение современной научной профессиональной терминологии. Определение траектории профессионального развития и самообразования.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Участие в деловом общении для эффективного решения деловых задач. Планирование профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Грамотно устно и письменно излагать свои мысли по профессиональной тематике на государственном языке. Проявление толерантности в рабочем коллективе.	Доклад по теме. Тест.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.	Понимание значимости своей профессии. Демонстрация поведения на основе общечеловеческих ценностей.	Доклад по теме. Дискуссия.

ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Определение инвестиционной привлекательности коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности. Составление бизнес-плана. Презентация бизнес-идеи. Определение источников финансирования. Применение грамотных кредитных продуктов для открытия дела.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
Профессиональные компетенции			
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.	Проведение проектного анализа; произведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования. Сбор, обобщение и структурирование информации.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	Выбор и подготовка технического оборудования и программных приложений для работы над ТЗ.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию	Разработка, корректировка и оформление итогового ТЗ с учетом требований к структуре и содержанию.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ. Разработка планов по формированию макетов. Определение времени для каждого этапа разработки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и	Подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.

	оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.		Творческое задание.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и	Самоорганизация. Обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

1. Сущность понятий «дизайн», «дизайнер», «графика», «проектирование», «моделирование», «проект».
2. Истоки возникновения дизайна.
3. Виды дизайна. Графический дизайн.
4. «Графический дизайнер» как профессия.
5. Сфера деятельности графического дизайнера.
6. Обеспечение коррекции нарушений развития и социальной адаптации обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
7. Художественные средства выразительности : точка, линия, пятно.
Принцип структурно-конструктивного рисунка.
8. Основы линейной перспективы. Главный луч зрения. Точки схода. Композиционное построение на листе. Передача пространства, воздуха, объема; проработка полутонов, собственных и падающих теней.
9. Понятия «цвет», «цветовой тон», «светлота», «насыщенность», «спектральный цвет», «локальный цвет». Ахроматические и хроматические цвета. Цветовой спектр. Символическое значение цвета.
10. Возможности живописной палитры, структуры красок живописного письма. Различие цвета по цветовому оттенку, насыщенности, светлоте.
11. Сущность понятия «дизайн-мышление». Информационные ресурсы по графическому дизайну.
12. Что такое композиция? Виды композиции. Симметричные и асимметричные композиции.
13. Понятия «масштабность», «ритм», «контраст и нюанс».
14. Общие компетенции по профессии "54.01.20 Графический дизайнер".
15. Профессиональные компетенции по профессии "54.01.20 Графический дизайнер".
16. Планирование собственного профессионального и личностного развития: портфолио.
17. Деомэкзамен: типы заданий, требования.
18. Конкурс Ворлд Скилс /WorldSkillsRussia/ WorldSkillsInternational по компетенции «Графический дизайн».
19. Структура шрифтов. Группы шрифтов (с засечками, рубленый, фирменный).
20. Дизайн шрифтовой монограммы.
21. Каллиграфическая надпись на различном цветовом фоне. Шрифтовой плакат.
22. Приемы работы с бумагой: сгибание, многократное складывание, надрезание, склеивание, гофрирование.
23. Объемные элементы малых форм. Формообразование. Конструирование. Рельеф.
24. Инструментарий графических программ.
25. Фирменный логотип. Фирменные цвета. Фирменные шрифты. Фирменный стиль.
26. Монохромная композиция. Инверсия.