

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»



УТВЕРЖДЕНА

Ученым советом ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)»
(протокол № 2 от 29.09.2020)

Председатель ученого совета – ректор
Е.Н. Макаренко

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА -
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Графический дизайн»

72 час.

Ростов-на-Дону
2020

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1. Цель программы

- формирование у обучающихся компетенций в сфере компьютерной графики и современного дизайна;
- создание графических дизайн-макетов;
- подготовка дизайн-макетов к печати (публикации).

2. Планируемые результаты обучения:

2.1. Знание

- 2.1.1. профессиональной терминологии в области графического дизайна;
- 2.1.2. современных тенденций в области дизайна;
- 2.1.3. компьютерного программного обеспечения, используемого в работе графического дизайнера.

2.2. Умение

- 2.2.1. работать с проектным заданием на создание объектов дизайна;
- 2.2.2. использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов дизайна - Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign;
- 2.2.3. распределять время на выполнение поставленных задач;
- 2.2.4. разрабатывать план выполнения работ;
- 2.2.5. создавать дизайн-макеты на основе аналогов;
- 2.2.6. реализовывать творческие идеи в макете;
- 2.2.7. создавать целостную композицию.

2.3. Навыки:

- 2.3.1. подбора программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета;
- 2.3.2. воплощения авторских макетов дизайна по направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн
- 2.3.3. доработки (исправления) дизайн-макетов;
- 2.3.4. осуществления подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации;
- 2.3.5. организации представления разработанных макетов.

3. Категория слушателей

- 3.1. Имеющие (получающие) среднее профессиональное и (или) высшее образование.
- 3.2. Знающие программы для работы с графикой и умеющие в них работать, умеющие структурировать данные в виде иллюстрированных материалов.
- 3.3. Начинающие дизайнеры, а также желающие приобрести навыки новой, смежной профессии
- 3.4. Слушатели программы должны обладать компетенцией цифровой грамотности

4. Учебный план программы «Графический дизайн»

№ п/п	Модуль	Всего, час	Виды учебных занятий		
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
	Входной контроль	2	-	-	2 (Тест)
1.	Модуль 1. Основы визуального мышления для графического дизайна	12	6	-	6
2.	Модуль II. Компьютерная графика	46	12	12	22
3.	Модуль III. Практика графического дизайна	10	6	2	2
Итоговая аттестация		2	-	-	Защита проекта

**5. Календарный план-график реализации образовательной программы
«Графический дизайн»**

№ п/п	Наименование учебных модулей	Трудоёмкость (час)	Сроки обучения
1	Входной контроль	2	02.11.2020
2	Модуль I. Основы визуального мышления для графического дизайна	12	02.11.2020-03.11.2020
3	Модуль II. Компьютерная графика	46	05.11.2020-12.11.2020
4	Модуль III. Практика графического дизайна	10	13.11.2020-14.11.2020
5	Итоговая аттестация	2	16.11.2020
Всего:		72	15 дней

6. Учебно-тематический план программы «Графический дизайн»

№ п/п	Модуль / Тема	Всего, час	Виды учебных занятий			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа	
	Входной контроль	2	-	-	2	Тест
1	Модуль 1. Основы визуального мышления для графического дизайна	12	6	-	6	
1.1	Основы композиции	4	2	-	2	
1.2	Цветоведение	4	2	-	2	
1.3	Основы типографики	4	2	-	2	
2	Модуль 2. Компьютерная графика	46	12	12	22	
2.1	Adobe Photoshop	18	5	5	8	
2.1.1	Интерфейс. Основные инструменты.	3	1	1	1	
2.1.2	Создание документа. Параметры документа. Работа со слоями, контурами, геометрическими фигурами	3	1	1	1	
2.1.3	Основы работы с текстом. Текстовая композиция	4	1	1	2	
2.1.4	Смарт-объекты, обтравочные маски	4	1	1	2	
2.1.5	Стандартные эффекты и цветовые каналы	4	1	1	2	
2.2	Adobe Illustrator	12	3	3	6	
2.2.1	Интерфейс и основные инструменты. Разработка объектов. Создание групп. Контуры. Работа со слоями.	4	1	1	2	
2.2.2	Параметры цвета. Цветовые модели.	4	1	1	2	
2.2.3	Стандартные возможности программы (векторные эффекты, создание паттерна и др.)	4	1	1	2	
2.3	Adobe Indesign	16	4	4	8	
2.3.1	Интерфейс программы. Основные инструменты редактора. Создание документа. Параметры документа. Работа со страницами, слоями. Графические и текстовые фреймы	4	1	1	2	
2.3.2	Работа с текстом. Создание стилей текстовых и графических объектов. Импорт графических объектов в документ	4	1	1	2	
2.3.3	Таблицы	4	1	1	2	
2.3.4	Понятие сетки. Верстка многостраничных документов	4	1	1	2	
3	Модуль 3. Практика графического дизайна	10	6	2	2	

№ п/п	Модуль / Тема	Всего, час	Виды учебных занятий			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа	
3.1	Язык графического дизайна	2	2	-	-	
3.2	Разработка логотипа	4	2	2	-	
3.3	Элементы корпоративного стиля. Брендбук. (в т.ч. бланк, лифлет, флаеры афиша/плакат)	2	2	-	-	
3.4	Выполнение проекта	2	-	-	2	
4	Итоговая аттестация	2	-	-	2	Защита проекта
	Всего	72	24	14	34	

7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Графический дизайн»

Модуль 1. Основы визуального мышления для графического дизайна (12 час.)

Тема 1.1 Основы композиции (4 час.)

Основы композиции. Правило третей. Золотое сечение. Правило равновесия или баланс. Обрамление. Симметрия и асимметрия в композиции. Ритм, повторение. Теория близости.

Самостоятельная работа по теме 1.1 (2 час.) включает в себя изучение теоретического материала и дополнительных источников информации, указанных преподавателем.

Тема 1.2 Цветоведение (4 час.)

Цветоведение. Цветовой круг. Основные цвета, вторичные цвета, третичные цвета. Комплементарные или дополнительные цвета. Классическая триада. Аналоговая триада. Контрастная триада. Контрастная триада. Тетрада - сочетание четырех цветов. Теплые и холодные цвета. Как выбрать цветовое решение для проекта. С помощью каких инструментов составить цветовую схему.

Самостоятельная работа по теме 1.2 (2 час.) включает в себя изучение теоретического материала и дополнительных источников информации, указанных преподавателем.

Тема 1.3 Основы типографики (4 час.)

Основы типографики. Основные термины типографики: гарнитура, литера, антиква, гротеск, брусковый шрифт, рукописный шрифт, прямое начертание, курсив, графема, насыщенность и контраст шрифта, акцидентный и наборный шрифт, пропорциональный и моноширинный шрифт, кегль, интерлиньяж, кернинг, трекинг, выравнивание текста. Базовые правила типографики. Работа со шрифтами. Где брать, как подбирать и сочетать.

Самостоятельная работа по теме 1.3 (2 час.) включает в себя изучение теоретического материала и дополнительных источников информации, указанных преподавателем.

Модуль 2. Компьютерная графика (46 час.)

Тема 2.1. Adobe Photoshop (18 час)

Интерфейс. Основные инструменты. Создание документа. Параметры документа. Работа со слоями, контурами, геометрическими фигурами. Основы работы с текстом. Текстовая композиция. Смарт-объекты, обтравочные маски. Стандартные эффекты и цветовые каналы.

Самостоятельная работа по теме 2.1 (8 час.) включает в себя повторение действий преподавателя для создания графических элементов в Adobe Photoshop, а также создание собственных графических элементов на их основе.

Тема 2.2. Adobe Illustrator (12 час)

Интерфейс и основные инструменты. Разработка объектов. Создание групп. Контурные. Работа со слоями. Ввод, редактирование и форматирование текста. Параметры цвета. Цветовые модели. Стандартные возможности программы (векторные эффекты, создание паттерна и др.).

Самостоятельная работа по теме 2.2 (6 час.) курса включает в себя повторение действий преподавателя для создания графических элементов в Adobe Illustrator, а также создание собственных графических элементов на их основе.

Тема 2.3. Adobe Indesign (16 час)

Интерфейс программы. Основные инструменты редактора. Создание документа. Параметры документа. Работа со страницами, со слоями. Графические и текстовые фреймы. Работа с текстом. Создание стилей текстовых и векторных объектов. Импорт графических объектов в документ. Таблицы. Понятие сетки. Верстка многостраничных документов.

Самостоятельная работа по теме 2.3 (8 час.) включает в себя повторение действий преподавателя для создания графических элементов в Adobe Indesign, а также создание собственных графических элементов на их основе.

Модуль 3. Практика графического дизайна (10 час.)

Тема 3.1 Язык графического дизайна (2 час.)

Основа языка графического дизайна. Язык и тематика речи дизайна для разных (целевых) аудиторий. Внешние характеристики объекта дизайна. Узнаваемость, контрастность объекта дизайна. Хаос и порядок, идентификация. Проектирование в графическом дизайне.

Тема 3.2 Разработка логотипа (4 час.)

Три типа логотипов – леттеринг, аббревиатура, графический знак.

Этапы создания логотипа:

- определяем потребителя,
- определяем, какие решения подобных задач уже существуют,
- собираем мудборд,
- придумываем эскиз, делаем наброски.
- отрисовываем логотип в векторной программе.
- дорабатываем логотип по сетке.
- подготавливаем презентации мокап (Mockup).

Тема 3.3. Элементы корпоративного стиля. Брендбук. (в т.ч. бланк, лифлет, флаеры афиша/плакат) (2 час.)

Анатомия брендбука:

- Особенности целевой аудитории компании
- Концепция бренда
- Фирменный стиль компании (идеи и образы, в которых воплощается бренд компании)
- Концепция продвижения бренда (рекламные образы, сюжеты, макеты всех видов рекламных сообщений)
- Внутренняя концепция коммуникации (идеи, транслируемые персоналом компании)
- Концепция продвижения бренда.

Айдентика = Фирменный стиль. Логобук — подробное описание логотипа и свод правил по его использованию. Технологии тиражирования, подготовка макетов к печати.

Тема 3.4 Выполнение проекта (2 часа самостоятельной работы)

Слушатели самостоятельно выполняют итоговый графический проект, согласно выбранному заданию:

- разработка или ребрендинг фирменного логотипа компании;
- разработка элемента корпоративного дизайна для компании - бланка официального письма;
- разработка фирменного оформления групп компании в социальных сетях.

Описание практико-ориентированных заданий и кейсов

№ п/п	Номер темы/модуля	Наименование практического занятия	Описание
1	Модуль 1. Основы визуального мышления для графического дизайна	Основы композиции	1. Преобразовать заданный текст согласно основным правилам типографики. 2. Для каждого текста подберите пару шрифтов (заголовок и основной текст). Скачайте, установите шрифты или используйте уже имеющиеся у вас на компьютере шрифты. Расположите текст и заголовки согласно теории близости. Отформатируйте текст согласно изученным правилам типографики.
		Основы композиции	Расположите предложенные элементы рекламного баннера (можно сделать несколько вариантов). Можно изменять размеры, цвета элементов. Обязательно наличие предложенных фото и надписей.
		Цветоведение	Для каждого проекта из предложенных вариантов подберите 3-5 цветов и изображение: <ul style="list-style-type: none"> – Рекламное агентство «Пробренд» – Агентство детских праздников «Королевство чудес» – Свадебное агентство «Свадебный переполох»

			<ul style="list-style-type: none"> – Ассоциация юристов России – Авторские куклы и игрушки ручной работы
2	Модуль II. Компьютерная графика	Adobe Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Для каждого проекта из предложенных создайте баннер для размещения в соц. сетях размером 1080 на 1080 пикселей. Для текста используйте подобранную вами ранее пару шрифтов (заголовок и основной текст). 2. Выполнить надпись "Приложение «РЖД пассажирам» или «Пригород» для покупки билетов" на фоне из файла - rzd.jpg 3. Выполнить надпись "РАЗНОЦВЕТНЫЙ ПЛАСТИЛИН" на фоне из файла - разноцветный пластилин.jpg
		Adobe Illustrator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Открыть готовый файл task.ai выполнить в нем следующие задания на соответствующих страницах: <ol style="list-style-type: none"> a. Перекрасить фигуры b. Применить к прямоугольнику цветную градиентную заливку c. Применить фигурам обводку с заданными параметрами. 2. Трансформация: <ol style="list-style-type: none"> a. Создать вторую звездочку, применив отражение относительно горизонтальной оси. Вторую звездочку перекрасить в другой цвет. b. Собрать целую звездочку, применив отражение относительно вертикальной оси. c. Создать второй шестиугольник с помощью поворота на 90 градусов относительно его центра, применить к новой фигуре другой цвет. 3. Дублировать фигуры со следующим шагом: <ol style="list-style-type: none"> a. Красный квадрат — горизонтально с шагом 100 px (по оси X) b. Зеленый шестиугольник — шаг: 100 px по оси X, 50 px по оси Y c. Желтая звездочка — вертикально с шагом 75 px (по оси Y) 4. Выровнять: <ol style="list-style-type: none"> a. Звездочки по верхней кромке артборда b. Квадраты — по левой стороне артборда c. Круги — по правой стороне артборда d. Треугольники — по низу артборда e. Цветные геометрические фигуры — по горизонтали и вертикали (получится три группы фигур)
		Adobe Indesign	<p>Собираем буклет (лифлет), повторив работу, сделанную на занятии.</p> <p>Исходные файлы и файлы образцы прилагаются.</p> <p>Свёрстанный буклет экспортируем в PDF для печати.</p> <p>Этот pdf выкладываем для проверки.</p> <p>В шаблон вверстать таблицы.</p> <p>Книжный разворот. В шаблон для верстки вверстать текст.</p> <p>Стили текста заданы. Все необходимые файлы прилагаются.</p>
3	Модуль III. Практика графического дизайна	Разработка логотипа	<p>Ребрендинг логотипа ...</p> <p>Проходим этап 1-4:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определяем (задаём) аватар потребителя 2. Смотрим, что уже существует в данной области (что сделано до нас) 3. Собираем мудборд для нового лого

			<p>4. Составляем майнд мэп 5. Делаем наброски вручную (не менее 10 шт.) Проходим этап 5: 1. Отрисовываем вариант логотипа в векторе 2. Подбираем подходящий шрифт 3. Находим пропорции знака и шрифтового написания 4. Уточняем знак и шрифтовую часть по сетке 5. Разрабатываем различные вариации шрифта (для горизонтального, вертикального формата) 6. Подбираем цвета лого и описываем их в системе CMYK, RGB, Pantone 7. Выполняем варианты лого в серой шкале (Grayscale) и черно-белый вариант, в т. ч. «вывороткой» (белое изображение на черном фоне) Этап 6 (Логобук нового логотипа ... с элементами презентации (MockUp)): 1. Готовим вариант мокапа для презентации нового логотипа. Его можно поставить вместо обложки или, наоборот, вставить в финал логобука.</p> <p>Собираем мини-логобук (a4) Содержание: 1. Логотип, основной вариант 2. Дополнительные варианты лого 3. Лого по сетке 4. Описание цветов системе CMYK, RGB, Pantone 5. Варианты лого в серой шкале (Grayscale), черно-белый вариант, инверсное («вывороткой») 6. Охранное поле 7. Описание шрифтов (при необходимости) 8. Запрещенные варианты использования логотипа</p>
	<p>Выполнение проекта</p>		<p>Образцы заданий для выполнения итогового графического проекта: 1. Фирменный стиль Основная программа: Adobe Illustrator. Предлагается разработать фирменный стиль для компании: 1. Логотип компании 2. Правила использования логотипа – структурное поведение логотипа, цветовое поведение логотипа, цветовая палитра, гарнитуры. Необходимая информация для работы: 1. Логотип: название компании, краткое описание компании, ее направления, целевая аудитория. Обязательные элементы: 1. логотип: a. Не более двух фирменных цветов, включая цвет текста b. Не более двух гарнитур и/или их семейства 2. Правила использования логотипа: a. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа b. Цветной вариант логотипа c. Монохромный вариант логотипа d. Монохромная выворотка логотипа e. Выворотка логотипа на 3 разных цветах, включая фирменные цвета f. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями. g. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии</p>

		<p>2. Корпоративный дизайн: Основные программы: Adobe InDesign, Adobe Illustrator.</p> <p>Предлагается разработать элемент корпоративного дизайна для компании - бланк официального письма.</p> <p>Необходимая информация для работы:</p> <p>Обязательные элементы продукта:</p> <p>Бланк официального письма:</p> <p>а. Логотип</p> <p>б. Контакты (полный текст)</p> <p>Технические параметры создания продуктов – Бланк официального письма:</p> <p>а. Формат А4</p> <p>б. Цветовая модель CMYKc. Overprint при использовании черного цвета</p> <p>Макетирование напечатанных продуктов:</p> <p>Логотип и правила использования логотипа, бланк официального письма должны быть скомпонованы на листе формата А3.</p>
--	--	--

8. Оценочные материалы по образовательной программе

8.1. Вопросы аттестации

Вопросы входного тестирования	Вопросы промежуточного тестирования	Вопросы итогового тестирования
<p>1. Цветовая модель CMYK используется для:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Печати – Мобильных приложений – Фотографий – Веб-изображений <p>2. Как называют черно-белое изображение?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Монохромным – Ахроматическим – Комплементарным – Триада <p>3. Какие цвета входят в цветовую модель RGB:</p> <ul style="list-style-type: none"> – красный зелёный голубой – чёрный синий красный – жёлтый розовый голубой – розовый голубой белый <p>4. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Зелёный – Красный – Чёрный – Голубой <p>5. Какая заливка называется градиентной?</p> <ul style="list-style-type: none"> – с переходом (от одного цвета к другому) – сплошная (одним цветом) – заливка с использованием внешней текстуры – заливка узором <p>1. Векторное изображение:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Легко масштабируется 	<p>Промежуточная аттестация по модулям не предусмотрена</p>	<p>1. Сколько шрифтов рекомендуется использовать в одном проекте?</p> <ul style="list-style-type: none"> а. Одного достаточно б. Чем больше, тем лучше с. 2-3 <p>2. Как правильно оформлять ссылки в объявлениях?</p> <ul style="list-style-type: none"> а. vk.com/bsrmd б. https://vk.com/id23876181 с. https://vk.com/bsrmd <p>3. Комплементарный цвет синего — это:</p> <ul style="list-style-type: none"> а. оранжевый б. желтый с. зеленый д. красный <p>4. Какие кавычки лучше использовать в русском тексте. Выберите один или несколько ответов:</p> <ul style="list-style-type: none"> а. "..." б. "..." с. «...» д. '...' <p>5. В чем измеряется высота кегля</p> <ul style="list-style-type: none"> а. В сантиметрах б. В кеглях с. В пикселях д. В типографских пунктах <p>6. Какой шрифт лучше использовать в заголовках</p> <ul style="list-style-type: none"> а. Акцидентный шрифт б. Моноширинный шрифт с. Наборный шрифт <p>7. Как можно установить интерлиньяж в MS Word</p> <ul style="list-style-type: none"> а. Главная - шрифт - дополнительно - межзнаковый интервал б. Контекстное меню - абзац – выравнивание

<ul style="list-style-type: none"> - Ограничено по размеру - Популярно среди фотографов - Открывается в фотешопе <p>2. Минимальный участок изображения в растровых графических редакторах:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пиксель - растр - отрезок - фигура <p>3. Для ввода графической информации в компьютер используются (выбрать все правильные варианты):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сканер - Цифровая камера - Мышь - Микрофон <p>4. Чем больше разрешение, тем изображение</p> <ul style="list-style-type: none"> - Качественнее - Светлее - Темнее - Меньше <p>5. Укажите формат, не являющийся графическим:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Com - Vmp - Gif - Jpg 		<p>с. Главная - абзац - интервал междустрочный</p> <p>8. Установите соответствие между термином и определением</p> <p>Графема Шрифт без засечек Антиква Общий скелет букв Гротеск Классический старый шрифт с засечками Кегль Высота букв, включающая в себя верхние и нижние выносные элементы</p> <p>9. С помощью каких приемов можно привлечь внимание в своем графическом проекте</p> <ol style="list-style-type: none"> a. иностранные слова b. масштаб c. контраст d. указатели <p>10. Элементы, которые дополняют друг друга в графическом проекте это:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Снимки из одной фотосессии b. Одна цветовая гамма c. Изображения со сходными параметрами и стилем d. Все перечисленное <p>11. Типы баланса в графическом проекте</p> <ol style="list-style-type: none"> a. асимметричный баланс b. симметричный баланс c. асинхронный баланс <p>12. Какие знаки ставятся в конце заголовка на баннере?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. многоточие b. вопросительный знак c. восклицательный знак точка
--	--	--

8.2. Описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания.

На входном этапе контроля сформированности компетенций по тестовым заданиям (вариант состоит из 10 заданий, решение каждого задания оценивается в 1 балл) применяется измерительная шкала оценивания:

Критерий оценки	Показатели оценки					
	0	1	2	3	4	5
% правильных ответов	0-19	≥20	≥40	≥60	≥70	≥85

На этапе итоговой аттестации применяется аналитическая шкала оценивания.

Оценка	Критерии оценивания
5	Обучающийся демонстрирует полное понимание предметной области. Все требования, описанные в техническом задании выполнены. Обучающийся самостоятельно, используя изученные графические редакторы, решил представленную практическую задачу.
4	Обучающийся демонстрирует значительное понимание предметной области. Все требования, описанные в техническом задании выполнены. При выполнении задания допущены незначительные неточности.
3	Демонстрирует частичное понимание предметной области. Большинство требований, описанных в техническом задании выполнены. При выполнении задания требовалась значительная помощь преподавателя.
2	Демонстрирует небольшое понимание предметной области, задание выполнено частично.
1	Демонстрирует непонимание предметной области. Попытки выполнения задания были неверными.
0	Нет ответа. Не было попытки решить поставленную практическую задачу.

8.3. Примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе.

1. Фирменный стиль

Основная программа: Adobe Illustrator. Предлагается разработать фирменный стиль для компании:

1. Логотип компании
2. Правила использования логотипа – структурное поведение логотипа, цветовое поведение логотипа, цветовая палитра, гарнитуры.

Необходимая информация для работы:

1. Логотип: название компании, краткое описание компании, ее направления, целевая аудитория.

Обязательные элементы:

1. логотип:

a. Не более двух фирменных цветов, включая цвет текста

b. Не более двух гарнитур и/или их семейства

2. Правила использования логотипа:

a. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа

b. Цветной вариант логотипа

c. Монохромный вариант логотипа

d. Монохромная выворотка логотипа

e. Выворотка логотипа на 3 разных цветах, включая фирменные цвета

f. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.

g. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

3. Корпоративный дизайн: Основные программы: Adobe InDesign, Adobe Illustrator.

Предлагается разработать элемент корпоративного дизайна для компании - бланк официального письма. Необходимая информация для работы:

Обязательные элементы продукта:

Бланк официального письма:

a. Логотип

b. Контакты (полный текст)

Технические параметры создания продуктов – Бланк официального письма:

a. Формат А4

b. Цветовая модель CMYK с Overprint при использовании черного цвета

Макетирование напечатанных продуктов:

Логотип и правила использования логотипа, бланк официального письма должны быть скомпонованы на листе формата А3.

8.4. Тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий.

1. Сколько шрифтов рекомендуется использовать в одном проекте?

a. Одного достаточно

б. Чем больше, тем лучше

в. 2-3

2. Как правильно оформлять ссылки в объявлениях?

a. vk.com/bsrnd

б. <https://vk.com/id23876181>

в. <https://vk.com/bsrnd>

3. Complimentary color of blue — это:

a. orange

б. yellow

в. green

г. red

4. Какие кавычки лучше использовать в русском тексте. Выберите один или несколько ответов:

- а. " .. "
 - б. „ ... “
 - в. « ... »
 - г. ‘ ... ’
5. В чем измеряется высота кегля
 - а. В сантиметрах
 - б. В кеглях
 - в. В пикселах
 - г. В типографских пунктах
 6. Какой шрифт лучше использовать в заголовках
 - а. Акцидентный шрифт
 - б. Моноширинный шрифт
 - в. Наборный шрифт
 7. Как можно установить интерлиньяж в MS Word
 - а. Главная - шрифт - дополнительно - межзнаковый интервал
 - б. Контекстное меню - абзац – выравнивание
 - в. Главная - абзац - интервал междустрочный
 8. Установите соответствие между термином и определением

Графема	Шрифт без засечек
Антиква	Общий скелет букв
Гротеск	Классический старый шрифт с засечками
Кегль	Высота букв, включающая в себя верхние и нижние выносные элементы

9. С помощью каких приемов можно привлечь внимание в своем графическом проекте
 - а. иностранные слова
 - б. масштаб
 - в. контраст
 - г. указатели
10. Элементы, которые дополняют друг друга в графическом проекте это:
 - а. Снимки из одной фотосессии
 - б. Одна цветовая гамма
 - в. Изображения со сходными параметрами и стилем
 - г. Все перечисленное
11. Типы баланса в графическом проекте
 - а. асимметричный баланс
 - б. симметричный баланс
 - в. асинхронный баланс
12. Какие знаки ставятся в конце заголовка на баннере?
 - а. многоточие
 - б. вопросительный знак
 - в. восклицательный знак
 - г. точка

8.5. Описание процедуры оценивания результатов обучения.

В ходе лекционных занятий рассматриваются основные вопросы согласно содержанию модулей и тем, даются рекомендации для самостоятельной работы и выполнения практических работ.

В ходе самостоятельной работы углубляются и закрепляются знания слушателей по ряду рассмотренных на лекциях вопросов, развиваются навыки использования специальных программных продуктов.

В процессе освоения модуля слушатели могут воспользоваться консультациями преподавателей.

Входное и текущее аттестационные испытания включают тестовые задания с вопросами только закрытого типа.

Для тестов предусмотрено автоматическое оценивание результатов. Для практических заданий и итогового проекта применяется метод ручного оценивания. Разрешено 2 попытки прохождения теста. В качестве результата засчитывается высшая из двух полученных оценок.

9. Организационно-педагогические условия реализации программы

9.1. Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Фамилия, имя, отчество (при наличии)	Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)	Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)	Фото в формате jpeg	Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных
1	Гречкина Вера Юрьевна	Старший преподаватель кафедры Информационных систем и прикладной информатики РГЭУ (РИНХ), ведущий программист отдела информационных технологий РГЭУ (РИНХ)	-		Согласен на обработку персональных данных
2	Дорохина Ирина Викторовна	Преподаватель специальных дисциплин на отделении «Дизайн» ГБПОУ РО «РХУ им. М. Б. Грекова»	-		Согласен на обработку персональных данных

9.2. Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение

Учебно-методические материалы	
Методы, формы и технологии	Методические разработки, материалы курса, учебная литература
- лекции в форме вебинаров - тест	<ol style="list-style-type: none"> 1. Агеев Ян. – «Как стать дизайнером с нуля». Пособие. 2. Лесняк В. – «Графический дизайн (основы профессии). Книга. 3. Ньюарк К. – «Что такое графический дизайн». Пособие. 4. Головач В. – «Культура дизайна». Пособие. 5. Казарин А. – «Теория дизайна». Учебник. 6. Луптон Э. – «Графический дизайн. Базовые концепции». Пособие. 7. Логвиненко Г.М. «Декоративная композиция» 8. Паранюшкин Р.В. «Композиция. Теория и практика изобразительного искусства» 9. Барышников Г.М., Бизяев А.Ю. «Шрифты. Разработка и использование»

Информационное сопровождение	
Электронные образовательные ресурсы	Электронные информационные ресурсы
<p>Электронный учебно-методический комплекс образовательной программы размещен на портале электронного обучения РГЭУ (РИНХ)– Режим доступа: https://do.rsuc.ru</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое дизайн-мышление и как его применять https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_dizayn_myshlenie/ 2. https://medium.com/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B-%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0 3. https://oformitelblok.ru/tsvetovedenie.html 4. https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/1130/Osnovy_cvetovedeniya.pdf 5. https://nctology.ru/blog/razbiracmsya-v-osnovakh-tipografiki-za-10-minut 6. https://geckbrains.ru/posts/typographics_basics 7. https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_tipografika/ 8. Руководство по Illustrator https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html по 9. Самоучитель по Illustrator http://samoychiteli.ru/document6837.html по Руководство по InDesign https://helpx.adobe.com/ru/indesign/user-guide.html 10. Самоучитель по InDesign http://samoychiteli.ru/document7448.html 11. Руководство по Photoshop https://texterra.ru/blog/kak-rabotat-v-fotoshop-polnoc-rukovodstvo-dlya-nachinayushchikh.html 12. Самоучитель по Photoshop https://photoshop.demiart.ru/book/ 13. https://photoshop-master.ru/adds/brushes/23296-kisti-dlya-fotoshopa-resnitsyi.html 14. https://photoshop-master.ru/adds/brushes/23296-kisti-dlya-fotoshopa-resnitsyi.html

9.3. Материально-технические условия реализации программы

Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Лекции	проводятся с применением дистанционных образовательных технологий в виде вебинаров на платформе Zoom
Практические	<ul style="list-style-type: none"> – Операционная система – любая. – Любого современного браузера (например, Яндекс.Браузер, GoogleChrome, MozillaFirefox, Safari). – Adobe Photoshop – Adobe Illustrator – Adobe Indesign
Самостоятельная работа	<ul style="list-style-type: none"> – Операционная система – любая. – Любого современного браузера (например, Яндекс.Браузер, GoogleChrome, MozillaFirefox, Safari). – Adobe Photoshop – Adobe Illustrator – Adobe Indesign

III. Паспорт компетенций (Приложение 2)

ФГБОУ ВО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации «Графический дизайн»

1.	Наименование компетенции	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	
2.	Указание типа компетенции	профессиональная	
3.	Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции	<p>Знание принципов и этапов создания графических дизайн-макетов и подготовки дизайн-макета к печати (публикации).</p> <p>Умение определить выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.</p> <p>Умение планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>Владение навыками разработки дизайн-макета на основе технического задания.</p>	
4.	Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням	Уровни сформированности компетенции обучающегося	Индикаторы
		<p align="center">Начальный уровень</p> <ul style="list-style-type: none"> • определяет круг технических и программных средств для выполнения проектного задания; • создает эскизы по требованиям проектного задания; • создает дизайн-макеты на основе аналогов; • согласует варианты эскиза дизайн-макета с руководителем дизайн-проекта. 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ <p>Умеет</p> <ul style="list-style-type: none"> • работать с проектным заданием <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками создания эскизов к дизайн-макету
		<p align="center">Базовый уровень</p> <ul style="list-style-type: none"> • определяет круг технических и программных средств для выполнения проектного задания с учетом их особенностей использования; • создает эскизы по требованиям проектного задания; • использует компьютерные программы, необходимые для создания дизайн-макета; • создаёт дизайн-макеты, вносит в них правки заказчика и руководителя проекта. 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приемы и методы выполнения художественно-графических работ <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работать с техническим заданием • выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками создания эскизов • навыками создания и доработки оригинала дизайн-макета и представление его руководителю дизайн-проекта
		<p align="center">Продвинутый</p> <ul style="list-style-type: none"> • создаёт дизайн-макеты; • согласовывает дизайн-макет с заказчиком и руководством; • готовит графические материалы для передачи в производство. 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; • законы создания цветовой гармонии; • типографику, основы технологических процессов производства в области полиграфии. <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выбирать графические средства для реализации проекта;

			<ul style="list-style-type: none"> • сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; • выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; • выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации. <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками разработки дизайн-макета на основе технического задания; • навыками подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации.
		<p style="text-align: center;">Профессиональный</p> <ul style="list-style-type: none"> • разрабатывает концепции дизайн-проектов; • планирует работы по разработке дизайн-проекта; • согласовывает дизайн-макет с заказчиком; • ведёт авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве дизайн-продукта на основе дизайн-макета. 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; • законы создания цветовой гармонии; • типографику, основы технологических процессов производства в области полиграфии современные тенденции в области дизайна; • разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования; • технологии настройки макетов к печати или публикации; <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • разрабатывать концепцию проекта выбирать графические средства для реализации задач проекта; • воплощать в дизайн-проекте требования заказчика; • выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации; <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками разработки дизайн-макета на основе технического задания; • навыками осуществления комплектации и контроля готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта; • навыками осуществления подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации; • навыками осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации.
5.	Характеристика взаимосвязи данной	Необходимо владение компетенцией	цифровой грамотности

	компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции	
6.	Средства и технологии оценки	практические задания, тесты

VI. Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы
программа реализуется впервые.

V. Рекомендаций к программе от работодателей: Имеются 2 письма- рекомендации: ООО «ППР-СТРОЙ», АО «Универсальные бизнес-технологии».

VI. Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан по итогам освоения образовательной программы

Текущий статус	Цель
состоящий на учете в Центре занятости, безработный, безработный по состоянию здоровья	трудоустроенный, самозанятый (фриланс), ИП/бизнесмен
временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.)	повышение уровня дохода
освоение новой сферы занятости	самозанятый, ИП/бизнесмен, расширение кругозора
работающий по найму в организации, на предприятии	развитие профессиональных качеств

VII. Дополнительная информация - отсутствует

VIII. Приложенные Скан-копии - Утвержденная образовательная программа

СОГЛАСОВАНО:

Проректор
по развитию образовательных программ

Директор Бизнес-школы



Т.В. Горопова

О.Н. Степаненко