1. **Паспорт Образовательной программы**

**«Основы цифрового дизайна»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | 14.10.2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | Общество с ограниченной ответственностью «Центр онлайн-обучения Нетология-групп» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | <https://drive.google.com/file/d/1tbT_26-AiHUALMw1qe74H6MJySCBAyBJ/view?usp=sharing> |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 7715964180 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Коломкина Вероника Владимировна |
| 1.5 | Ответственный должность | Руководитель БЮ Дизайн |
| 1.6 | Ответственный Телефон | +79268775743 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | v.kolomkina@netology.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Основы цифрового дизайна |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | https://netology.ru/programs/free-digital-design-basics |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
|  | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | Да, подтверждаем |
| 2.4 | Уровень сложности | Начальный |
| 2.5 | Количество академических часов | 72 |
|  | Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов) | 17 часов - теоретические занятия;  55 часов - практические занятия и самостоятельная работа студента (выполнение заданий, тестирование) |
| 2.6 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | 26 900  Курс «Графический дизайн, бренд-дизайн и айдентика» (48 академ. час, 85 часов практики, 59 900 руб) <https://m-d-a.ru/graf_design_program/>    Графический дизайнер с нуля до PRO <https://skillbox.ru/course/graphic-design/> (8 месяцев, 99 430 руб)  Графический дизайн теория и компьютерная графика (5 месяцев, 40000 руб) <https://www.shad.ru/kursy/graficheskij-dizajn/> |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | 1 |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | 1000 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | 240 |
| 2.10 | Формы аттестации | Итоговое тестирование |
| 2.11 | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Цифровой дизайн |

1. **Аннотация программы**

Программа составлена в соответствии с профессиональным стандартом “Графический дизайнер” (11.013) и направлена на освоение сферы цифрового дизайна. Программа рассчитана для начинающих пользователей без опыта в графическом и цифровом дизайне. Слушатели познакомятся с основами и тенденциями цифрового дизайна и научатся выполнять ключевые задачи, необходимые для успешного старта в этой сфере: использовать средства композиции, формы, цветовые сочетания и типографику и создавать графические материалы и дизайн-макеты c их использованием в программах Adobe Photoshop и Figma. Выпускники программы смогут начать профессиональное развитие в качестве графического и мультимедийного дизайнера и заниматься разработкой дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Освоение программы позволит начать профессиональный путь как в сфере графического дизайна (профессия Графический дизайнер входит в ТОП-50 востребованных профессий), так и в разработке дизайна графических и пользовательских интерфейсов, т.к. даст навыки по использованию компьютерных программ для подготовки графических материалов. Для закрепления материала на курсе предусмотрены тестирование и практические задания. Успешным прохождением обучения считается выполнение итоговых тестирований по окончании модулей.

Общество с ограниченной ответственностью «Центр онлайн-обучения Нетология-групп»

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

«Основы цифрового дизайна»

72 часа.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы** – формирование представления о правилах и принципах цифрового дизайна, получение навыка работы с графическими редакторами и создания в них элементов визуальной коммуникации и идентификации.

**2.Планируемые результаты обучения:**

знать:

* теория композиции,
* цветоведение и колористика,
* типографика,
* основы рекламных технологий,
* компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации,
* профессиональная терминология в области дизайна.

уметь:

* использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации,
* учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов,
* определять композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

владеть:

* навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**3.Категория слушателей**

Программа разработана для слушателей, которые хотят начать профессиональное развитие в сфере цифрового дизайна и освоить профессию графического или мультимедийного дизайнера. Для прохождения программы необходимо обладать базовыми навыками цифровой и компьютерной грамотности. Наличие опыта в профессиональной сфере цифрового дизайна не требуется.

* 1. Образование: высшее или среднее профессиональное
  2. Квалификация: любая
  3. Наличие опыта профессиональной деятельности: нет
  4. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей - не требуется

.

**4.Учебный план программы «**Основы цифрового дизайна**»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| **1** | Модуль 1 Введение в дизайн цифровой среды | **32** | 8 | 18 | 6 |
| **2** | Модуль 2 Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop | **40** | 9 | 26 | 5 |
|  | Всего |  | 17 | 44 | 11 |
| **Итоговая аттестация** | |  | **тестирование** | | |
|  | | **72** |  | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной** программы **«**Основы цифрового дизайна**»**

Начало обучения - 01.11.2020

Завершение обучения - 15.11.2020

Периодичность набора - дважды в месяц

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| 1 | Модуль 1 Введение в дизайн в цифровой среде | 32 | 01.11.2020-07.11.2020 |
| 2 | Модуль 2 Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop | 40 | 08.11.2020-15.11.2020 |
| Всего: | | 72 |  |

**6.Учебно-тематический план программы «**Основы цифрового дизайна**»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| **1** | **Модуль 1 Введение в дизайн в цифровой среде** | **32** | **8** | **18** | **6** | практические задания с самопроверкой  и тестирования |
| 1.1 | Основы композиции |  | 2 | 3 | 1 |  |
| 1.2 | Теория цвета |  | 1 | 3 | 1 |  |
| 1.3 | Цифровая эстетика и новые медиа |  | 1 | 3 | 1 |  |
| 1.4 | Типографика |  | 2 | 3 | 1 |  |
| 1.5 | Введение в брендинг и современный плакат |  | 1 | 3 | 1 |  |
| 1.6 | Тренды в цифровом дизайне |  | 1 | 3 | 1 |  |
| **2** | **Модуль 2 Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop** | **40** | **9** | **26** | **5** | практические задания с самопроверкой  и тестирования |
| 2.1 | Работа с растром (фотографиями) |  | 3 | 5 | 1 |  |
| 2.2 | Коллажирование |  | 3 | 5 | 1 |  |
| 2.3 | Работа с вектором |  | 3 | 5 | 1 |  |
| 2.4 | Основные принципы работы с Photoshop |  |  | 5,5 | 1 |  |
| 2.5 | Разработка креатива в Figma |  |  | 5,5 | 1 |  |
|  | Всего | 72 | 17 | 44 | 11 |  |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «**Основы цифрового дизайна**»**

**Модуль 1 Введение в дизайн цифровой среды (32 часа)**

**Тема 1.1**

**Основы композиции**

Назначение дизайна и композиции. Системы композиции. Сетки. Золотое сечение. Осевая симметрия. Правила визуального контраста.

**Тема 1.2**

**Теория цвета**

Типология цвета. История работы с цветом от Античности до современности. Цветовое кодирование. Цветовой круг. Гармония. Комплиментарные цвета. Аналоговая (родственная) триада. Цветовые модели RGB и CMYK.

**Тема 1.3**

**Цифровая эстетика и новые медиа**

Цифровая эстетика. Net Art. Низкополигональная эстетика. Динамика. Спекулятивный дизайн. Дизайн и технологии.

**Тема 1.4**

**Типографика**

Типология шрифтов. Засечки. Брусковой шрифт. Начертания. Насыщенность. Контраст. Наборный и акцидентный шрифт. Моноширинный шрифт. Текстовые блоки. История кириллицы. Леттеринг и персоналии.

**Тема 1.5**

**Введение в брендинг и современный плакат**

Смыслы и метафора. Визуальный язык. Динамическая айдентика. Проблемы восприятия. Современный плакат.

**Тема 1.6**

**Тренды в цифровом дизайне и их влияние на профессию**

Ключевые принципы. Тренды сферы и профсообщества. Какими инструментами нужно владеть: обязательный минимум и желательный максимум. Трендвотчинг.

**Модуль 2 Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop (40 часов)**

**Тема 2.1**

**Работа с растром (фотографиями)**

Интерфейс Adobe Photoshop, рабочая среда, панель инструментов. Этапы обработки фотографий. Кадрирование. Правило третей. Линия горизонта. Структура слоев. Чистка, тоновая коррекция. Цветокоррекция. Обработка фотографий под дизайн. Последовательность обработки.

**Тема 2.2**

**Коллажирование**

Фотореалистичный коллаж. Использование. Обтравка. Освещение и тени. Перспектива. Глубина резкости, размытие. Этапы создания коллажа.

**Тема 2.3**

**Работа с вектором**

Инструменты. Правила работы с типографикой. Якорные объекты. Правила создания баннера/ поста.

**Тема 2.4**

**Основные принципы работы с Photoshop**

Полезные инструменты: выделение, кадрирование, текст, цвет. Редактирование готового psd-шаблона, работа с мокапами

**Тема 2.5**

**Создание креативов с нуля. Знакомство с Figma.**

Растровая и векторная графика. Шрифт, интерлиньяж и разрядка. Интерфейс Figma. Создание креатива

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| **1** | 1.1 | Основы композиции | Разобрать осевую симметрию на примере фильмов Уэса Андерсона и Стенли Кубрика. |
| **2** | 1.2 | Теория цвета | Создать композиции цветом, абстракции с учетом сочетания цветов. |
| **3** | 1.3 | Цифровая эстетика и новые медиа | Создать изображения в стиле глитч-арт. |
| **4** | 1.4 | Типографика | Создать и провести анализ шрифтовых композиций. |
| **5** | 1.5 | Введение в брендинг и современный плакат | Придумать метафору вымышленного бренда. |
| **6** | 1.6 | Тренды в цифровом дизайне и их влияние на профессию | Разобрать и провести анализ актуальных кейсов в цифровом дизайне. |
| **7** | 2.1 | Работа с растром (фотографиями) | Освоить интерфейс Adobe Photoshop. Выполнить базовые операции с фотографиями (чистка, кадрирование, выравнивание перспективы, тоновая коррекция, цветокоррекция), исправить недостатки на снимках |
| **9** | 2.2 | Коллажирование | Создать фотореалистичный коллаж по шагам: обтравка (вырезание из фона) перспектива, глубина резкости, освещение и тени |
| **10** | 2.3 | Работа с вектором | Создать элементы интерфейса, баннеры и обложки постов для социальных сетей в Adobe Photoshop |
| **11** | 2.4 | Основные принципы работы с Photoshop | Практика в Adobe Photoshop по кадрированию, цветокоррекции изображений, работе с psd-шаблонами и с мокапами |
| **12** | 2.5 | Создание креативов с нуля. Знакомство с Figma. | Создать рекламные креативы в программе Figma |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

Оценка знаний на старте предполагается проводить с помощью входного теста, которые определит уровень цифровой грамотности слушателя. Итоговые тестирования по материалам курса по модулям приведены в п. 8.3. Промежуточные тестирования приведены в п.8.4.

**Входной тест**

**Часть 1. Основы цифровой грамотности**

1) Что нужно, чтобы зайти в интернет?

* Только компьютер или смартфон
* Только компьютер или смартфон и интернет на нем
* Компьютер или смартфон, интернет на устройстве и браузер

2) Что делает сочетание клавиш CTRL + V?

* Копирует текст
* Вставляет уже скопированный текст
* Сохраняет документ
* Отменяет предыдущее действие

3) Что является признаком отсутствия интернета на устройстве?

* Программы долго грузятся на компьютере
* Компьютер не отвечает на клики мышкой
* Не запускается диспетчер задач
* В мессенджере не отправляется сообщение

4) Где используются горячие клавиши?

* Только в браузерах
* В определенных программах на компьютере
* Только приложениях на смартфоне
* В браузерах, программах на компьютере и на смартфоне

5) Как еще называются горячие клавиши?

* Поисковики
* Быстрые клавиши
* Логины
* Кнопки громкости

6) Чем отличаются поисковики Яндекс и Google?

* Яндекс лучше ищет по информацию по русским словам, Google полезен для глобального поиска
* У Яндекса много дополнительных функций, у Google ограниченный функционал
* В Яндекс можно искать по картинке, а в Google — нет
* В Яндекс выдается только проверенная информация, а в Google все сайты подряд

7) Как понять, что перед вами письмо от мошенников?

* Письмо попало в папку «Входящие»
* Это письмо от знакомого вам человека
* Письмо начинается с моего имени
* Заголовок письма обещает деньги

8) Что такое «Двухфакторная аутентификация»?

* Элементы сайта, внешний вид — интерфейс и код, который поддерживает работу системы
* Способ защиты своего аккаунта с помощью двух этапов проверки пользователя
* Шифрование информации с помощью протоколов http и https
* Другое название горячих клавиш

9) Чем облачное хранилище данных отличается от хранения данных на компьютере?

* К файлам в облачном хранилище можно получить доступ только с телефона, а к файлам на компьютере только с компьютера
* Объем облачного хранилища ограничен, а хранилища компьютера — нет
* С файлами в облачном хранилище может работать сразу несколько человек с разных компьютеров
* Разницы между ними нет

10) Как удалить файлы из облачного хранилища?

* Выбрать действие «Удалить» или перетащить файл в папку «Корзина»
* Нажать «Поделиться» и отправить знакомому человеку ссылку почтой
* Выбрать функцию «Скачать», тогда файл удалится из хранилища и появится на компьютере
* Файлы нельзя удалить, когда они попадают в облачное хранилище

11) Как добавить файл в облачное хранилище?

* Все файлы, которые есть на компьютере, автоматически попадают в хранилище, если его завести
* Нужно зайти в хранилище и в одном из файлов в настройках выбрать функцию «Переместить»
* «Перетащить» файл из папки на компьютере удерживая правую кнопку мыши в папку в облачном хранилище
* Нет такой возможности, файлы на компьютере — отдельно, файлы в хранилище — отдельно

12) Что такое Google Диск?

* Диск, который нужен для загрузки программы Google на компьютер
* Облачное хранилище, сервис для хранения файлов
* Поисковик, чтобы искать информацию в интернете
* Двухфакторная аутентификация, способ защитить свои данные

13) Какая из представленных ниже программ является мессенджером?

* Google Диск
* Opera
* Telegram
* Windows

14) Что такое «демонстрация экрана» в программах для созвонов, например, в Skype?

* Возможность показать видео с вашей камеры ноутбука или веб-камеры собеседнику
* Отправка файла в чате, который открывается во время звонка
* Возможность показать свой рабочий экран полностью или частично — браузер или конкретное окно на компьютере
* Само создание звонка в программе

15) В чем разница между программами для созвонов Skype и Zoom?

* В Skype есть возможность общаться по видеосвязи, а в Zoom — только голосом, без видео
* В Skype нет ограничения на длину звонка, а в Zoom можно общаться только 40 минут
* В Skype вы можете демонстрировать часть рабочего экрана, а в Zoom только весь экран

**8.2.** П**оказатели и критерии оценивания, шкалы оценивания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Показатели оценки результата | Критерии оценивания | Шкала оценивания |
| Входное тестирование | Необходимо набрать не менее 50% правильных ответов | от 50-100% - зачтено  от 0-50% - не зачтено |
| Тестирование по модулям и промежуточные тестирования | Необходимо дать правильный ответ на 70% вопросов теста  Предоставляется 2 попытки | от 70-100% - зачтено  от 0-70% - не зачтено |
| Практическое самостоятельное задание | Работа выполнена полностью и сдана в срок  Работа выполнена не полностью/ Работа не сдана | зачтено  не зачтено |
| Зачет по итогам прохождения программы | Выполнены итоговые тестовые задания по каждому модулю и сданы в срок  Итоговые тестовые задания по модулям выполнены не по всем модулям/ не выполнены/не сданы в срок  Необходимо дать правильный ответ на 70% вопросов итогового теста | зачтено  не зачтено  от 70-100% - зачтено  от 0-70% - не зачтено |

**8.3.**  **Контрольные задания по модулям**

**Модуль 1. Итоговое тестирование. Введение в дизайн в цифровой среде**

1. Что такое негативное пространство?

* Макет и области макета темных тонов. Образовано от слова негатив, негативный — темный, давящий. Термин и метод ввел в обиход Йозеф Брокман, один из апологетов Швейцарского дизайна.
* Пространство, дестабилизирующее композицию на листе, требующее введения дополнительных композиционных противовесов и акцентов.
* Пространство между или вокруг объекта, формирующее отчетливые художественные формы. +

1. Что такое золотое сечение?

* Гармоничные пропорции построения фракталов, постоянно встречающиеся в природе. Известны с древних времен, математически описаны и смоделированы Бенуа Мандельборотом.
* Золотое правило ТРИЗ, разработанное Альтшулером и применяемое в инженерных системах стран Варшавского договора, а теперь скопированное и нашими партнерами по НАТО.
* Гармоничные пропорции деления прямоугольника известные с древних времен, описываемые рядом чисел Фибоначчи. Приятные глазу пропорции напоминают пропорции человеческого тела и часто встречается в природе. +

1. Для чего нужно правило третей?

* Для построения композиции, где важные элементы находятся на линиях, сформированных при условном делении изображения на трети или в точках силы — точках пересечения этих линий. +
* Для построения композиции, где расположение элементов не попадает на условные линии, делящие изображение на трети, ибо это создает слабый композиционный эффект.
* Для построения девяти зон, на которые делится изображение или макет, чтобы точно выделить центральный квадрат и центральную точку силы изображения.

1. Назовите 3 основных цвета:

* «Каждый охотник желает знать где сидит Тарзан!» Вероятно, основные цвета: К - Каждый - Красный; C - Cидит - Синий; Ж - Живет - Желтый. +
* «Каждый орнитолог желает знать где сидит фазан.» Все помнят эту пословицу. Естественно, основные цвета: К - Каждый - Красный; З - Знать - Зеленый; C - Cидит - Синий.
* Золотой, черный и голубой — цвета воды и неба. Главные зодиакальные цвета небесного круга. Или белый, серый и черный — главные монохроматические столпы тонового восприятия человека.

1. Что такое комплиментарные цвета?

* Комплиментарные цвета — цвета соседствующие на цветовом круге. Комплимент, содружество.
* Цвета расположенные по на противоположных точках цветового круга. +
* Это цвета, вызывающие неприятные ощущения при взаимодействии на сетчатке глаза. Вызывают отчетливое раздражение. Обычно, любые негармоничные цветовые схемы мы называем комплементарными.

1. Что такое цветовое кодирование?

* Метод кодирования изображений со снижением цветового разрешения. Основан на особенности человеческого зрения, выраженной большей чувствительностью к перепадам яркости, чем цвета.
* Метод применяемый в маркетинге и инженерии, основанный на быстром считывании цвета человеком. Позволяет очень быстро и легко дифференцировать бренды, элементы систем (как это сделано на схеме метро) и т.п. +
* Это процесс преобразования сигнала из формы, удобной для непосредственного использования информации, в форму, удобную для передачи, хранения или автоматической переработки.

1. Кернинг это:

* Увеличение·или уменьшение·расстояния между строками.
* Увеличение·или уменьшение интервала между определенными парами символов. +
* Обозначение металлической пластины с отливными формами букв в классической терминологии печатного процесса.

1. Какие это типы шрифтов — Serif и Sans?

* Serif — шрифты с засечками, Sans — шрифты без засечек. +
* Serif — шрифты без засечек, Sans — шрифты с засечками.
* Serif — классический шрифт для печати, Sans — шрифт для набора на компьютере.

1. В каком веке начинает широко использоваться Гельветика?

* Встречается со 2-го века в Риме. Шрифт считался неподобающим для граждан империи, но распространился в северных провинциях населенных Германскими племенами. Вульгарное начертание вульгарной латыни. Восстановлен в эпоху Ренессанса и известен как первый популярный шрифт без засечек в книжном деле с XVI века.
* Главный шрифт XX-го столетия являющийся элементом интернационального стиля в графическом дизайне. Разработан в Швейцарии в середине 50-х и долгое время доминировал в графическом дизайне. Его всепроникающая нейтральность стала одной из визитных карточек эпохи модернизма. +
* Впервые шрифт нарезали в мастерской Гельваса в Роттердаме для маркировок товаров в крупнейшем порту Европы, а далее он широко применялся в отделениях Ост-Индийской компании по всему миру. В середине XIX столетия металлические литеры Гельваса попали в Германию и Швейцарию. С тех пор широко применяется в книгоиздательстве.

1. Зачем нужны модульные сетки?

* Системы модульных сеток упрощают и ускоряют работу дизайнера, создают понятную структуру макета, облегчая восприятие контента для пользователя. +
* Модульные сетки широко использовались в до-цифровую эпоху, когда возможности конструирования макета и печати были сильно ограничены, сейчас можно делать что угодно при помощи ЭВМ и сетки утратили свою ценность.
* Сетки позволяют экономить площадь на макете. При делении площади листа на условные блоки мы применяем метод Больцмана-Шварца, которое говорит, что 80% макета должно быть заполнено, иначе рентабельность работы печатного пресса и использования бумаги опускает ниже допустимого предела ГОСТ 32903-30.81

**Модуль 2**

**Итоговое тестирование. Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop**

1. Какую команду нужно использовать, чтобы изображение, открытое из файла JPG, сохранить в формате PSD?

* Файл > Закрыть
* Файл > Сохранить для Web
* Файл > Сохранить как +
* Файл > Сохранить

1. Как быстро вернуться к заполненному расположению палитр на экране?

* Использовать команду Окно > Рабочая среда > Новая рабочая среда
* Сбросить и заново запустить Photoshop
* Использовать команду Окно > Рабочая среда > Сбросить [название рабочей среды]+

1. Какую команду нужно использовать, если не удается обнаружить на положенном месте некоторые пункты командного меню?

* Использовать команду Окно > Рабочая среда > Сбросить [название рабочей среды].
* Просмотр > Режимы экрана > Стандартное окно.
* Окно > Рабочая среда > [название рабочей среды].
* Окно > Рабочая среда > Клавиатурные сокращения и меню +

1. Как менять масштаб отображения картинки на экране при помощи горячих клавиш?

* «Shift» + «+» и «Shift» + «-»
* «Alt» + «+» и «Alt» + «-»
* «+» и «-»
* «Cmd/Ctrl» + «+» и «Cmd/Ctrl» + «-» **+**

1. Как быстрее всего открыть файл, который недавно обрабатывался?

* Найти его на диске через файловый браузер.
* Найти его в окне Content программы Adobe Bridge.
* Найти его в нижнем списке меню Window (Окно).
* Найти его в списке команды Файл > Последние документы +

1. В чем самое значимое с точки зрения практической работы отличие команды Экспортировать как от команды Сохранить как?

* Экспортировать как сохраняет копию, оставляя связь изображения с исходным файлом, из которого оно было открыто
* Экспортировать как позволяет доработать изображение перед сохранением (уменьшить размер, свести вместе слои, конвертировать к sRGB) +
* Экспортировать как сохраняет файл только в форматах, доступных для размещения в Интернете
* Экспортировать как имеет предварительный просмотр результатов сохранения

1. Почему не рекомендуется много раз сохранять изображение в JPG?

* Потому что при каждом сохранении изображение уменьшается.
* Потому что появится много копий файла на диске.
* Потому что формат JPG не поддерживает сохранение слоев.
* Потому что при сохранении в JPG происходит потеря качества изображения +

1. Каким образом синтезируется цвет в модели RGB?

* Суммируются три картинки, содержащиеся в каналах.
* Суммируется три стимула: красной, зеленой и синей цветности +
* Суммируются четыре цвета: пурпурный, желтый, голубой и черный.

1. Как выделить несколько слоев, лежащих не последовательно?

* Кликнуть по иконке глаза нужных слоев с зажатой клавишей «Cmd/Ctrl».
* Кликнуть по пиктограммам нужных слоев с зажатой клавишей «Cmd/Ctrl».
* Кликнуть по пиктограммам нужных слоев с зажатой клавишей «Shift».
* Кликнуть рядом с пиктограммами нужных слоев с зажатой клавишей «Cmd/Ctrl» +

1. Каким параметром слоя управляет маска?

* Контрастом
* Непрозрачностью +
* Насыщенностью
* Яркостью

1. Что такое модульная сетка?

* Направляющие линии по вертикали
* Направляющие линии по горизонтали
* Вертикальные и горизонтальные линии, разделяющие страницу на прямоугольники +

1. Что такое обтравочная маска?

* Инструмент позволяющий задать видимость слоя целиком или отдельных его участков +
* Инструмент заливки изображения нижнего слоя.
* Инструмент для обрезки изображения.
* Инструмент, с помощью которого можно задать форму изображению

1. Что такое смарт-объект?

* Контейнер, содержащий данные слоев из растровых или векторных объектов, сохраняющие оригинальное качество +
* Слои, содержащие изображения.
* Слои с возможностью трансформирования без потери качества.

1. Какой командой применить обтравочную маску к объекту?

* Зажатая клавиша «Alt» и клик между слоями +
* Зажатая клавиша «Alt» и клик под слоем маски.
* Зажатая клавиша «Cmd/Ctrl» и клик между слоями.
* Зажатая клавиша «Shift» и клик под слоем маски.

1. Как правильно выравнивать объекты по колоночной сетке?

* По границам колонок +
* По границам межколоночных отступов.
* Нет правил для выравнивания.

**8.4.**  **Промежуточное тестирование**

**Модуль 1 Введение в дизайн в цифровой среде**

**Занятие. Основы композиции**

1. В какой отрасли чаще всего намеренно нарушаются законы композиции?

* промышленная архитектура
* веб-дизайн
* коммерческая фотография +
* мультипликация

1. На сколько частей по горизонтали стереотипичный европеец интуитивно разделяет пространство?

* 3 +
* 5
* 7
* 9

1. На сколько частей по вертикали интуитивно разделяют пространство представители наций, с детства имеющие дело с иероглифами?

* 3
* 5 +
* 6
* 8

1. По распространенному мнению, какие ощущения создает у зрителя осевая симметрия в композиции?

* вертикальной динамики
* завершенности
* покоя и стабильности +
* эффект связи с потусторонним миром

1. Композиция состоит из трех равных по площади и одинаковых по цвету и текстуре предметов: двух кругов и одного квадрата. Вы выровняли их по высоте. Сколько центров стало у композиции?

* 1 +
* 2
* 3
* нет центра

**Занятие. Теория цвета**

1. Что случилось с глазами древнегреческих статуй?

* Они были сделаны из драгоценных камней, которые украли варвары
* Ничего. Греки не умели рисовать глаза.
* Краски были нестойкими, поэтому просто выцвели от времени +

1. Где хранятся картины Марка Ротко из серии Seagram Murals?

* В здании Seagram
* В Британском музее +
* В Rothko Chapel
* В частных коллекциях

1. Какое преимущество есть в том, чтобы использовать в дизайне сайта расцветку характерную для всей отрасли, в которой работает компания?

* Можно отстроиться от конкурентов
* Посетитель сразу "считывает" информацию об отрасли работы компании +
* Позволяет воздействовать на выбранные сегменты целевой аудитории
* Это способ психологического воздействия на конкурентов

1. Когда был изобретен цветовой круг?

* В 20-м веке +
* В античные времена
* Одновременно с появлением масляных красок
* В 21-м веке, на киностудии Pixar

1. При использовании комплиментарных цветов каким должен быть объем заливки (фона)?

* Чем больше, тем лучше +
* Объемы цветов должны быть равнозначны
* Эту информацию можно почерпнуть в работах античных художников
* Не имеет значения. Контраст всегда работает хорошо

**Занятие. Цифровая эстетика и новые медиа**

1. Чем можно компенсировать недостаток реалистичности объекта?

* анимацией+
* графикой
* композицией
* цветовыми решениями

1. Пиксель-арт появился в эпоху мониторов с низким разрешением, а сейчас...

* это умирающее искусство
* это хорошая тренировка для начинающих дизайнеров
* продолжает развиваться +
* им занимаются только в развивающихся странах

1. Ультра-современные решения, имеющие больше связи с искусством, чем с масс-маркетом, чаще всего востребованы:

* крупными компаниями +
* государственными учреждениями
* детскими образовательными центрами
* туристическими компаниями

1. Раньше под основной задачей дизайна подразумевалось решение проблем клиента. Теперь добавилось:

* восприятие клиентом бренда +
* получение клиентом визуального удовольствия
* увеличение конверсии в покупку
* знакомство потребителя с ультра-современными тенденциями в искусстве

1. Мекка индустриального дизайна - это:

* Греция
* США
* Китай
* Голландия +

**Занятие. Типографика**

1. Для какой отрасли наиболее характерно максимально частое использование шрифтов с засечками и в заголовках, и в обычном тексте?

* IT
* Мода и стиль +
* Медиа
* Тяжелое машиностроение

1. Какой шрифт максимально удобен для использования в таблицах?

* Гротеск
* Моноширинный +
* Брусковый
* Ни один из перечисленных

1. Какова максимально рекомендуемая длина строки в текстовых блоках в интерфейсах?

* 40 символов
* 70 символов+
* 120 символов
* 340 символов

1. Как назывался единственный шрифт, который использовался в России с 1703 по 1730 год?

* государев
* голландский
* гражданский +
* публичный

1. Как вычисляется классическое расстояние между строками в текстовом блоке?

* высота прописного символа в блоке \* 1,5
* высота строчного символа в блоке \* 1,5 +
* ширина буквы "д" + 40%
* нет единого правила

**Занятие. Введение в брендинг и современный плакат**

1. Представление целого через часть - это:

* теория монтажа Эйзенштейна +
* эффект Кулешова
* теорема Фибоначчи
* суперидея Эль Лисицкого

1. Почему логотип становится менее востребован в брендинге?

* его место занимает стиль, теперь смысл транслируется в нескольких формах +
* люди устали от брендов и больше не воспринимают из визуализации
* уходят в прошлое визитки, бланки и прочие носители информации, где он был востребован
* все перечисленные варианты

1. В брендинге продуктивнее всего мыслить:

* образами
* персонажами
* сериями +
* абстрактно

1. Где можно найти подсказку о том, что у дизайнеров ассоциируется с тем или иным понятием?

* сервис бесплатных иконок +
* конференция по визуальным коммуникациям в Милане
* журнал Design Weekly
* сервис NonSence

1. Как избежать обвинений в плагиате при использовании в логотипе простых форм (вроде черного квадрата)?

* Никак. Повторение простых форм в современном мире неизбежно +
* Простые формы нельзя использовать в логотипе
* Обратиться в Российское авторское сообщество и проверить
* Посмотреть все похожие варианты в каталоге DDN

**8.5. Практические задания по модулям**

**Модуль 1. Введение в дизайн в цифровой среде**

**Занятие.** Основы композиции

**Текст задания:** Для выполнения практического задания вам необходимо сделать композиции из абстрактных форм.

Тема: «Эмоции и состояния»: гнев, радость, тоска, хрупкость, рождение Котовского, сонность и тп. Всё что вам захочется.

Примечание: Можно нарисовать композиции на бумаге, сделать аппликации, композиции из предметов или в графическом редакторе.

**Занятие.** Теория цвета

**Текст задания:** Создать 5 свободных композиций цветом, абстракций с учетом сочетания цветов.

Задание можно выполнять красками, на компьютере, в программе Art-rage или любой другой по желанию.

**Занятие.** Цифровая эстетика и новые медиа

**Текст задания:**Создать 3-5 изображений в стиле глитч арт (искажения)

Поэкспериментируйте с цифровыми искажениями. За основу можно взять ваши композиции и работы по цвету. Попробуйте получить несколько интересных вариантов.

**Занятие.** Типографика

**Текст задания:**Написать фамилию или что-то своё экспрессивно инструментами, указанными ниже.

Инструменты:

Палочки, щепки, тупые карандаши, обломки прошлой жизни, куски кожи и кисти.

**Занятие.** Введение в брендинг и современный плакат

**Текст задания:** Нарисовать знак.

Исходя из двух слов придумать сферу деятельности и бренд. Вложение - <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1yK4gQ5C3NeCVWLuhZpiqox1feq4nsgONZwVMrunfUx0/edit?usp=sharing>

День рождения — это ваше задание. Например, вы родились 10 января = 10 и 01. Нужно взять десятое слово из списка «День» и первое из списка «Месяц», совместить два слова и нарисовать символ/логотип где сочетаются эти два слова/понятия.

**Модуль 2. Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop**

**Занятие.** Работа с растром (фотографиями)

**Текст задания:** Обработать предложенную [фотографию](https://netology.ru/backend/uploads/ckeditor/attachment_files/data/38/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B0_%D0%B4%D0%B7_2.cr2), приложить получившийся результат. (Можно взять другое фото, если нужно для проекта, тогда приложите 2 файла - до и после)

**Занятие.** Коллажирование

**Текст задания:** Создать фотореалистичный коллаж минимум из 3-х изображений. Важно подобрать качественные изображения, учитывать перспективу и освещение, не забывать про тени и цветокоррекцию. Прикрепить 2 файла: до (разместить все использованные фото на одном полотне) и после

**Занятие.** Работа с вектором

**Текст задания:** Сделать баннер для Facebook размером 1200\*630 на одну из предложенных тем:

* скидки в магазине
* конференция по маркетингу
* новая услуга в компании

**Занятие.** Создание креативов с нуля. Знакомство с Figma

**Текст задания:** повторить креативы, которые делали на занятии. Форма: ссылка на проект в figma или jpg.

**8.6.** Оценивание результатов обучения происходит в форме итогового тестирования. Зачтено - студент выполнил 70% практических заданий по модулю и прошел не менее 70% тестирования по занятиям модуля.

**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** | Григорий Коченов | Креативный директор AGIMA |  |  | **Да** |
| **2** | Юлия Иванова | UI/UX дизайнер |  |  | **Да** |
| **3** | Эллина Сафронова | Руководитель отдела дизайна Email Soldiers |  |  | **Да** |
| **4** | Леонид Никулин | Дизайн-директор в Сбербанке |  |  | **Да** |

**9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки,  материалы курса, учебная литература |
| Видеолекции для асинхронного обучения | Видеолекции:  Модуль 1 Введение в дизайн цифровой среды Модуль 2 Коллажирование и творческая обработка в Adobe Photoshop |
| Практические задания |
| Тестирование |
| 1. Книга Йоханнеса Иттена «Искусство цвета»  2. Книга "Золотая жила" Джулии Камерон  3. О языке композиции Ю. Гордон  4. Декоративная композиция К. Далгдиян  5. Основы композиции О. Голубева |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| Ресурсы LMS ООО “Нетология” | * <http://dribbble.com> * http://behance.net * <https://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica_(film)> * [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мохой-Надь,\_Ласло](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%85%D0%BE%D0%B9-%D0%9D%D0%B0%D0%B4%D1%8C,_%D0%9B%D0%B0%D1%81%D0%BB%D0%BE) * <https://work.repponen.com/Moving-Posters-Week> * [Что такое модульная вёрстка?](https://bureau.ru/bb/soviet/20140901/) * [Как форма текста влияет на порядок чтения?](https://bureau.ru/bb/soviet/20140929/) * [Руководство по Figma](https://slashdesigner.ru/books/Figma_Guide_v.1_beta.pdf) * <https://work.repponen.com/Moving-Posters-Week> * [Евгения Демченко](http://telegraf.design/konspekt-dizajnera-osnovy-kompozitsii/?fbclid=IwAR0E4V0VhxrsmjD2ULYH4y1FJy_-8-z5WJzWcrk5NKP4TvyPSJgbtyUzFqM) * <https://deadsign.ru/design/10_rules_of_composition/> * <https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3lHlUtejzLA/videos> * [Подборка примеров](https://www.awwwards.com/awwwards/collections/transitions/) с Awwwards * [dropbox.design](http://dropbox.design) * <https://www.behance.net/gallery/74960357/Logo-Trends-2019> * О том, как создавать приложения с голосовыми интерфейсами<https://habr.com/ru/company/oleg-bunin/blog/437586/> * Как Starbucks использовал голосового помощника ([видео](https://www.youtube.com/watch?v=A3uwJNvQT8A)) * Советчик Tide Skill Alexa<https://www.amazon.com/gp/product/B01M9B7ZTB> * [uber.design/case-studies/rebrand-2018](http://uber.design/case-studies/rebrand-2018) * <https://medium.muz.li/why-gradients-are-the-new-colors-3d8d42a7a6fc> * 30 Great Free Fonts for 2019:<https://medium.muz.li/30-great-free-fonts-for-2019-14814a17e91> * [Гид по трендам](https://www.behance.net/gallery/71481981/2019-Design-Trends-Guide) от Behance * [onepagelove.com](https://onepagelove.com) * [csswinner.com](https://www.csswinner.com) |
|  |

**9.3.Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Видеолекции | доступ в личный кабинет LMS ООО “Нетология” |
| Самостоятельная работа | MS Office, Google Docs, Adobe Photoshop, Figma |

**III.Паспорт компетенций (Приложение 2)**

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

«Основы цифрового дизайна»

Общество с ограниченной ответственностью «Центр онлайн-обучения Нетология-групп»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональная | общепрофессиональная | |
| профессиональная |  | |
| профессионально-специализированная |  | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | под компетенцией понимается способность разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием компьютерных программ  *знать:*  теория композиции  цветоведение и колористика  типографика  основы рекламных технологий  компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  профессиональная терминология в области дизайна  *уметь:*  анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории  использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов  обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений  *владеть навыками:*  изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации  определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации  разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень  (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается.) | *знать:*  теорию композиции  цветоведение и колористику  типографику  профессиональная терминология в области дизайна  *уметь:*  анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации,  находить дизайнерские решения, но пока не связывать их с тенденциями отрасли цифрового дизайна и анализом предпочтений целевой аудитории и не использует профессиональные графические программы  *владеть:*  навыками анализа изображений и визуальных произведений с точки зрения принципов цифрового дизайна, но не обладать навыком создавать их самостоятельно,  навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |
|  | | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределенности, сложности.) | *знать:*  основы рекламных технологий  компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  *уметь:*  находить дизайнерские решения задач с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории  работать с компьютерными программами для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и выполнять  учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов (технические ограничения проектов)  *владеть:*  навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации  определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |
|  | | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | *знать:*  обладает всеми знаниями, указанными в компетенции  *уметь:*  находить дизайнерские решения задач с учетом пожелания заказчика и предпочтений целевой аудитории  использовать специальные ,  работать с компьютерными программами для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и выполнять  учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов (технические ограничения проектов)  *владеть:*  навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации  определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |
|  | | Профессиональный  (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействую-щими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки  в ситуациях повышенной сложности.) | *знать:*  обладает всеми знаниями, указанными в компетенции  *уметь:*  учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов и технические ограничения  *владеть:*  навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | нет | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | выполнение тестирования по модулю | |

**IV.Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы**

**V.Рекомендаций к программе от работодателей**: файлы прилагаются

**VI.Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** **(Приложение 4)**

**Сценарий профессиональной траектории граждан**

по результатам освоения программы “Основы цифрового дизайна”

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| **текущий статус** | **цель** |
| **Трудоустройство** | |
| состоящий на учете в Центре занятости | трудоустроенный, самозанятый (фриланс), ИП/бизнесмен |
| безработный |
| безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | сохранение текущего рабочего места |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| работающий по найму в организации, на предприятии | повышение заработной платы |
| работающий по найму в организации, на предприятии | смена работы без изменения сферы профессиональной деятельности |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | сохранение и развитие квалификации |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| освоение новой сферы занятости | самозанятый, ИП/бизнесмен, расширение кругозора |

**VII.Дополнительная информация**