1. **Паспорт образовательной программы**

**«Графический дизайн»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | **29.09.2020** |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | ФГБОУ ВО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | **D:\Юлия Карая\Бизнес-школа\логотип\rgeu.png** |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 6163022805 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Степаненко Ольга Николаевна |
| 1.5 | Ответственный должность | Директор Бизнес-школы РГЭУ (РИНХ) |
| 1.6 | Ответственный Телефон | (863) 240-97-11; (938)102 72 00 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | bs.rsue@gmail.com |

1. **Основные данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Графический дизайн |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | <https://grafdesign-dc.rsue.ru/> |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
|  | Наличие возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | В Ростовском государственном экономическом университете (РИНХ) сформирована электронная информационно-образовательная среда, позволяющая реализовывать образовательные программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа |
| 2.4 | Уровень сложности | Базовый |
| 2.5 | Количество академических часов | 72 |
|  | Практикоориентированный характер образовательной программы (кол-во часов практической и самостоятельной работы) | 48 |
| 2.6 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также ссылки на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение | 30 000,00 рублей.  Ссылки на аналогичные программы: <https://pentaschool.ru/program/graficheskij-dizajn-s-nulya><https://irs.academy/graphic_design?partner=geekhacker> <https://arena.usue.ru/kursy/grapficheskiy-disign/graphicheskiy-dizajn-1/> |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | 10 |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | 30 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | - |
| 2.10 | Формы аттестации | Защита проекта, тест |
|  | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики | Цифровой дизайн |

1. **Аннотация программы**

Потребность в квалифицированных специалистах знающих графический дизайн, умеющих работать с программами компьютерной графики в последнее время возрастает, так как визуальный контент более привлекателен для зрителя, графический дизайн помогает решать коммуникационные маркетинговые задачи и создавать эффективную, привлекательную рекламу.

Программа повышения квалификации «Графический дизайн» предназначена для слушателей, желающих повысить свою квалификацию в сфере компьютерной графики и современного дизайна, а также для желающих получить новую востребованную современную специализацию.

Программа позволит:

* Освоить основные принципы графического дизайна.
* Овладеть пакетом редакторов, необходимых для работы графического дизайнера: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Adobe Indesign.
* Научиться оформлять макеты для полиграфии и web (в. т. ч. посты для соцсетей).
* Получить навык работы с фирменными стилями и разработки логотипов.

В результате обучения слушатели:

* изучат теоретические основы графического дизайна, язык графического дизайна
* Овладеют основными навыками работы в графических редакторах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign;
* Научатся разрабатывать рекламно-информационные проекты.

Ключевые преимущества программы:

* практикоориентированность;
* возможность в течение двухнедельного интенсива получить новые компетенции в области компьютерной графики и современного дизайна;
* учет требований профессионального стандарта «Графический дизайнер».

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).
  1. **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.

* 1. **Категория слушателей**
  2. Имеющие (получающие) среднее профессиональное и (или) высшее образование.
  3. Знающие программы для работы с графикой и умеющие в них работать, умеющие структурировать данные в виде иллюстрированных материалов.
  4. Начинающие дизайнеры, а также желающие приобрести навыки новой, смежной профессии
  5. Слушатели программы должны обладать компетенцией цифровой грамотности
  6. **Учебный план программы «Графический дизайн»**

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

* 1. **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 1. 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** | **14 дней** |

* 1. **Учебно-тематический план программы «Графический дизайн»**

| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Лекции** | **Практичес-кие занятия** | **Самостоятель-ная 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. Импортирование 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** |  |
| 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** |  |

* 1. **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. Контуры. 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. Импортирование 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](https://do.rsue.ru/mod/resource/view.php?id=56430).

**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:   * Рекламное агентство «ПроБренд» * Агентство детских праздников «Королевство чудес» * Свадебное агентство «Свадебный переполох» * Ассоциация юристов России * Авторские куклы и игрушки ручной работы |
| 2 | Модуль II. Компьютерная графика | Adobe Photoshop | 1. Для каждого проекта из предложенных создайте баннер для размещения в соц. сетях размером 1080 на 1080 пикселов. 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 ПЛАCТИЛИН" на фоне из файла - разноцветный пластилин.jpg |
| Adobe Illustrator | 1. Открыть готовый файл task.ai выполнить в нем следующие задания на соответствующих страницах:    1. Перекрасить фигуры    2. Применить к прямоугольнику цветную градиентную заливку    3. Применить фигурам обводку с заданными  параметрами. 2. Трансформация: 3. Создать вторую звездочку, применив отражение относительно горизонтальной оси. Вторую звездочку перекрасить в другой цвет. 4. Собрать целую звездочку, применив отражение относительно вертикальной оси. 5. Создать второй шестиугольник с помощью поворота на 90 градусов относительно его центра, применить к новой фигуре другой цвет. 6. Дублировать фигуры со следующим шагом:    * 1. Красный квадрат — горизонтально с шагом 100 px (по оси Х)      2. Зеленый шестиугольник — шаг: 100 px по оси Х, 50 px по оси У      3. Желтая звездочка — вертикально с шагом 75 px (по оси У) 7. Выровнять:    * 1. Звездочки по верхней кромке артборда      2. Квадраты — по левой стороне артборда      3. Круги — по правой стороне артборда      4. Треугольники — по низу артборда      5. Цветные геометрические фигуры — по горизонтали и вертикали (получится три группы фигур) |
| Adobe Indesign | Собираем буклет (лифлет), повторив работу, сделанную на занятии. Исходные файлы и и файлы образцы прилагаются.  Свёрстанный буклет экспортируем в PDF для печати.  Этот pdf выкладываем для проверки.  В шаблон вверстать таблицы.  Книжный разворот. В шаблон для верстки вверстать текст. Стили текста заданы. Все необходимые файлы прилагаются. |
| 3 | Модуль III. Практика графического дизайна | Разработка логотипа | **Ребрендинг логотипа …** Проходим этап 1-4:   * 1. Определяем (задаём) аватар потребителя   2. Смотрим, что уже существует в данной области (что сделано до нас)   3. Собираем мудборд для нового лого   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, Panton     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.   **Собираем мини-логобук (a4)**  Содержание:   1. Логотип, основной вариант 2. Дополнительные варианты лого 3. Лого по сетке 4. Описание цветов системе CMYK, RGB, Panton 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 |
| Выполнение проекта | 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   1. 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 СМYKc. Overprint при использовании черного цвета  Макетирование напечатанных продуктов:  Логотип и правила использования логотипа, бланк официального письма должны быть скомпонованы на листе формата А3. |

* 1. **Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы аттестации**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| 1. Цветовая модель CMYK используется для:    * **Печати**    * Мобильных приложений    * Фотографий    * Веб-изображений 2. Как называют черно-белое изображение?    * **Монохромным**    * Ахроматическим    * Комплементарным    * Триада 3. Какие цвета входят в цветовую модель RGB:  * **красный зелёный голубой** * чёрный синий красный * жёлтый розовый голубой * розовый голубой белый  1. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?  * **Зелёный** * Красный * Чёрный * Голубой  1. Какая заливка называется градиентной?  * **с переходом (от одного цвета к другому)** * сплошная (одним цветом) * заливка с использованием внешней текстуры * заливка узором  1. Векторное изображение:  * **Легко масштабируется** * Ограничено по размеру * Популярно среди фотографов * Открывается в фотошопе  1. Минимальный участок изображения в растровых графических редакторах:  * **пиксель** * растр * отрезок * фигура  1. Для ввода графической информации в компьютер используются (выбрать все правильные варианты):  * **Сканер** * **Цифровая камера** * **Мышь** * Микрофон  1. Чем больше разрешение, тем …. изображение  * **Качественнее** * Светлее * Темнее * Меньше  1. Укажите формат, не являющийся графическим:  * **Com** * Bmp * Gif * Jpg | Промежуточная аттестация по модулям не предусмотрена | 1. Сколько шрифтов рекомендуется использовать в одном проекте?    1. Одного достаточно    2. Чем больше, тем лучше    3. 2-3 2. Как правильно оформлять ссылки в объявлениях?    1. vk.com/bsrnd    2. https://vk.com/id23876181    3. https://vk.com/bsrnd  Комплиментарный цвет синего — это:  * 1. оранжевый   2. желтый   3. зеленый   4. красный  1. Какие кавычки лучше использовать в русском тексте. Выберите один или несколько ответов:    1. ".."    2. „ ... “    3. « ... »    4. ‘ ... ’ 2. В чем измеряется высота кегля    1. В сантиметрах    2. В кеглях    3. В пикселах    4. В типографских пунктах 3. Какой шрифт лучше использовать в заголовках    1. Акцидентный шрифт    2. Моноширинный шрифт    3. Наборный шрифт 4. Как можно установить интерлиньяж в MS Word    1. Главная - шрифт - дополнительно - межзнаковый интервал    2. Контекстное меню - абзац – выравнивание    3. Главная - абзац - интервал междустрочный 5. 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   1. С помощью каких приемов можно привлечь внимание в своем графическом проекте    1. иностранные слова    2. масштаб    3. контраст    4. указатели 2. Элементы, которые дополняют друг друга в графическом проекте это:    1. Снимки из одной фотосессии    2. Одна цветовая гамма    3. Изображения со сходными параметрами и стилем    4. Все перечисленное 3. Типы баланса в графическом проекте    1. асимметричный баланс    2. симметричный баланс    3. асинхронный баланс 4. Какие знаки ставятся в конце заголовка на баннере?    1. многоточие    2. вопросительный знак    3. 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

1. 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 СМYKc. 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?
   1. Одного достаточно
   2. Чем больше, тем лучше
   3. 2-3
2. Как правильно оформлять ссылки в объявлениях?
   1. vk.com/bsrnd
   2. https://vk.com/id23876181
   3. https://vk.com/bsrnd

### Комплиментарный цвет синего — это:

* 1. оранжевый
  2. желтый
  3. зеленый
  4. красный

1. Какие кавычки лучше использовать в русском тексте. Выберите один или несколько ответов:
   1. ".."
   2. „ ... “
   3. « ... »
   4. ‘ ... ’
2. В чем измеряется высота кегля
   1. В сантиметрах
   2. В кеглях
   3. В пикселах
   4. В типографских пунктах
3. Какой шрифт лучше использовать в заголовках
   1. Акцидентный шрифт
   2. Моноширинный шрифт
   3. Наборный шрифт
4. Как можно установить интерлиньяж в MS Word
   1. Главная - шрифт - дополнительно - межзнаковый интервал
   2. Контекстное меню - абзац – выравнивание
   3. Главная - абзац - интервал междустрочный
5. 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 |

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

**8.5.**  О**писание 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.

* 1. **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) | - | https://grafdesign-dc.rsue.ru/static/images/teachers/%D0%93%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D0%B0.jpg | 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 | 1. Агеенко Ян. – «Как стать дизайнером с нуля».Пособие. 2. ЛеснякВ. – «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.M., Бизяев А.Ю. «Шрифты. Разработка и использование»** |

| **Информационное сопровождение** | |
| --- | --- |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| Электронный учебно-методический комплекс образовательной программы размещен на портале электронного обучения РГЭУ (РИНХ)– Режим доступа: https://do.rsue.ru | Что такое дизайн-мышление и как его применять <https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_dizayn_myshlenie/><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><https://oformitelblok.ru/tsvetovedenie.html><https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/1130/Osnovy_cvetovedeniya.pdf><https://netology.ru/blog/razbiraemsya-v-osnovakh-tipografiki-za-10-minut><https://geekbrains.ru/posts/typographics_basics><https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_tipografika/>Руководство по Illustrator <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>Самоучитель по Illustrator <http://samoychiteli.ru/document6837.html>Руководство по  InDesign <https://helpx.adobe.com/ru/indesign/user-guide.html>Самоучитель по  InDesign  <http://samoychiteli.ru/document7448.html>Руководство по Photoshop <https://texterra.ru/blog/kak-rabotat-v-fotoshop-polnoe-rukovodstvo-dlya-nachinayushchikh.html>Самоучитель по Photoshop <https://photoshop.demiart.ru/book/>  1. <https://photoshop-master.ru/adds/brushes/23296-kisti-dlya-fotoshopa-resnitsyi.html> 2. <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 | * Операционная система – любая. * Любой современный браузер (например, Яндекс.Браузер, GoogleChrome, MozillaFirefox, Safari). * Adobe Photoshop * Adobe Illustrator * Adobe Indesign |
| Самостоятельная работа | * Операционная система – любая. * Любой современный браузер (например, Яндекс.Браузер, GoogleChrome, MozillaFirefox, Safari). * Adobe Photoshop * Adobe Illustrator * Adobe Indesign |

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

Приложение 2

**ФГБОУ ВО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»**

**ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

**Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации «Графический дизайн»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Наименование компетенции | **Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания** | |
|  | Указание типа компетенции | профессиональная | |
|  | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Знание принципов и этапов создания графических дизайн-макетов и подготовки дизайн-макета к печати (публикации).  Умение определить выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.  Умение планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.  Владение навыками разработки дизайн-макета на основе технического задания. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | **Уровни сформированности компетенции обучающегося** | **Индикаторы** |
| **Начальный уровень**   * 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. | **Знает:**   * основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ   **Умеет**   * работать с проектным заданием   **Владеет:**   * навыками создания эскизов к дизайн-макету |
| **Базовый уровень**   * 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. | **Знает**:   * приемы и методы выполнения художественно-графических работ   **Умеет:**   * работать с техническим заданием * выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;   **Владеет:**   * навыками создания эскизов * навыками создания и доработки оригинала дизайн-макета и представление его руководителю дизайн-проекта |
| **Продвинутый**   * создаёт дизайн-макеты; * согласовывает дизайн-макет с заказчиком и руководством; * готовит графические материалы для передачи в производство. | **Знает:**   * теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; * законы создания цветовой гармонии; * типографику, основы технологических процессов производства в области полиграфии. **Умеет:** * выбирать графические средства для реализации проекта; * 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.   **Владеет**:   * навыками разработки дизайн-макета на основе технического задания; * навыками подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации. |
|  | **Профессиональный**   * 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. | **Знает:**   * 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;   **Умеет:**   * 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;   **Владеет:**   * 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 компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Необходимо владение компетенцией цифровой грамотности | |
| 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 Научно-производственная фирма «КОМЭКС», 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 | Т.В. Торопова |
|  |  |
| Директор Бизнес-школы | О.Н. Степаненко |