**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Саха (Якутия)**

**«Транспортный техникум им. Р.И.Брызгалова»**

Утверждаю

Директор

ГБПОУ РС(Я) «Транспортный техникум им.Р.И.Брызгалова»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Иванов Н.Н.

1. **Паспорт Образовательной программы**

**«**Основы графического дизайна**»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | 10.10.2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Саха (Якутия) "Транспортный техникум им. Р.И.Брызгалова" |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | \\192.168.0.1\common\МЦПК\Персональные цифр сертификаты\Логотип ТТНБ темносиний.JPG |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 1415012492 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Никитина Светлана Ивановна |
| 1.5 | Ответственный должность | Руководитель МЦПК |
| 1.6 | Ответственный Телефон | 89142708337 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | mcpk\_ttnb@mail.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Основы графического дизайна |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | https://ttnbdist.ru/course/view.php?id=93 |
| 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 | ГБПОУ РС (Я) "Транспортный техникум им.Р.И.Брызгалова имеет возможность реализации программы с применением дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа. |
| 2.4 | Уровень сложности | Начальный |
| 2.5 | Количество академических часов | **72** часа |
|  | 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) | 52 часа. |
| 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 | 24 000 (Двадцать четыре тысячи рублей 00 копеек)   * + - 1. <https://pentaschool.ru/program/graficheskij-dizajn-s-nulya>       2. <https://obe.ru/programs/graphic_design_pro_courses/>       3. <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 | 100 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | нет |
| 2.10 | Формы аттестации | Итоговая аттестационная работа. Демонстрационный экзамен. Разработка логотипа и фирменного стиля по выбранной теме. |
|  | 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**

**Цели:**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации "Основы графического дизайна" направлена на освоение базовых теоретических и практических знаний в сфере графического дизайна, на совершенствование и (или) формирования у обучающегося новой компетенции в области цифровой экономики, необходимой для профессиональной деятельности.

**Задачи:**

· активизация творческого потенциала;

· выявление и развитие у них коммуникативных способностей.

· реализация интереса к дизайнерскому проектированию;

· формирование у учащихся эстетического восприятия и творческого воображения.

**В результате освоения программы повышения квалификации слушатель должен**

2.1.Знать:

- современные технологии в профессиональной сфере деятельности;

- форматы файлов и способы сохранения файлов;

– основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;

– основные положения и проектные технологии в сфере художественного проектирования и дизайнерского моделирования, средства и этапы работы над проектом;

– основные элементы фирменного стиля, взаимосвязь фирменного стиля и корпоративной культуры;

– основы проектирования и создания фирменного стиля организации;

– основы проектирования и создания компонентов фирменного стиля;

– различия между фирменным стилем, торговой маркой и логотипом;

– особенности полиграфического производства;

2.2. Уметь:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;

- создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку;

-. макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;

- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;

-. корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;

- вносить корректировку цветов в файл;

- сохранять файлы в соответствующем формате.

– использовать навыки в проектной деятельности, эффективно применять полученные знания в научно-исследовательской работе;

– встраивать концепцию фирменного стиля в корпоративную культуру организации;

– разрабатывать фирменный стиль организации;

– проектировать визуальные компоненты фирменного стиля;

– различать фирменный стиль и торговую марку, давать им оригинальные характеристики;

– работать с заказчиком;

– анализировать собранный материал;

2.3.Владеть:

- навыками работы с Figma и его плагины

– профессиональными знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне;

– приемами встраивания элементов фирменного стиля в концепцию корпоративной культуры организации;

– навыками разработки фирменного стиля;

– основами дизайна и графики в рекламе;

– процесса работы с заказчиком;

– программным обеспечением при работе над эскизами;

– аналитическим материалом к художественно-теоретического и художественно-проектного раздела итогового проекта.

**Требования и рекомендации для обучения по образовательной программе:**

* Учащимся необходимо иметь персональный компьютер / ноутбук
* Доступ в интернет.

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Саха (Якутия)**

**«Транспортный техникум им. Р.И.Брызгалова»**

Утверждаю

Директор

ГБПОУ РС(Я) «Транспортный техникум им.Р.И.Брызгалова»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Иванов Н.Н.

**II**

**Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации**

**«Основы графического дизайна»**

**(72 часа)**

п.Нижний-Бестях, 2020 г.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации "Основы графического дизайна" направлена на освоение базовых теоретических и практических знаний в сфере графического дизайна, на совершенствование и (или) формирования у обучающегося новой компетенции в области цифровой экономики, необходимой для профессиональной деятельности.

**2. Требования к результатам обучения. Планируемые результаты обучения:**

* 1. **Характеристика нового вида профессиональной деятельности, трудовых функций и (или) уровней квалификации**

|  |  |
| --- | --- |
| **№ п/п** | **Содержание совершенствуемой или вновь формируемой компетенции** |
| 1 | Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта |
| 2 | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания |
| 3 | Выполнять работы по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| 4 | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования |

Программа разработана в соответствии с:

- спецификацией стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»;

- профессиональным стандартом 11.013 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Минтруда России от 17 января 2017г. № 40н);

- [федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. №1543).](http://ivo.garant.ru/#/document/71576310/paragraph/1/doclist/0/selflink/0/highlight/JTVCJTdCJTIybmVlZF9jb3JyZWN0aW9uJTIyJTNBZmFsc2UlMkMlMjJjb250ZXh0JTIyJTNBJTIyJTVDdTA0NDQlNUN1MDQzMyU1Q3UwNDNlJTVDdTA0NDElMjAlNUN1MDQzMyU1Q3UwNDQwJTVDdTA0MzAlNUN1MDQ0NCU1Q3UwNDM4JTVDdTA0NDclNUN1MDQzNSU1Q3UwNDQxJTVDdTA0M2ElNUN1MDQzOCU1Q3UwNDM5JTIwJTVDdTA0MzQlNUN1MDQzOCU1Q3UwNDM3JTVDdTA0MzAlNUN1MDQzOSU1Q3UwNDNkJTVDdTA0MzUlNUN1MDQ0MCUyMiU3RCU1RA==/)

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

- приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Медицинские ограничения регламентированы Перечнем медицинских противопоказаний Минздрава России.

**В результате освоения программы повышения квалификации слушатель должен**

2.1.Знать:

- современные технологии в профессиональной сфере деятельности;

- форматы файлов и способы сохранения файлов;

– основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;

– основные положения и проектные технологии в сфере художественного проектирования и дизайнерского моделирования, средства и этапы работы над проектом;

– основные элементы фирменного стиля, взаимосвязь фирменного стиля и корпоративной культуры;

– основы проектирования и создания фирменного стиля организации;

– основы проектирования и создания компонентов фирменного стиля;

– различия между фирменным стилем, торговой маркой и логотипом;

– особенности полиграфического производства;

2.2. Уметь:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;

- создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку;

-. макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;

- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;

-. корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;

- вносить корректировку цветов в файл;

- сохранять файлы в соответствующем формате.

– использовать навыки в проектной деятельности, эффективно применять полученные знания в научно-исследовательской работе;

– встраивать концепцию фирменного стиля в корпоративную культуру организации;

– разрабатывать фирменный стиль организации;

– проектировать визуальные компоненты фирменного стиля;

– различать фирменный стиль и торговую марку, давать им оригинальные характеристики;

– работать с заказчиком;

– анализировать собранный материал;

2.3.Владеть:

- навыками работы с Figma и его плагины

– профессиональными знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне;

– приемами встраивания элементов фирменного стиля в концепцию корпоративной культуры организации;

– навыками разработки фирменного стиля;

– основами дизайна и графики в рекламе;

– процесса работы с заказчиком;

– программным обеспечением при работе над эскизами;

– аналитическим материалом к художественно-теоретического и художественно-проектного раздела итогового проекта.

**3.Категория слушателей**

Граждане старше 18 лет и граждане до пенсионного возраста, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее профессиональное образование.

Трудоемкость обучения: 72 академических часа

Формат обучения: онлайн

**4.Учебный план программы «основы графического дизайна»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера | 23 | 3 | 18 | 2 |
| 2 | Модуль 2. Универсальные знания дизайнера | 23 | 10 | 13 | 2 |
| 3 | Модуль 3. Логотип и фирменный стиль | 23 | 8 | 13 | 2 |
| **Итоговая аттестация** | | **3** | Демонстрационный экзамен | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера | 23 | 02.11.2020-05.11.2020 |
| **2** | Модуль 2. Универсальные знания дизайнера | 23 | 06.11.2020-10.11.2020 |
| 3 | Модуль 3. Логотип и фирменный стиль | 23 | 11.11.2020-14.11.2020 |
| 4 | Итоговая аттестация | 3 | 15.11.2020 |
| **Всего:** | | 72 | 02.11.2020-15.11.2020 |

**6.Учебно-тематический план программы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| ***1*** | ***Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера*** | | ***23*** | ***3*** | ***18*** | ***2*** | ***Практическая работа*** |
| 1.1 | Знакомство с профессиональными инструментами | | 2 | 2 |  |  |  |
| 1.2 | Возможности в Figma | | 1 | 1 |  |  |  |
| 1.3 | Основной инструментал в Figma | | 3 |  | 3 |  |  |
| 1.4 | Плагины в Figma | | 1 |  | 1 |  |  |
| 1.5 | Работа с графикой в Figma | | 13 |  | 13 | 2 | Практическая работа |
| 1.6 | Работа с компонентами и эффектами в Figma | | 1 |  | 1 |  |  |
| ***2*** | ***Модуль 2. Универсальные знания дизайнера*** | | ***23*** | ***9*** | ***12*** | ***2*** | ***Практическая работа*** |
| 2.1 | Композиция. Основные средства композиции | | 7 | 3 | 4 |  |  |
| 2.2 | Цвет. Цветообразование | | 7 | 3 | 4 |  |  |
| 2.3 | Анатомия шрифта. Основные правила типографики. | 7 | | 3 | 4 |  |  |
| ***3*** | ***Модуль 3. Логотип и фирменный стиль*** | ***23*** | | ***8*** | ***13*** | ***2*** | ***Практическая работа*** |
| 3.1 | Фирменный стиль и его основные элементы | 15 | | 5 | 10 |  |  |
| 3.2 | Носители фирменного стиля | 6 | | 3 | 3 |  |  |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации**

Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера (23 часа).

Тема 1.1. Знакомство с профессиональными инструментами

Разбор и демонстрация современных инструментов и цифровых помощников графического дизайнера.

Тема 1.2. Возможности в Figma

Разбор и демонстрация работ сделанных в программе Figma. Регистрация и установка программы Figma.

Тема 1.3. Основной инструментал в Figma

Разбор и демонстрация основного инструментала в программе Figma.

Тема 1.4. Плагины в Figma

Разбор и демонстрация самых актуальных плагинов в программе Figma.

Тема 1.5. Работа с графикой в Figma

Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Особенности интерфейса. Преобразование объектов. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Работа с текстом. Способы окрашивания объектов. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями. Сетка и т.д.

Тема 1.6. Работа с компонентами и эффектами в Figma

Разбор и демонстрация инструментария позволяющего увеличить скорость работы в программе Figma.

Модуль 2. Универсальные знания дизайнера (23 часа).

Тема 2.1. Композиция. Основные средства композиции.

Принципы построения композиции. Основные понятия и правила композиции. Замкнутая и открытая композиции. Правило золотого сечения. Композиционный центр. Правило трех третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Достижение равновесия. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность.

Тема 2.2. Цвет. Цветообразование.

Роль цвета в дизайне. Цвет и цветовое воздействие на человека. Цветовые сочетания. Колористическая композиция. Цветовая динамика и статика. Равновесие монохромное и полихромное. Согласованность, связанность и единство противоположностей цветов. Мера, пропорциональность, равновесие композиции. Ясность, лёгкость восприятия и природообразность цветовых композиций. Цветовые модели и методы работы с цветом (цветовой круг). Понятие цветовой модели. Различные цветовые модели и их использование. RGB, CMYK, Pantone. Цветовой круг Итона. Цветовые триады. Цветовые контрасты. Цветовая гармония. Цветовые ряды. Дополнительные цвета. Нюанс.

Тема 2.3. Анатомия шрифта. Основные правила типографики.

Основные характеристики шрифта. Гарнитура, начертание, плотность, насыщенность, пропорции, контрастность, кегль, комплектность. Международная индексация шрифтов - PANOSE. Стандарты компьютерных шрифтов. Основные правила шрифтографии. Типометрические единицы, метрические единицы измерения, относительные единицы измерения. Правила оформления шрифта. Подбор гарнитур кегля и интерлиньяжа для разных продуктов графического дизайна. Иерархия в тексте. Трекинг. Кернинг.

Модуль 3. Логотип и фирменный стиль

Тема 3.1. Фирменный стиль и его основные элементы.

Фирменный стиль и его роль для организации. Основные элементы фирменного стиля: логотип, шрифты, цвета, графика, фотостиль и стиль иллюстраций. Логотип — принципы и процесс создания. Стилеобразующие элементы и масштабирование визуального хода.

Тема 3.2. Носители фирменного стиля

Базовые носители фирменного стиля. Оформление презентации стиля.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| **1.1** | Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера. Тема 1.2. Возможности в Figma | Регистрация и установка программы Figma. |  |
| **1.2** | Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера. Тема 1.5. Работа с графикой в Figma | Выполнение практического задания в программе Figma с использованием инструментов редактора. | Создание векторных фигур, иллюстраций, оформление текста и работа с растровыми изображениями. |
| 2.1 | Модуль 2. Универсальные знания дизайнера.  Тема 2.1. Композиция. Основные средства композиции. | Выполнение практического задания с использованием инструментов редакторов. | Построение композиции. Использование сетки |
| 2.2 | Модуль 2. Универсальные знания дизайнера.  Тема 2.2. Цвет. Цветообразование. | Выполнение практического  задания с использованием инструментов редакторов. Работа с цветом | Создание градиентов и подборка цветов. |
| 2.3 | Модуль 2. Универсальные знания дизайнера.  Тема 2.3. Анатомия шрифта. Основные правила типографики. | Выполнение практического задания по оформлению текста. | Создание стилеобразующих шрифтов. Подборка шрифтов. |
| 3.1 | Модуль 3. Логотип и фирменный стиль  Тема 3.1. Фирменный стиль и его основные элементы. | Выполнение практического задания по разработке логотипов и стилеобразующих элементов. | Разработка логотипа по теме на выбор.  Проработайте до окончательного вида стилеобразующих элементов из Модуля 2 по выбранной теме. |
| 3.2 | Модуль 3. Логотип и фирменный стиль  Тема 3.2. Носители фирменного стиля | Выполнение практического задания в соответствии с пошаговыми инструкциями по разработке визитки, бланков, презентации. | Разработка визитки и бланка фирменного стиля по теме на выбор.  Разработка презентации разработанного фирменного стиля. |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера** | 1. Вы интересуетесь дизайном? 2. Вы считаете себя творческим человеком? 3. Вы любите решать задачи, используя свои креативные идеи? 4. Доставляет ли Вам эмоциональное удовлетворение процесс творческой деятельности? 5. Вас привлекает возможность создавать что-то красивое и эстетичное? 6. Интересно ли Вам следить за трендами? 7. Имеете ли Вы компьютер или ноутбук 8. Имеете ли Вы доступ в интернет? | 1. Можно ли работать в Figma совместно? 2. Что нужно нажать, чтобы поделиться с проектом? 3. Где можно расширить функционал Figma? 4. Какие профессиональные инструменты нужны для Цифрового дизайна? 5. Что можно делать в Figma? 6. Каким инструментом можно увеличить скорость работы в Figma | 1. Как называется инструмент в Figma с помощью которого можно делать конструкторы 2. Какие преимущества Figma над Adobe Photoshop 3. Выберите основные инструменты которые есть в Figma 4. Какие есть композиционные приемы? 5. Как гласит правило золотого сечения? 6. Перечислите 7 базовых принципов типографики? 7. Чем отличаются понятия логотип, торговая марка и бренд? 8. Назовите критерии хорошего логотипа? 9. Какую роль играет логотип и фирменный стиль для организации? |
| **Модуль 2. Универсальные знания дизайнера.** | 1. Перечислите базовые понятия композиции? 2. Какие правила применяются в композиции и сеток? 3. Перечислите базовые принципы типографики? 4. Как подобрать шрифт для проекта? 5. Какие теории применяется в теории цвета? 6. Перечислите критерии по теории цвета? |
| **Модуль 3. Логотип и фирменный стиль** | 1. Назовите основные элементы фирменного стиля? 2. Опишите процесс создания логотипа? 3. Назовите ключевые носители для корпоративного стиля? |
| **Анкетирование слушателей** | 1. Ваш уровень знаний в выбранной области компетенций цифровой экономики в данный момент  2.Ожидаемый результат обучения по выбранной программе будет способствовать развитию организации  3.Степень зависимости Вашей личной карьеры в организации от прохождения программы  4.Выбор программы обучения обусловлен производственной необходимостью  5.Уровень Вашей заинтересованности в программе | 1.Качество пройденного модуля программы  2.Уровень методического обеспечения модуля программы  3.Степень Вашей вовлечённости в программу на данном этапе  4.Применение данных модуля в Вашей практической деятельности в организации  5.Техникотехнологическое обеспечение модуля | 1.Качество пройденной программы  2.Качество методического обеспечения программы  3.Уровень технологического обеспечения программы  4.Применение знаний, полученных в результате программы, в Вашей практической деятельности  5.Ваш уровень знаний в выбранной области компетенций цифровой экономики в данный момент |

**8.2.**  **описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ориентиры оценки** | | | | |
| **Параметр** | **1 — 2** | **3 — 5** | **6 — 8** | **9 — 10** |
| **Фирменный стиль** | Фирменный стиль слабый и бессмысленный — визуально сложный логотип, картинки низкого разрешения и т.п. | Фирменный стиль неполный: есть только логотип, цвета и шрифты.  Нет логического обоснования стиля. | Все элементы фирменного стиля\* имеются.  Фирменный стиль отвечает требованиям рынка и потребителей. | Все элементы фирменного стиля имеются.  Фирменный стиль отвечает требованиям рынка и потребителей.  Есть четкая логическая последовательность и обоснование результатов исследований.  Фирменный стиль последователен и отражает заложенные смыслы бренда (точное раскрытие метафоры бренда) |
| **Презентация** | Не смог(ла) выступить или слабое выступление.  Спикер теряется, забывает слова. | Среднее выступление.  Много лишней информации.  Не придерживается тайминга | Спикер использует фишки и эмоционально-положительные моменты | Выступление спикера естественно.  Есть логическая аргументация каждого решения.  Продажа завершилась! Готов принять проект |

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

**Модуль 1. Профессиональные инструменты дизайнера:**1. Создать проект и назвать его “Модуль 1 - Основы графического дизайна”;

2. В этом проекте создать два фрейма instagram post и instagram story;

3. Во фреймах с помощью плагина загрузить картинку во весь фрейм на тему экзамена;

4. Создать прямоугольник во весь фрейм и залить его линейным градиентом по вертикали (с низу черный, сверху прозрачный);

5. Снизу белым шрифтом Montserrat bolt 96pt написать “Это контрольное задание”;

6. Там же инструментом Pen нарисовать любого персонажа;

7. Отправьте этот проект преподавателю с возможностью редактирования.

**Модуль 2: Универсальные знания дизайнера.**

2.1 Сделать задание, используя базовые понятия композиции и сетки.

2.2 Сделать задание, применяя базовые принципы типографики.

2.3 Создать подборку шрифтов для проекта.

2.4 Создать палитры, применяя теории цвета.

**Модуль 3. Логотип и фирменный стиль**

3.1. Разработайте логотип по выбранной теме по следующему алгоритму:

1. Брифинг выбранной темы
2. Поиск идеи и анализ
3. Наброски
4. Отрисовка
5. Презентация преподавателю

Проработайте до окончательного вида стилеобразующие элементы из Модуля 2 по выбранной теме.

3.2. Разработка визитки и бланка фирменного стиля.

1. Скопировать учебные шаблоны из Figma себе.
2. Разработать визитку и бланк придерживаясь стиля и применяя полученные знания.

Разработайте презентацию готового логотипа и фирменного стиля в любой удобной для вас программе Figma / Powerpoint / Google Slides. Структура презентации должна включать:

1. Задача
2. Обоснование темы / проблемы
3. Выводы исследования
4. Процесс работы
5. Логотип
6. Элементы фирменного стиля
7. Носители фирменного стиля
8. Заключение. Чему вы научились и преимущества вашего фирменного стиля

**Итоговая аттестация (демонстрационный экзамен)**

Разработайте логотип и фирменный стиль по теме на выбор:

1. Редизайн известной компании (например inDriver, Google, Yandex)
2. Личный фирменный стиль
3. Свой проект (бизнес или компания мечты)

Инструкция:

1. Скопировать учебные шаблоны из Figma себе
2. Разработать логотип
3. Разработать фирменный бланк и визитку.
4. Разработать презентацию фирменного стиля в Figma / Powerpoint / Google Slides
5. Оформить проект на Behance
6. Презентовать защитить работу.

**8.4.**  **тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практико-ориентированные формы заданий.**

|  |
| --- |
| В каждом блоке будут рассматриваться практические задания:   * Регистрация и установка программы Figma. |
| * Выполнение практического задания в программе Figma с использованием инструментов редактора. |
| * Выполнение практического задания с использованием инструментов редакторов. |
| * Выполнение практического * задания с использованием инструментов редакторов. Работа с цветом |
| * Выполнение практического задания по оформлению текста. |
| * Выполнение практического задания по разработке логотипов и стилеобразующих элементов. |
| * Выполнение практического задания в соответствии с пошаговыми инструкциями по разработке визитки, бланков, презентации. |

**8.5.**  **описание процедуры оценивания результатов обучения.**

Процедура оценивания будет проводиться в форме демонстрационного экзамена, в котором, студенты будут защищать итоговое задание. Задание будет оцениваться ППС.

**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** | Петров Степан Геннадьевич | Бренд-дизайнер, ИП Петров С.Г., магистр "Стратегический маркетинг" | <https://drive.google.com/file/d/10YCUIoehHgIPdeWcMbN3KY4-4jxim0nJ/view?usp=s> | **Изображение выглядит как человек, здание, мужчина, внешний  Автоматически созданное описание** | согласен |
| **2** | Тимофеева Кюннэй Михайловна | Специалист по проектам бизнес-инкубатора «OREH» |  | **Изображение выглядит как человек, внутренний, одежда, женщина  Автоматически созданное описание** | согласен |
| **3** | Сыромятников Александр Константинович | Арт-директор студии NHTV |  | **Изображение выглядит как человек, внутренний, мужчина, сидит  Автоматически созданное описание** | согласен |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Учебная литература |
| Лекции, практические занятия, демонстрационный экзамен. | 1. «Ководство» — Артемий Лебедев 2. «Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу» — Адриан Шонесси 3. «100 главных принципов дизайна» — Сьюзан Уэйншенк 4. «Графический дизайн от идеи до воплощения» — Эллен Луптон 5. «Эмоциональный веб-дизайн» — Аарон Уолтер 6. «Дизайн привычных вещей» — Дональд Норман 7. «О шрифте» — Эрик Шпикерманн 8. «Основы стиля в типографике» — Роберт Брингхерст 9. «Искусство цвета» — Иоханнес Иттен 10. «Как удержать внимание» — Сьюзан Уэйншенк |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| [http://webdesignerwall.com](http://webdesignerwall.com/). | <https://awdee.ru> |
| [https://say-hi.me](https://say-hi.me/). | [https://www.pinterest.ru](https://www.pinterest.ru/). |
| [https://designpub.ru](https://designpub.ru/). | [https://www.behance.net](https://www.behance.net/). |
| [https://infogra.ru](https://infogra.ru/). | [https://www.awwwards.com](https://www.awwwards.com/). |
| [https://www.logodesignlove.com](https://www.logodesignlove.com/). | [https://typejournal.ru](https://typejournal.ru/). |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид занятий** | **Наименование оборудования,**  **программного обеспечения** |
| Лекции | Компьютер или ноутбук; выход в интернет. |
| Практическая работа | Компьютер или ноутбук; выход в интернет. |
| Демонстрационный экзамен | Компьютер или ноутбук; выход в интернет. |

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Саха (Якутия)**

**«Транспортный техникум им. Р.И.Брызгалова»**

Утверждаю

Директор

ГБПОУ РС(Я) «Транспортный техникум им.Р.И.Брызгалова»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Иванов Н.Н.

**III**

**ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

("Основы графического дизайна")

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | " Графический дизайн " | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональ ная |  | |
| профессиональная | профессиональная | |
| профессионально-специализированная |  | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Под компетенцией понимается способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.  Слушатель должен:  знать :  – основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;  – основные положения и проектные технологии в сфере художественного проектирования и дизайнерского моделирования, средства и этапы работы над проектом;  – основные элементы фирменного стиля, взаимосвязь фирменного стиля и корпоративной культуры;  – основы проектирования и создания фирменного стиля организации;  – основы проектирования и создания компонентов фирменного стиля;  – различия между фирменным стилем, торговой маркой и логотипом;  – особенности полиграфического производства;  уметь :  – использовать навыки в проектной деятельности, эффективно применять полученные знания в научно-исследовательской работе;  – встраивать концепцию фирменного стиля в корпоративную культуру организации;  – разрабатывать фирменный стиль организации;  – проектировать визуальные компоненты фирменного стиля;  – различать фирменный стиль и торговую марку, давать им оригинальные характеристики;  – работать с заказчиком;  – анализировать собранный материал;  владеть:  – профессиональными знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне;  – приемами встраивания элементов фирменного стиля в концепцию корпоративной культуры организации;  – навыками разработки фирменного стиля;  – основами дизайна и графики в рекламе;  – процесса работы с заказчиком;  – программным обеспечением при работе над эскизами;  – аналитическим материалом к художественно-теоретического и художественно-проектного раздела итогового проекта. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы (нужно описать индикаторы сформированности компетенции (знать, уметь, владеть) обучающегося в зависимости от уровня начальный/базовый/продвинутый. Повторение на разных уровнях одних и тех же компетенций без изменений не допускается) |
|  | | 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.) | Знает:  – основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;  – основные положения и проектные технологии в сфере художественного проектирования и дизайнерского моделирования, средства и этапы работы над проектом;  Умеет:  — Делать базовые манипуляции с текстом и изображениями.  Владеет:  – основными методами дизайн-проектирования в графическом дизайне. |
|  | | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.) | Знает:  – основные элементы фирменного стиля, взаимосвязь фирменного стиля и корпоративной культуры;  – основы проектирования и создания фирменного стиля организации;  – основы проектирования и создания компонентов фирменного стиля;  Умеет:  – использовать навыки в проектной деятельности  – работать с заказчиком  Владеет:  – базовыми знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне. |
|  | | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | Знает:  – различия между фирменным стилем, торговой маркой и логотипом;  – особенности полиграфического производства;  Умеет:  эффективно применять полученные знания в научно-исследовательской работе;  – встраивать концепцию фирменного стиля в корпоративную культуру организации;  – разрабатывать фирменный стиль организации;  – проектировать визуальные компоненты фирменного стиля;  – различать фирменный стиль и торговую марку, давать им оригинальные характеристики;  – анализировать собранный материал;  Владеет:  – профессиональными знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне;  – исторической, теоретической и методологической базой знаний научной организации творческого поиска, прогнозирования дизайнерской деятельности;  – приемами встраивания элементов фирменного стиля в концепцию корпоративной культуры организации;  – навыками разработки фирменного стиля;  – основами дизайна и графики в рекламе;  – процесса работы с заказчиком;  – программным обеспечением при работе над эскизами;  – аналитическим материалом к художественно-теоретического и художественно-проектного раздела дипломного проекта. |
|  | | Профессиональный  (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействующими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки  в ситуациях повышенной сложности.) | Знает:   * Основные навыки   дизайна: основы живописи и рисунка, колористики (использования цвета) и композиции и др.;   * специальные знания в области графического дизайна: виды и жанры графики и графических техник, работа со шрифтами, типографика, использование фотографий и иллюстраций в графическом дизайне;   Умеет:   * применять знания человеческой психологии восприятия; * использовать основу маркетинга.   Владеет:  - программным обеспечением для графического дизайна (Figma‚ Photoshop, Illustrator‚ CorelDraw). |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | необходимость владения другими компетенциями для освоения заявленной отсутствует | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Выполнение практических заданий после окончания каждого модуля.  Демонстрационный экзамен. | |

**VI.Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы** (результаты профессионально-общественной аккредитации образовательной программы, включение в системы рейтингования, призовые места по результатам проведения конкурсов образовательных программ и др.) (при наличии)

**V.Рекомендаций к программе от работодателей**: приложены 2 письма от работодателей о рекомендации образовательной программы для реализации в рамках Государственной системы предоставления ПЦС на формирование у трудоспособного населения компетенций цифровой экономики.

**VI.Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан**

по итогам освоения образовательной программы возможны следующие сценарии профессиональной траектории граждан:

1. Состоящий на учете в Центре занятости, безработный, безработный по состоянию здоровья может трудоустроиться, работать фриланс, стать ИП.
2. Работающий по найму в организации, на предприятии повысит свои профессиональные качества, может сменить работу без изменения сферы профессиональной деятельности, повысить заработную плату.
3. Временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) повысит уровень дохода
4. Гражданин может повысить уровень дохода, расширить профессиональную деятельность.

**VII.Дополнительная информация**

**-**

**VIII.Приложены Скан-копии**

Утвержденной рабочей программа (подпись, печать, в формате pdf)