



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

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.04 Основы дизайна и композиции

Для студентов, обучающихся по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Сыктывкар, 2020

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

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер
	<i>[наименование профессии, уровень подготовки в соответствии с ФГОС]</i>

Разработчики

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Рожина Анастасия Владимировна	Кандидат исторических наук Первая категория	Преподаватель
2	Костылева Анна Александровна		Преподаватель

2	мая	2020
[число]	[месяц]	[год]

Рекомендована

ПЦК преподавателей естественнонаучных и социально-гуманитарных дисциплин

Протокол № 5 от «4» мая 2020 г.

Председатель ПЦК



Тырина Л.А.

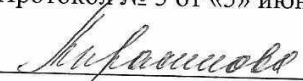
Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»

Протокол № 5 от «5» июня 2020 г.

Председатель совета



Герасимова М.П.

Содержание

1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2.	Структура и примерное содержание учебной дисциплины	13
3.	Условия реализации учебной дисциплины	20
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	24

1. ПАСПОРТ

рабочей программы учебной дисциплины

ОП.04 Основы дизайна и композиции
[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью Общепрофессионального цикла Обязательной части учебных циклов основной профессиональной образовательной программы в соответствии с Примерной образовательной программой среднего профессионального образования Профессии 54.01.20 Графический дизайнер

по профессии

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и

54.00.00
[код]

Изобразительное и прикладные виды искусств
[наименование специальности]

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки

[код]

[наименование профессии полностью]

[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]
в рамках профессии СПО

[код]

[наименование профессии полностью]

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ОП

+

в вариативную часть циклов ОП

+

[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- | | |
|----|--|
| 1. | различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна; |
| 2. | создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; |
| 3. | использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования; |
| 4. | выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды; |
| 5. | выдерживать соотношение размеров; |
| 6. | соблюдать закономерности соподчинения элементов; |

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

1. основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;
2. принципы и законы композиции;
3. средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
4. специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;
5. принципы создания симметричных и асимметричных композиций;
6. основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;
7. ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;
8. свойства теплых и холодных тонов;
9. особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

В результате изучения по дисциплине

Основы дизайна и композиции

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

Код	Наименование результата обучения
Общие компетенции	
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
Профессиональные компетенции	
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

ПК 2.5	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов

66

 в том числе
 максимальной учебной нагрузки обучающегося

66

 часов, в том числе
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося

58

 часов,
 самостоятельной работы обучающегося

8

 часов;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	66
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	66
	в том числе:	
2.1	лекции	19
2.2	практические занятия	39
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	8
	в том числе:	
3.1	Доклад по теме	
3.2	Творческое задание	
3.3	Проектное задание (с использованием информационных технологий)	
	<i>Указываются другие виды самостоятельной работы при их наличии</i>	
	Промежуточная аттестация в форме Дифференцированный зачет	4 семестр
	Итого	66

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

Основы дизайна и композиции

Наименование дисциплины

Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные работы и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся; курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2	3	4	
3 семестр				
Раздел 1.	Раздел 1. Основы дизайна			
Тема 1.1.	Основы дизайна			ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Лекции	4	1	
	Содержание учебного материал			
	1 Что такое «дизайн». Основные понятия.			
	2 Истоки возникновения дизайна.			
	3 Дизайн как профессия.			
	4 Графический дизайн.			
	Самостоятельная работа студентов	Доклад по теме: Сфера деятельности графического дизайна.	1	
Тема 1.2.	Типографика			ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Лекции	4	1	
	Содержание учебного материала			
	1 Типографика в графическом дизайне.			
	2 Композиционные основы в типографике.			
	3 Структура шрифтов в типографике. Инструменты и средства в типографике.			
	4 Замысел и его практическое воплощение средствами типографики.			
	Практические занятия	Практическое занятие №1. Типографика. Вопросы: Типографика в графическом дизайне.	1	
		Практическое занятие № 2. Типографика. Вопросы: Композиционные основы в типографике.	1	
		Практическое занятие № 3. Типографика. Вопросы: Структура шрифтов в типографике.	1	
		Практическое занятие № 4. Типографика. Вопросы: Инструменты и средства в типографике.	1	
Тема 1.3.	Шрифты			ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Лекции	6	1	
	Содержание учебного материала			

	1	История развития письменности.			
	2	Элементы шрифта.			
	3	Гарнитуры шрифта.			
	4	Однорочная шрифтовая композиция. Двухстрочная шрифтовая композиция. Цвет шрифтовой композиции.			
	Практическая работа	Практические занятия № 5. Шрифты. Вопросы: Инструменты и материалы в каллиграфии.	1		
		Практические занятия № 6. Шрифты. Вопросы: Дизайн шрифтовой монограммы.	2		
		Практические занятия № 7. Шрифты. Вопросы: Шрифтовое оформление стихотворения.	2		
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Каллиграфическая надпись на различном цветовом фоне.	3		
Тема 1.4.	Книжное оформление				ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Лекции		5	1	
	Содержание учебного материала				
	1	Художественное оформление обложки книги.			
	2	Форзац и его художественное оформление Дизайн титульного листа.			
	3	Полосная иллюстрация в книге			
	4	Оформление начальной страницы. Оформление концевой страницы книги.			
	Практические занятия	Практические занятия № 8. Книжное оформление. Вопросы: Художественное оформление обложки книги.	1		
		Практические занятия № 9. Книжное оформление. Вопросы: Форзац и его художественное оформление.	1		
		Практические занятия № 10. Книжное оформление. Вопросы: Дизайн титульного листа.	2		
		Практические занятия № 11. Книжное оформление. Вопросы: Оформление начальной страницы.	2		
		Практические занятия № 12. Книжное оформление. Вопросы: Полосная иллюстрация в книге.	2		
		Практические занятия № 13.	2		

		<i>Книжное оформление. Вопросы:</i> Оформление концевой страницы книги.			
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка дизайна обложки книги.	3		
4 семестр					
Раздел 2.	Раздел 2. Основы дизайна				
Тема 2.1	Фирменный стиль				ОК 01- 11,ПК 1.1- 1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Художественное оформление конверта.			
	2	Дизайн фирменного бланка Дизайн визитки.			
	3	Дизайн в оформлении фирменного пакета Сувенирная продукция.			
	4	Применение цвета при создании фирменного стиля.			
	Практические занятия	Практические занятия № 14. <i>Фирменный стиль Вопросы:</i> Дизайн визитки. Применение цвета при создании фирменного стиля.	4		
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Дизайн сувенирной продукции.	1		
Тема 2.2.	Логотипы				ОК 01- 11,ПК 1.1- 1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Виды логотипов и их типовое художественное оформление. Последовательность работы над дизайном логотипа.			
	2	Логотип в газете. Логотип телевизионного канала. Логотип на рекламном носителе.			
	Практические занятия	Практические занятия № 15. <i>Логотипы. Вопросы:</i> Виды логотипов и их типовое художественное оформление. Последовательность работы над дизайном логотипа.	2		
Тема 2.3.	Визуальные коммуникации				ОК 01- 11,ПК 1.1- 1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Дизайн билбордов, баннеров.			
	2	Художественное оформление растяжки (транспарант).			
	3	Рекламный буклет. Листовые рекламные носители.			
	4	Пиктограммы.			

	Практические занятия	Практические занятия № 16-10. Визуальные коммуникации. Вопросы: Эскизы пиктограммы.	4		
Тема 2.4.	Плакатная продукция				ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Рекламный плакат			
	2	Учебно-инструктивный плакат			
	3	Социальный плакат			
	4	Постер в журнале и газете. Имиджевый плакат.			
	Практические занятия	Практические занятия № 17. Плакатная продукция Вопросы: Эскиз Социального плаката	4	2	
Тема 2.5.	Упаковка товаров				ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	1	Жесткая упаковка из картона. Комбинированная упаковка – тетра-пак и другие аналоги.			
	2	Упаковка для парфюма, для кондитерских изделий, для бакалейных товаров.			
	Практические занятия	Практические занятия № 18. Упаковка товаров. Вопросы: Принципы разработки дизайна упаковки.	2		
Тема 2.6.	Товарная этикетка				ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Роль и назначение этикетки.			
	2	Этикетка для фармацевтических товаров.			
	3	Этикетка для продуктов питания.			
	4	Этикетка для бытовых товаров.			
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	Практические занятия 19 Упаковка товаров. Вопросы: Принцип разработки дизайна этикетки.	4		
	Дифференцированный зачет		*		
Всего			66		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

3.1.1 учебного кабинета

[указывается наименование кабинетов, связанных с реализацией дисциплины]

3.1.2 лаборатории

Лаборатория живописи и дизайна
Лаборатория материаловедения

3.1.3 зала

библиотека;

3.2. Оборудование лаборатории художественно-конструкторского проектирования и рабочих мест

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Оборудование учебного кабинета	
	Экран	1
	Цифровой проектор	1
	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором.	13
	столы компьютерные	13
	стулья	13
	доска меловая	1
	шкаф книжный	1
	сетевой удлинитель	1
	корзина для мусора	1
	коврик для резки	1
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	<i>Коллекция цифровых образовательных ресурсов</i>	
	Режим доступа: http://school-collection.edu.ru/	-
	<i>(заполняется при наличии в кабинете)</i>	
	Экранно-звуковые пособия	
	Видеофильмы	
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	
	Аудиозаписи и фонохрестоматии	

Оборудование лаборатории живописи и дизайна и рабочих мест

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
---	--	------------

	Оборудование учебного кабинета	
	Мультимедиа оборудование переносное (цифровой проектор, экран на штативе, ноутбук, лазерный принтер в формате А4, сканер для документов)	1
	столы аудиторные	13
	стулья	26
	доска меловая	1
	стол	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	компьютерный стол	1
	оборудование переносное (планшеты для рисования)	13
	оборудование переносное (мольберты)	13
	шкаф книжный	1
	телевизор	1
	стенд	1
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	Экранно-звуковые пособия	
	Видеофильмы	
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	
	Аудиозаписи и фонохрестоматии	

3.3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

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

3.4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов,
дополнительной литературы**

Основные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
	Базовые печатные издания		

1	Сокольникова Н. М., Сокольникова Е. В. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального. – М.: «Академия», 2016. – 239 с.-ISBN:978-5-4468-1565-4; ББК 30.80я723	2016	Реком.
2	Бадян В.Е. Основы композиции.	2017	гриф
3	Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве	2018	гриф
4	Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования.	2015	гриф

Дополнительные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1	Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6.	2017	

Основные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1	Изобразительное искусство. Краткий словарь художественных терминов.Сокольникова Н.М. - Режим доступа: http://booksee.org/g/Сокольникова%20Н.М. , ББК 85.1я723	свободный	04.05.2020

Дополнительные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Бадян В.Е. Основы композиции. 2017 [Электронный ресурс] // http://dlib.rsl.ru/01004996138 .	свободный	04.05.2020
2.	Глазова М.В. Изобразительное искусство. Алгоритм композиции. 2016 [Электронный ресурс] // https://www.directmedia.ru/bookview_144944_izobrazitelnoe_iskusstvo_algoritm_kompozitsii/	свободный	04.05.2020
3.	Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6. 2017 [Электронный ресурс] // http://bookre.org/reader?file=588785 .	свободный	04.05.2020
4.	Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. 2015 [Электронный ресурс] // http://www.twirpx.com/file/1519951/	свободный	04.05.2020
5.	Рунге В. Ф. Основы дизайна и композиции, науки и техники. Книга 1. - М: Архитектура-С. – 368 с. [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/runge-vf-istoriya-dizayna-nauki-i-tehniki-kniga-1_ff8d06133ce.html .	свободный	04.05.2020
6.	История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - Palmarium Academic Publishing. – 144 с. [Электронный ресурс] // ozon.ru .	свободный	04.05.2020
7.	Дизайн: история и теория: учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. — 5-е изд., стер. - М.: Издательство «Омега-Л». -224 с.: ил. - (Университетский учебник). [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html .	свободный	04.05.2020

8.	Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4 .	свободный	04.05.2020
9.	Муртазина С.А. История графического дизайна и рекламы. [Электронный ресурс] // http://yandex.ru/clck .	свободный	04.05.2020
10.	Головкин С.Б. Дизайн деловых периодических изданий. 2015 [Электронный ресурс] // http://padaread.com/?book=74007 .	свободный	04.05.2020
11.	Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. - М., 2017 [Электронный ресурс] // http://bookree.org/reader?file=674217	свободный	04.05.2020

Ресурсы Интернет

Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

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

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

Библиотека Гумер - гуманитарные науки

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

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

Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

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

Сайты музеев

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

Московский музей современного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mmoma.ru/exhibitions>.

The Metropolitan Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.metmuseum.org>.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

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

Код компет енции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
	Освоенные умения		
У1	Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;	Способность различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
У2	Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;	Способность создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;	
У3	Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;	Способность использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;	
У4	Выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;	Способность выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;	
У5	Выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов;	Способность выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов;	
	Усвоенные знания		
З1	Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;	Способность использовать основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач;

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

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

	ценностей.		
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Применение в профессиональной деятельности инструкций на государственном и иностранном языках. Ведение общения на профессиональные темы на иностранном языке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Определение инвестиционной привлекательности коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности. Составление бизнес-плана. Презентация бизнес-идеи. Определение источников финансирования. Применение грамотных кредитных продуктов для открытия дела.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
	Профессиональные компетенции		
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.	Проведение проектного анализа; произведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования. Сбор, обобщение и структурирование информации.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	Выбор и подготовка технического оборудования и программных приложений для работы над ТЗ.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию	Разработка, корректировка и оформление итогового ТЗ с учетом требований к структуре и содержанию.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру	Согласование итогового ТЗ с	Проектное задание (с

	согласования (утверждения) с заказчиком	заказчиком	использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ. Разработка планов по формированию макетов. Определение времени для каждого этапа разработки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	Воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.4.	Организация представления разработанных макетов. Обсуждение по возникшим вопросам разработанных макетов.	Организация представления разработанных макетов. Обсуждение по возникшим вопросам разработанных макетов.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Организация архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в дизайн-продукт.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.	Осуществление подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации. Учет стандартов производства при подготовке дизайн-продуктов.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.2.	Оценивать	Проверка и контроль качества	Проектное задание (с

	соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).	готовых дизайн-продуктов. Подготовка договоров и актов о выполненных работах.	использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).	Консультирование и сопровождение печати и послепечатного процесса готовых продуктов дизайна.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и	Самоорганизация. Обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.	Обеспечение рекламы профессии и демонстрация профессиональности.	Дизайн и разработка готового дизайн продукта по техническому заданию в зависимости от материала.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	Саморазвитие и развитие профессии; поиск предложений развития с учетом новых технологий.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

1. Типографика. Структура шрифтов в типографике.
2. Типографика. Композиционные основы в типографике.
3. Типографика. Типографика в графическом дизайне.
4. Типографика. Инструменты и средства в типографике.
5. Типографика. Замысел и его практическое воплощение средствами типографики.
6. Шрифты. Инструменты и материалы в каллиграфии.
7. Шрифты. Дизайн шрифтовой монограммы.
8. Шрифты. Шрифтовое оформление стихотворения.
9. Каллиграфическая надпись на различном цветовом фоне.
10. Художественное оформление обложки книги.
11. Книжное оформление. Форзац и его художественное оформление.
12. Книжное оформление. Дизайн титульного листа.
13. Книжное оформление. Оформление начальной страницы.
14. Книжное оформление. Полосная иллюстрация в книге.
15. Книжное оформление. Оформление концевой страницы книги.
16. Фирменный стиль.
17. Дизайн визитки.
18. Применение цвета при создании фирменного стиля.
19. Логотипы.
20. Виды логотипов и их типовое художественное оформление.
21. Последовательность работы над дизайном логотипа.
22. Визуальные коммуникации.
23. Эскизы пиктограммы.
24. Плакатная продукция.
25. Эскиз Социального плаката.
26. Упаковка товаров.
27. Принципы разработки эскиза упаковки.
28. Роль и назначение этикетки. Эскиз этикетки.