

Краевое государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Хабаровский краевой институт развития образования  
имени К. Д. Ушинского»

07.03.2025

47592

УТВЕРЖДАЮ

Ректор КГАОУ ДПО ХК ИРО



\_\_\_\_\_ О.Е. Хмара

«03» марта 2025

Дополнительная общеобразовательная программа

## **ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА**

*(программа реализуется с применением исключительно электронного обучения,  
дистанционных образовательных технологий)*

Хабаровск, 2025

## 1. Общая характеристика программы

### 1.1. Цель реализации программы

Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области графического дизайна (Направленность:Художественная).

### 1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации) Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта; Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, представление его руководителю дизайн-проекта; Доработка оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования; Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; Профессиональная терминология в области дизайна.	Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

1.3. Категория слушателей: Слушатели, имеющие или получающие (студенты последних курсов ВУЗов, техникумов) среднее профессиональное и (или) высшее образование.

1.4 Форма обучения: исключительно электронное обучение с применением дистанционных образовательных технологий

1.5. Трудоемкость обучения – 72 часа

## 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный план

№	Наименование разделов/модулей	Всего часов	Очно часов		Самостоятельная работа	Форма контроля
			Лекции	Практические занятия		
0	Входной контроль	1			1	Тест
1	<b>Раздел 1. Визуальная коммуникация</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		Практическая работа
2	<b>Раздел 2. Основы графического дизайна</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>		Практическая работа
3	<b>Раздел 3. Растровый графический редактор</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>		Практическая работа
4	<b>Раздел 4. Векторный графический редактор</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>		Практическая работа
5	<b>Раздел 5. Дизайн и реклама</b>	<b>13</b>	–	<b>12</b>	1	Практическая работа
6	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>0</b>				По совокупности выполненных практических работ
		<b>36</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	<b>1</b>	

## 2.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов/модулей и тем	Всего часов	Из них		С/Р	Форма контроля
			лекции, час.	практика, час.		
<b>0</b>	<b>Входной контроль</b>	<b>1</b>			<b>1</b>	<b>Тест</b>
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Визуальная коммуникация</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	-	
1.1	Процесс дизайн-проектирования	4	2	2		Формирование брифа
1.2	Идея в дизайне	4	2	2		Утверждение проектной концепции
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Основы графического дизайна</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>		
2.1	Форма в графическом дизайне	2	2	2		Выполнение упражнений
2.2	Теория цвета	6	2	4		Разработка орнамента
2.3	Основы формальной композиции	6	2	4		Разработка формальных композиций
2.4	Работа со шрифтами	6	2	4		Разработка шрифтового плаката
2.5	Графические редакторы	2	2			
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Растровый графический редактор</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>		
3.1	Интерфейс Adobe Photoshop	2	2			
3.2	Инструменты выделения и работы со слоями	4		4		Цифровой коллаж
3.3	Инструменты ретуши, редактирование фотографий	4		4		Обработка фотографий
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Векторный графический редактор</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>		
4.1	Интерфейс Adobe Illustrator	2	2			
4.2	Инструменты работы с формой	4		4		Разработка иконок
4.3	Инструменты работы с цветом	4		4		Разработка паттернов
4.4	Стиле текста, редактирование текста в Adobe Illustrator	6	2	4		Макеты корпоративной продукции
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Дизайн и реклама</b>	<b>13</b>	<b>-</b>	<b>12</b>		
5.1	Полиграфический дизайн	4		4		Информационная рекламная продукция
5.2	Дизайн упаковки	4		4		Макеты упаковки
5.3	Фирменный стиль	4		4	<b>1</b>	Разработка логотипа и элементов фирменного стиля
<b>6</b>	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>0</b>				По совокупности

						выполненных практических работ
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>50</b>	<b>2</b>		

### 2.3 Календарный учебный график

Календарные даты проведения обучения по программе	Срок проведения обучения по программе (в днях)	Продолжительность учебного времени, час. в день
	9	8

### 2.4. Рабочая программа по разделам

#### **Входной контроль (самостоятельная работа - 1 ч.)**

Самостоятельная работа (тестовое задание) направлена на выявление уровня компетенций использования информационных и коммуникационных технологий.

#### **Раздел 1. Визуальная коммуникация**

##### **Тема 1.1 Процесс дизайн-проектирования**

*Лекция – 2 часа* Определение графического дизайна. Инструменты визуальной коммуникации. Ступени и этапы проектирования в графическом дизайне.

*Практическое занятие – 2 часа* Формирование бриф на разработку логотипа на основе описания заказа.

##### **Тема 1.2 Идея в дизайне**

*Лекция – 2 часа* Основные методы поиска идея. Работа с аналогиями и проблемой проектирования. Скетчинг – как творческий метод визуализации идей. Методики смены ролей в проектировании.

*Практическое занятие – 2 часа* Утверждение проектной концепции.

#### **Раздел 2. Основы графического дизайна**

##### **Тема 2.1 Форма в графическом дизайне**

*Лекция – 2 часа* Основные структурные элементы дизайна и их характеристик. Определения: точки, линии, плоскости, пространства и объема в графическом дизайне.

*Практическое занятие – 2 часа* Выполнение упражнений для скетчинга.

##### **Тема 2.2 Теория цвета**

*Лекция – 2 часа* Цветовой круг и основные цветовые гармонии. Определение основных характеристик цвета. Виды цветовых контрастов. Цветовые модели: аддитивная и субтрактивная.

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка цветного орнамента с использованием разных типов цветовых гармоний.

### **Тема 2.3 Основы формальной композиции**

*Лекция – 2 часа* Основные принципы работы формы на плоскости. Визуальные шаблоны и принципы их работы. Основные принципы построения гармоничной композиции. Определение композиционного центра.

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка формальных композиций.

### **Тема 2.4 Работа со шрифтами**

*Лекция – 2 часа* Определения: шрифт, гарнитура, начертание. Виды и основные характеристики шрифтов. Различие курсивного и наклонного начертания шрифтов.

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка шрифтового плаката в технике коллаж.

### **Тема 2.5 Графические редакторы**

*Лекция – 2 часа* Растровые и векторные графические редакторы. Основные их функции и принципиальные различия. Основные программы для графического дизайна и их аналоги.

## **Раздел 3. Растровый графический редактор**

### **Тема 3.1 Интерфейс Adobe Photoshop**

*Лекция – 2 часа* Настройка элементов интерфейса. Основная рабочая среда. Панель инструментов. Основные окна для редактирования и работы со слоями.

### **Тема 3.2 Инструменты выделения и работы со слоями**

*Практическое занятие – 4 часа* Цифровой коллаж

### **Тема 3.3 Инструменты ретуши, редактирование фотографий**

*Практическое занятие – 4 часа* Ретушь фотографий

## **Раздел 4. Векторный графический редактор**

## **Тема 4.1 Интерфейс Adobe Illustrator**

*Лекция – 2 часа* Настройка элементов интерфейса. Основная рабочая среда. Панель инструментов. Основные окна для работы с векторными объектами.

## **Тема 4.2 Инструменты работы с формой**

*Практическое занятие – 4 часа* Рисование векторных иконок

## **Тема 4.3 Инструменты работы с цветом**

*Практическое занятие – 4 часа* Создание паттернов.

## **Тема 4.4 Стили текста, редактирование текста в Adobe Illustrator**

*Лекция – 2 часа* Использование окна стиль абзаца. Настройка стиля основных его характеристик: шрифт, начертание, размер, интерлиньяж, выравнивание.

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка макетов корпоративной продукции.

## **Раздел 5. Дизайн и реклама**

### **5.1 Полиграфический дизайн**

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка информационной рекламной продукции

### **5.2 Дизайн упаковки**

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка макета упаковки

### **5.3 Фирменный стиль**

*Практическое занятие – 4 часа* Разработка логотипа и основных элементов фирменного стиля.

*Самостоятельная работа – 2 часа* Оформление практических работ для портфолио

## **3. Организационно-педагогические условия реализации программы**

3.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

3.1.1. Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Федеральный закон от 08.06.2020 N 164-ФЗ "О внесении изменений в статьи 71.1 и 108 Федерального закона "Об образовании в Российской Федерации"

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

4. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 г N 40н "Об утверждении профессионального стандарта "Графический дизайнер"

### 3.1.2. Литература

1. Геометрия дизайна: [пропорции и композиция] / Кимберли Элам; перевод с английского Владимира Измайлова. - Москва: КоЛибро : Азбука-Аттикус, 2021. - 142 с.

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [Электронный ресурс]. — URL: <https://urait.ru/bcode/555050>

3. Новая типографика [Текст]: руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд; пер. с нем. Л. Якубсона. - Москва: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2020. - 245 с.: ил., факс.; 22 см.

4. Основы дизайна и композиции: современные концепции / под ред. Е. Э. Павловской. — М.: Юрайт, 2023. — 120 с

5. Пулин, Р. Школа дизайна. Макет: практическое руководство для студентов и дизайнеров. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. 232 с.

6. Пулин, Р. Школа дизайна. Шрифт: практическое руководство для студентов и дизайнеров. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. 240 с.

7. Справочник издателя и автора: ред. – издат. оформ. изд. / А. Мильчин, Л. Чельцова. – Москва: Изд-во Студии А. Лебедева, 2021. – 1006 с. – Библиогр.: с. 825–877. – Прил.: с. 878–943. – Предм. указ.: с. 944–990.

### 3. Электронные обучающие материалы

#### 3.2. Материально-технические условия реализации программы

Реализация Программы осуществляется исключительно с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

Занятия проводятся на образовательной платформе дистанционного обучения КГАОУ ДПО «ХКИРО» – <https://mood.ipk.ru>

Обучающимся необходим ПК, ноутбук или планшет с обязательным подключением к интернету.

#### **3.3 Оценка качества освоения программы (формы аттестации, оценочные и методические материалы)**

Текущий контроль осуществляется по окончании модуля программы и определяется его содержанием. Слушателям предлагаются такие формы текущего контроля, как: презентация, защита и коллективная экспертиза продуктов практической творческой деятельности слушателей.

## **Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы Входной контроль**

**Форма:** Тест

**Описание, требования к выполнению:** Предназначен для определения уровня компетенций использования информационных и коммуникационных технологий.

**Количество вопросов входного контроля:** 15 вопросов

**Критерии оценивания:** Тест считается пройденным, если количество правильных ответов более 80 % от общего количества вопросов.

**Количество попыток:** не ограничено

**Примеры заданий:**

- 1. Выберите правильный ответ. Минимальная единица измерения хранения информации:**
  - a. Бот
  - b. Байд
  - c. Бит
  - d. Байт
- 2. Выберите правильный ответ. Информационная система – это...:**
  - a. сведения, передаваемые людьми различными способами - устно, с помощью сигналов или технических средств Три
  - b. совокупность методов и программно-технических средств, объединенных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распределение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационных ресурсов
  - c. система по сбору, передаче, переработке информации об объекте, снабжающая работника любой профессии информацией для реализации функции управления

**Текущий контроль**

**Тема 1.1 Процесс дизайн-проектирования**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на извлечение и первичную обработку информации, уровень II.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:**

Вы пробуете себя в качестве менеджера в дизайн студии. Работать с заказчиками на этапе формирования заказа удобнее если сформирован бриф (опросник). Изучите описание заказа на разработку логотипа, для формирования брифа. Создайте структуру брифа на разработку логотипа, которую вам будет удобно использовать при разработке технического задания для заказчика и дизайнера.

*Комментарии*

Задание предлагается на этапе изучения нового материала. После предъявления обратной связи важно обсудить и «собрать» наглядно структуру брифа, которой слушатели будут пользоваться впредь.

*Для справки*

Бриф в контексте графического дизайна представляет собой краткое и четкое описание задачи или проекта, которое передается от заказчика к исполнителю. Он служит ключевым инструментом для передачи информации, необходимой для создания уникального и соответствующего ожиданиям дизайна.

*Описание заказа*

Проекта Pro Volka. Это проект - про любовь к жизни и умение радоваться ей каждый день. Мы делаем детские игровые и карнавальные костюмы с особенной атмосферой антикварного цирка. Дети постоянно создают сказку вокруг себя, погружаются в неё сами и приглашают в неё взрослых. Вместе с ними мы можем возродить традицию домашнего театра. Все костюмы мы разрабатываем сами - от эскиза до первого отшитого образца. Мы тщательно подбираем ткани и не используем пластик для упаковки.

Предлагая детям красивые и качественные вещи, мы формируем

ощущение, что это - норма жизни. Надеемся, что в дальнейшем это перерастёт в хороший вкус и умение беречь то, что их окружает.

Расширяясь и в спектре предоставления услуг, компания нуждается в индивидуальной узнаваемости на рынке. Креативный дизайн фирменного стиля – это решение данной задачи. Нам необходимо разработать логотип компании, включающий текст и иконку, который сможет самостоятельно использоваться на продуктах нашей компании (приложение, сайт и т.д.), а также перечень фирменных атрибутов и продуктов для успешного продвижения и рекламы в сфере услуг.

Мы хотим получить логотип, который будет отражать деятельность нашей компании, легко запоминаться. Нам необходим комбинированный логотип, в котором гармонично сочетаются иконка и название компании, отражающие ее деятельность. Наша компания желает видеть композицию с авторской графикой, которая подчеркнет наш индивидуальный стиль в дизайне логотипа.

Используйте цвета, которые ассоциируются с деятельностью компании. Недопустим фиолетовый цвет.

В логотипе должна быть иконка, ее расположение по отношению к типографической композиции остается на ваше усмотрение. Также в логотипе должны присутствовать область пересечения заливочных областей (иконка, или типографика, или иконка+типографика), trapping: 0.25 пт, обязательно. Необходимо использовать не более трех фирменных цветов, включая цвет текста - CMYK, Pantone, RGB. Только 100% черный цвет для создания черно-белой версии логотипа и его выворотки в одном файле.

По итогу необходимо прислать один PDF/X-1a:2003 без меток, содержащий: все версии логотипа (полный логотип и иконка отдельно), символную идею, фирменную гарнитуру и цветовые схемы с кодами, один рабочий документ.

## **Тема 1.2 Идея в дизайне**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на письменную коммуникацию, уровень II

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:**

Вы работаете в дизайн студии. Вы выполнили заказ на разработку логотипа, согласно описанию заказчика и техническому заданию. Вам необходимо отправить на утверждение разработанный продукт и получить письменное подтверждение от заказчика о выполненной работе.

Внимательно ознакомьтесь описанием заказчика, с техническим заданием. При необходимости обратитесь к выполненному заказу. Изучите требования к оформлению сопроводительного письма.

Напишите сопроводительное письмо к выполненному заказу. Воспользуйтесь фирменным бланком

## Тема 2.1 Форма в графическом дизайне

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на формирование навыков рисование иконок с использованием простых форм

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** В сетке необходимо нарисовать объекты используя простые элементы такие как точка, линии и фигуры: круг, прямоугольник, треугольник

Часы	Дом	Машина	Книга

<b>Лодка</b>	<b>Дерево</b>	<b>Поезд</b>	<b>Гора</b>
--------------	---------------	--------------	-------------

## **Тема 2.2 Теория цвета**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на решение задач компоновки вариантов орнаментов на листе и гармоничного подбора цветов бумаги, в соответствии с основными цветовыми гармониями.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Разработать линейный орнамент используя простые геометрические фигуры. Для этого рекомендуется применять сочетание двух различных по характеру геометрических форм (например, обтекаемый круг и острый треугольник, прямоугольник и т.д.). Следует избегать монотонности и одинаковости в массах фигур. Выполнение задания начинается с эскизов, работать над которыми удобнее простым карандашом в скетчбуке. Затем, когда выбраны наиболее интересный вариант линейного орнамента, необходимо выполнить 3 цветных вариант с учетом основных гармоний, они аккуратно выклеиваются из цветной бумаги на листе А3. К оформленным цветным вариантам на формате необходимо добавить краткое описание принципов работы цветовой гармонии.

## **Тема 2.3 Основы формальной композиции**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков применения основных режимов группировки.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено

– не зачтено.

**Примеры заданий:** разработать шесть формальных композиций 20x20 см с демонстрацией использования шести основных режимов группировки. Для этого рекомендуется применять простые геометрические композиции с общим языком линии, форм, масштаба и/или цвета.

## **Тема 2.4 Работа со шрифтами**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на освоение приема «коллаж» при выполнении шрифтового плаката.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Выполнить шрифтовой плакат с использованием приема «коллаж». Практическая работа выполняется на бумаге формата А3 с использованием приема «коллаж», его можно использовать в эскизах, как в чистой, так и смешанной технике. В смешанной технике к коллажу добавляют различные краски, прорабатывают форму линиями. Для удобства работы с коллажем можно предварительно нарисовать схему расположения фрагментов.

## **Тема 3.2 Инструменты выделения и работы со слоями**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на освоение инструментов выделения и настройки параметров слоёв.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Разработать цифровой коллаж на тему «Космос» с использованием фотографий и применением разных способов выделения и настройки слоёв.

*Технические ограничения*

- Цвет: CMYK
- Разрешение изображения 300 dpi

*Выходные файлы:*

- Рабочий файл.
- Файл PDF/X-1a:2003.

### **Тема 3.3 Инструменты ретуши, редактирование фотографий**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков ретуши и редактирования фотографий.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Отредактировать заданные фото, выполнить настройку яркости и контрастности, убрать трещины, добавить недостающий фон.

*Технические ограничения*

- Цвет: CMYK
- Разрешение изображения 300 dpi

*Выходные файлы:*

- Рабочий файл.
- Файл TIFF.

### **Тема 4.2 Инструменты работы с формой**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков работы с векторными фигурами в программе.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Разработать простые векторные иконки для туристической компании с использованием инструмента «Создание фигур»

*Технические ограничения*

- Размер 144x144 px

*Выходные файлы:*

- Рабочий файл
- Файл SVG

### **Тема 4.3 Инструменты работы с цветом**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков работы с цветом в векторном графическом редакторе.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Разработать паттерны для туристической компании с разработанными иконками, с использованием разных цветовых вариантов

*Технические ограничения*

- Варианты паттернов в трех цветовых моделях CMYK (spotcolor), Pantone, RGB

*Выходные файлы:*

- Рабочий файл
- Файл SVG для RGB
- Файл PDF/X-1a:2003 для CMYK (spotcolor), Pantone

### **Тема 4.4 Стили текста, редактирование текста в Adobe Illustrator**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков работы со стилями текста в векторном графическом редакторе.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Для работы и продвижения бренда молодежной одежды «ХС» необходимо разработать 8-страничный дизайн лукбука с

продукцией компании. Вам необходимо разработать дизайн с учетом фирменных элементов.

*Предпочтение по цвету*

Следуйте выбранным фирменным цветам

*Обязательные элементы*

- Иконка
- Текст (файла)
- Фирменные цвета
- Стилеобразующие элементы

*Технические ограничения*

- Размер А5 (горизонтальный)
- СМΥК цветовой режим
- Разрешение не менее 300 dpi
- Припуски под обрезку 5 мм
- Профиль под немелованную бумагу FOGRA
- Треппинг и оверпринт при необходимости.

*Выходные файлы*

- Рабочий файл под названием «Лукбук»
- Финальный файл PDF/X-1a:2003 (с метками реза, блидами и метками приводки)

## **Тема 5.1 Полиграфический дизайн**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков разработки макетов полиграфической рекламной продукции.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** Для работы нашего магазина детских игрушек «Лилали» и его продвижения необходимо разработать подарочный сертификат для

продвижения на рынке. Вам необходимо разработать дизайн сертификата с авторской графикой с учетом имеющихся фирменных элементов.

*Предпочтение по цвету*

Следуйте выбранным фирменным цветам

*Обязательные элементы*

- Логотип
- Текстовый файл: Модуль 1\_Text.docx
- Фирменные цвета

*Технические ограничения*

- Размер 148x105 мм (вертикальный)
- Цвет: CMYK
- ICC Profile: Coated FOGRA39
- Разрешение фото 300 dpi

*Выходные файлы:*

- Рабочий файл.
- Файл PDF/X-1a:2003.

## **Тема 5.2 Дизайн упаковки**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков разработки макета упаковки и подготовки макета к печати.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:** разработать дизайн упаковки спагетти ТМ Baronia. Фабрика De Mateis производит продукцию под тремя торговыми марками – ТМ Baronia, ТМ Grano Armando и ТМ Donna Vera. Продукция под торговой маркой ТМ Baronia представлена широкой линейкой макаронных изделий, в том числе спецформаты, суповые макароны и макароны для фаршировки. Изготавливаются на фабрике De Mateis из собственного сырья. Содержит

большее количество белка чем обычная паста – 13,5 г на 100г продукта.

*Технические ограничения:*

- дизайн может иметь верх и низ и быть единым
- дизайн не может включать более чем 3 склеиваемых областей
- дизайн должен включать окно для демонстрации продукта

*Ваш дизайн должен включать:*

- логотип из папки «Медиа» (можно убрать фон, цветной, чб или выворотка логотипа)
- не менее 2 предложенных картинок с редактированием и элементами авторской графики
- предложенный текст из файла «Текст»

*Технические спецификации:*

- размер не более одного А3
- цвет – CMYK + SpotColor для линии высечки (линия реза, складывания и склейки на одном слое, но зрительно отличались согласно технологии препресс)
- линия высечки (dieline). Создайте для нее отдельный слой под названием «Dieline» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% magenta)
- блиды 4 мм
- разрешение иллюстраций 280-320 dpi 100%
- для электронной визуализации создать интерактивный pdf

*Выходные файлы:*

- Рабочий файл под названием «Упаковка»
- Финальный PDF/x-4 со всем текстом в кривых, включая линию высечки с плашечным цветом (100% Magenta под названием «Dieline») на отдельном слое, припуски под обрез, цветовые шкалы и метки приводки под названием «Упаковка»
- Все файлы согласно инструкции, для передачи их в печатную компанию

## **Тема 5.3 Фирменный стиль**

**Форма:** практическая работа

**Описание, требования к выполнению:** Практическая работа направлена на закрепление навыков разработки прототипов мобильных приложений в Figma с использованием интерактивных элементов и анимации.

**Критерии оценивания:** Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

**Примеры заданий:**

**Форма:** самостоятельная работа

**Описание, требования к выполнению:** Обширная территория отеля эко-отель "Аэро" находится в лесном массиве, уютно обустроена и функциональна. Для размещения предусмотрено 7 корпусов. Ресторан отеля с панорамными окнами и открытой террасой уютно разместился в главном корпусе. Гостей ждут сытные завтраки, блюда европейской кухни, оригинальная местная кухня и сезонные новинки.

*Целевая аудитория и маркетинговые пожелания:* активная часть населения среднего и выше среднего достатка. Мужчины, женщины, новобрачные, семьи с детьми.

Расширяясь не только географически, но и в спектре предоставления услуг, компания нуждается в индивидуальной узнаваемости на рынке. Креативный дизайн фирменного стиля – это решение данной задачи. Нам необходимо разработать логотип компании, включающий текст и иконку, который сможет самостоятельно использоваться на продуктах нашей компании (приложение, корпоративная продукция и т.д.), а также перечень фирменных атрибутов и продуктов для успешного продвижения и рекламы в сфере услуг.

*Предпочтение по цвету*

Используйте цвета, которые ассоциируются с деятельностью компании. Недопустим красный цвет.

*Обязательные элементы*

- Логотип полный и иконка в цвете
- Логотип 100% в черном цвете и его выворотка на черной плашке
- Фирменные цвета (основные и дополнительные) с прописанными кодами CMYK, Pantone, RGB
- Демонстрация стилеобразующих элементов
- Сертификат
- Два раворота лукбука

#### *Технические параметры*

- Формат: А3
- Блиды: 3 мм
- Цвет: CMYK
- ICC Profile: Coated FOGRA39

#### *Выходные файлы*

- Один рабочий документ
- Один PDF/X-1a:2003 (с блидами, метками реза)

Презентация должна быть распечатана без меток и блидов и наклеена на пенокартон. Презентация должна содержать номер рабочей станции.

#### **Итоговая аттестация**

По совокупности выполненных практических работ.

#### **5. Кадровые условия**

Требования к квалификации педагогических (инженерно-педагогических) кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу (курсам): наличие высшего образования, стажировка в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

Составитель программы:

Новикова Е.А., начальник отдела развития образования в сфере креативных индустрий КГАОУ ДПО ХК ИРО