


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



УТВЕРЖДЕНО:
на заседании Учёного совета
КГАОУ ДПО ХКИРО
Протокол № 4
от «01» ноября 2024 г.
Ректор
/Е.В. Гузман/
подпись

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**Инновационные технологии для преподавателей профессии
«Графический дизайнер»**

Разработчик программы:
Новикова Е.А., начальник отдела развития образования в сфере креативных индустрий КГАОУ ДПО ХКИРО

Хабаровск, 2025

1. Общая характеристика программы

1.1. Цель реализации программы

Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области проектирования образовательной деятельности в сфере графического дизайна с использованием инновационных технологий.

1.2. Планируемые результаты обучения:

педагоги среднего профессионального образования

Должностные обязанности по ЕКС	Знать	Уметь
Проводит обучение обучающихся в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов. Обеспечивает достижение и подтверждение обучающимися уровней образования (образовательных цензов). Оценивает эффективность обучения предмету (дисциплине, курсу) обучающихся, учитывая освоение ими знаний, овладение умениями, применение полученных навыков, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса, используя компьютерные технологии, в т.ч. текстовые редакторы и электронные таблицы в своей деятельности. Разрабатывает рабочие программы учебных дисциплин (модулей) по своей дисциплине и другие материалы, обеспечивающие воспитание и качество подготовки обучающихся, несет ответственность за реализацию их в полном объеме в соответствии с учебным планом и графиком учебного процесса, а также за качество подготовки выпускников.	пути достижения образовательных результатов и способы оценки результатов обучения; современные тенденции развития графического дизайна; функции автоматизации программного обеспечения графического дизайна; возможности включения знаний о функциях автоматизации в контексте преподаваемого предмета	применять конкретные методы работы с графическими редакторами; актуализировать содержание учебной дисциплины с учетом современных тенденций в графическом дизайне; проектировать образовательный процесс с применением функций автоматизации программного обеспечения для графического дизайна.

1.3. Категория слушателей: педагогические работники среднего профессионального образования

1.4 Форма обучения: очно-заочная с применением ДОТ

1.5. Трудоемкость обучения – 36 часов

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Наименование разделов/модулей	Всего часов	Очно часов		Заочно (дистанционно)	Форма контроля
			Лекции	Практические занятия		
0	Входной контроль	1			1	Тест
1	Раздел 1. Разработка айдентики и сопровождение бренда	16	6		10	Практическая работа
2	Раздел 2. Дизайн многостраничных изданий	8	4		4	Практическая работа
3	Раздел 3. Дизайн интерактивных продуктов	11	4		7	Практическая работа
4	Итоговая аттестация	0				По совокупности выполненных практических работ

2.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов/модулей и тем	Всего часов	Из них		Заочно (дистант)	Форма контроля
			лекции, час.	практика, час.		
0	Входной контроль	1			1	Тест
1	Разработка айдентики и сопровождение бренда	16	6		10	
1.1	Тренды графического дизайна	2	2			
1.2	Предпроектный и постпроектный анализ	2	2			
1.3	Работа с шаблонами и объединение данных	6			6	Кейсы на разработку именной продукции
1.4	Визуализация фирменной продукции, работа с мокапами	6	2		4	Презентация разработанных продуктов
2	Дизайн многостраничных изданий	8	4		4	
2.1	Стандарты верстки многостраничных изданий	2	2			
2.2	Регулярные выражения в InDesign	6	2		4	Кейсы на редактирование текста с использованием регулярных выражений
3	Дизайн интерактивных продуктов	11	4		7	
3.1	Разработка интерактивных продуктов в InDesign	4	2		2	Кейсы на разработку интерактивных продуктов
3.2	Разработка интерактивных продуктов в Figma	7	2		5	Кейсы на разработку интерактивных продуктов
4	Итоговая аттестация	0				По совокупности выполненных практических работ

2.3 Календарный учебный график

Календарные даты проведения обучения по программе	Срок проведения обучения по программе (в днях)	Продолжительность учебного времени, час. в день
29.09-03.10	5	8

2.4. Рабочая программа по разделам

0 Входной контроль (самостоятельная работа - 1 ч.)

Заочная работа (тестовое задание) направлена на выявление уровня сформированных профессиональных компетенций в сфере графического дизайна.

Раздел 1. Разработка айдентики и сопровождение бренда

Тема 1.1. Тренды графического дизайна

Лекция – 2 часа: Основные тренды и тенденции развития графического дизайна. Визуальные особенности современных стилей в диджитал-эстетике. Перспективные задачи и прогноз развития графического дизайна на 2025 год.

Тема 1.2. Предпроектный и постпроектный анализ

Лекция – 2 часа: Анализ проектной ситуации, осуществление сбора и систематизации информации о дизайн-проекте. Определение функциональных свойств и особенностей визуальной коммуникации продукта проектирования. Разбор популярных методов стратегического анализа.

Тема 1.3. Работа с шаблонами и объединение данных

Практическое занятие – 6 часов: Разработка именных пригласительных, сертификатов и бюджетов на мероприятие в соответствии с макетами брендбука

Тема 1.4. Визуализация фирменной продукции, работа с мокапами

Лекция- 2 часа: Особенности использования панели «Объединение данных» в InDesign, для создания различных вариантов документа, объединение файла источника данных (CSV или TXT) с документом InDesign. Примеры использования функцией объединения данных, для быстрого создания массовых продуктов фирменного стиля.

Практическое занятие – 4 часа: Разработка мокапов фирменной продукции с использованием 2D и 3D графических редакторов, для визуализации продуктов бренда.

Раздел 2. Дизайн многостраничных изданий

Тема 2.1. Стандарты верстки многостраничных изданий

Лекция – 2 часа: Основные правила и принципы верстки многостраничных изданий, общие правила набора текста. Выравнивание текста, оформление таблиц.

Тема 2.2. Регулярные выражения в InDesign

Лекция – 2 часа: Особенности использования инструмента «GREP» (анализатор общих регулярных выражений) в InDesign. Метасимволы GREP и их назначение. Принципы построения регулярных выражений.

Практическое занятие – 4 часа: Использование инструмента «GREP» для устранения ошибок и редактирования текста, поиска и замены знаков, настройка переносов. Использование стилей «GREP» в настройках абзаца.

Раздел 3. Дизайн интерактивных продуктов

Тема 3.1. Разработка интерактивных продуктов в InDesign

Лекция – 2 часа: Интерактивные функции InDesign. Стили движения и палитра «синхронизации», особенности использования анимации в InDesign.

Практическое занятие – 2 часа: Разработка интерактивного издания с элементами анимации в программе InDesign.

Тема 3.2. Разработка интерактивных продуктов в Figma

Лекция – 2 часа: Базовые интерактивные элементы в Figma. Этапы создания интерактивного компонента разными способами. Примеры анимационных эффектов в программе. Особенности работы интерактивных элементов для мобильных приложений.

Практическое занятие - 5 часа: Создание прототипа мобильного приложения в программе Figma.

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 курсов.

3.1 Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль

Форма: Тест

Описание, требования к выполнению: Предназначен для определения уровня компетенций по направлению графический дизайн, время выполнения 1 час.

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 правильные ответы. Функция объединения данных есть в программах:

- a. Adobe Photoshop
- b. Adobe Illustrator
- c. Adobe InDesign
- d. Figma

2. Выберите правильный ответ. Максимальное количество переносов подряд для одноколоночного текста:

- a. Два
- b. Три
- c. Четыре
- d. Пять

Текущий контроль

Тема 1.3. Работа с шаблонами и объединение данных

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на углубление умений работы с шаблонами и закрепление умений работы с объединёнными данными в программе Adobe InDesign.

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

Примеры заданий:

Задание 1: Именные продукты фирменного стиля

Разработать именные беджи с использованием готовых макетов шаблонов и функции объединения данных

Программы: Adobe Illustrator, Adobe InDesign

Обязательные элементы:

- Макет бедж
- Текст (документ «Текст» «База данных»)

Технические параметры продукта:

- Формат: 100x70 мм
- Блиды 3 мм
- Цветовой режим CMYK (4+0)
- Разрешение 270 ppi
- Профиль под мелованную бумагу

Выходные файлы:

- Файл рабочей программы под названием «Беджи_ТТ» (ТТ – номер вашей рабочей станции)
- Файл в формате PDF/x-1 с метками реза и учетом блидов под названием «Беджи»

Тема 1.4. Визуализация фирменной продукции, работа с мокапами

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на развитие умений разработки мокапов в программах Adobe Illustrator, Adobe Substance 3D Stager, Adobe Dimension

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

Примеры заданий:

Задание 2: Визуализация фирменных продуктов на мокапах

Необходимо визуализировать именную продукцию для выставки на шаблонах мокапов согласно их наименованию: беджи, сертификаты. Оба готовых мокапа необходимо собрать в единую композицию по цвету и структуре.

Программы: Adobe Substance 3D Stager, Adobe Illustrator

Обязательные пункты визуализации в презентации:

- Авторская графика
- Логотип компании
- Дополнительные элементы для компоновки разрешены все, кроме текста.
- Использовать шаблоны программы Adobe Substance 3D Stager

Технические характеристики:

- Формат А3
- Цветность RGB
- Разрешение изображений 150 ppi
- Все эффекты должны быть растрованы
- Шрифт в кривых (если работаем в векторе)

Выходной файл:

- Файл рабочей программы под названием «Мокап»
- Файл в формате PDF/x-1a под названием «Мокап»

Тема 2.2. Регулярные выражения в InDesign

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на развитие умений работы с инструментом «GREP» в программе Adobe InDesign.

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

Примеры заданий:

Задание 3: Редактирование текста с использованием регулярных выражений

Оформить весь указанный основной и дополнительный текст по требованиям оформления печатных изданий с использованием инструмента GREP

Программы: Adobe InDesign

Обязательные элементы:

- Макет страницы
- Текст

Технические параметры продукта:

- Формат: 250 x 270 мм
- Блиды 3 мм
- Использовать стили абзаца и символа
- Использовать GREP
- Профиль под мелованную бумагу

Выходные файлы:

- Файл рабочей программы под названием «Текст»

Файл в формате PDF/x-1 с метками реза и учетом блидов под названием «Текст»

Тема 3.1. Разработка интерактивных продуктов в InDesign

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на углублённое изучение умений разработки интерактивных продуктов в InDesign.

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

Примеры заданий:

Задание 4: Разработка интерактивной презентации

Разработать интерактивную презентацию для выставки с заданными параметрами анимации

Программа: Adobe InDesign

Обязательные элементы:

- Лого компании
- Меняющиеся иллюстрации и фото

Технические параметры

- Размер широкоэкранный 16х9
- Использовать модульную сетку
- Использовать стили текста
- Наличие компонентов: инфографика, анимация переходов

Вывод:

- Файл рабочей программы под названием «Презентация»
- Файл интерактивный PDF под названием «Презентация»

Тема 3.2. Разработка интерактивных продуктов в Figma

Форма: практическая работа

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

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

Примеры заданий:

Задание 5: Разработка прототипа интерактивной рекламы

Разработать прототип интерактивной рекламы для дистанционной образовательной платформы со всплывающими окнами и заданными параметрами анимации

Программа: Figma

Обязательные элементы:

- Лого компании
- Меняющаяся реклама фото (не менее трехсменных анимированных композиций фото + текст/ анимированных элементов фото + текст)
- Кнопка «записаться на курс»
- форма заполнения (имя, фамилия, эл. адрес/ телефон)
- Кнопка «зарегистрироваться»
- Всплывающее окно с сообщением автоматически сменяющаяся сообщением (инфографикой, если необходимо)
- Кнопка «закрыть» (возвращает на меняющуюся рекламу)

Технические параметры

- Размер fullhd вертикальный

- Колончатая сетка 8-12, поля в размер одной колонки, пробел не менее 30px
- Стили цветов
- Стили текста
- Наличие компонентов: например, кнопки, инфографика, анимация слайдера (при необходимости)

Вывод:

- Файл рабочей программы под названием «Прототип»
- Ссылка на прототип

Итоговая аттестация

По совокупности выполненных практических работ.

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1 Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

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"

2. Литература

1. 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.
2. 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.
3. Облик книги: избранные статьи о книжном оформлении и типографике / Ян Чихольд; пер. с нем. Е. Шкловской-Корди, с коммент. В. Ефимова. - Москва: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2020. - 225 с.
4. Геометрия дизайна: [пропорции и композиция] / Кимберли Элам; перевод с английского Владимира Измайлова. - Москва: КоЛибро : Азбука-Аттикус, 2021. - 142 с.

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

6. 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. Электронные обучающие материалы

1. Обучающие материала, официальный сайт Adobe [Электронный ресурс] URL: <https://www.adobe.com/creativecloud.html>

2. Обучающие материала, официальный сайт Figma [Электронный ресурс] URL: <https://www.figma.com/prototyping/>

4.2 Материально-технические условия реализации программы

Приводятся сведения об условиях проведения лекций, лабораторных и практических занятий, а также об используемом оборудовании и информационных технологиях.

Наименование раздела УТП	Вид занятия	Количество часов	Содержание задания
Раздел 1. Разработка айдентики и сопровождение бренда	Практическая работа	10	Выполнение практического задания согласно методическим указаниям, размещенным на сайте дистанционной поддержки Moodle
Раздел 2 Дизайн многостраничных изданий	Практическая работа	4	Выполнение практического задания согласно методическим указаниям, размещенным на сайте дистанционной поддержки Moodle
Раздел 3 Дизайн интерактивных продуктов	Практическая работа	7	Выполнение практического задания согласно методическим указаниям, размещенным на сайте дистанционной поддержки Moodle
Итоговая аттестация			По совокупности практических работ

5. Кадровые условия

Составитель программы:

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