



имени А. В. Яковлева

Министерство образования и науки Челябинской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Челябинский государственный промышленно-гуманитарный техникум им.
А.В. Яковлева»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»**

для специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

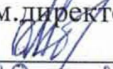
Сертификат: 29862F3955A81934C1E4F5B198B315B0
Владелец: Валахов Евгений Борисович
Действителен: с 02.08.2023 до 25.10.2024

Челябинск, 2024г.

ОДОБРЕНА
На заседании

Протокол № _____ ЦК
«__» _____ 20__ г

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по практике
 Г.Н. Любченко
« 30 » августа 2024 г

Рабочая программа дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн» разработана с учетом требований ФГОС среднего общего образования, ФГОС среднего профессионального образования и профиля профессионального образования, в соответствии с примерной дополнительной профессиональной программой повышения квалификации «Цифровой дизайн» для профессиональных образовательных организаций 2024 г. и рабочим учебным планом по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденным директором Техникума.

Автор:

Блинов А.Н. – преподаватель ГБПОУ «ЧГПГТ им. А.В. Яковлева»

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ	11
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

1. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

1.1 Область применения программы

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Цифровой дизайн» предназначена для дополнительной подготовки студентов специальностей по специальности СПО **09.02.07 Информационные системы и программирование**.

Дополнительная профессиональная образовательная программа используется в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки) и профессиональной подготовке работников в области информационных технологий по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Место дополнительной профессиональной программы в структуре основной профессиональной образовательной программы: относится к дополнительным профессиональным программам, связана с освоением профессиональных компетенций по всем профессиональным модулям, входящим в специальности.

Изучение дополнительной профессиональной программы «Цифровой дизайн» способствует формированию общих и профессиональных компетенций.

1.2.1 Перечень общих компетенций (ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

1.3. Цели и задачи дополнительной профессиональной образовательной программы – требования к результатам освоения профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн»

В результате изучения обязательной части профессионального учебного цикла обучающийся по профессиональной программе повышения квалификации «Цифровой дизайн» должен:

уметь:

- планировать свою образовательную деятельность;
- выполнять графические работы в специализированных программах для создания двухмерной и трехмерной графики;
- редактировать графические объекты в растровой и векторной графике;
- конвертировать графические файлы в форматы с разными расширениями;
- создавать графические изображения с помощью растровых и векторных редакторов;
- создавать анимацию в растровых и векторных программах;
- создавать макеты для печати;
- оформлять результаты работы в презентационной форме;
- создавать трехмерные объекты по чертежам и рисункам;

знать:

- технические средства компьютерной графики;
- инструменты для работы с растровой и векторной графикой специализированных редакторов и основных прикладных программ;
- правила построения и редактирования графических изображений в растровых редакторах;
- правила построения и редактирования графических изображений в векторных редакторах;
- законы перспективы;
- основы композиции и рисунка;
- правила конструирования трехмерных объектов;
- основные правила колористики, цветовые форматы и модели;
- принципы дизайна и основные правила вёрстки;
- правила веб-дизайна;
- технологию разработки макетов.

1.4. Количество часов на освоение профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн»:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 110 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки 110 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

2.1. Объем ПППК программы повышения квалификации и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	110
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	110
в том числе:	
лекции	44
практические занятия	66
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	-
в том числе: окончательное оформление практических заданий; работа со справочной и дополнительной литературой; подготовка докладов, подбор материала	-
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета во II семестре	

2.2. Учебный план дополнительной профессиональной образовательной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн»

№	Наименование разделов программы повышения квалификации	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Обязательная аудиторная нагрузка		
			Лекции	Практические занятия	
1.	Раздел 1. Дизайн средствами компьютерной графики в растровом редакторе.	28	18	10	зачет
1.1.	Тема 1.1. Основные понятия и принципы графического дизайна.	8	8	-	зачет
1.2.	Тема 1.2. Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop.	20	10	10	зачет
2.	Раздел 2. Дизайн средствами компьютерной графики в векторном редакторе.	28	8	20	зачет
2.1	Тема 2.1. Компьютерная графика в векторном редакторе Adobe Illustrator.	8	-	8	зачет
2.2.	Тема 2.2. Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.	20	8	12	зачет
3.	Раздел 3. Использование дизайна в коммерции.	28	18	10	зачет
3.1.	Тема 3.1. Маркетинг в цифровом дизайне.	12	8	4	зачет
3.2.	Тема 3.2. Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук.	16	10	6	
4.	Раздел 4. Основы макетной вёрстки и типографика в дизайне.	24	10	14	зачет
4.1.	Тема 4.1. Шрифты, структура шрифтов и их начертание.	6	4	2	зачет
4.2.	Тема 4.2. Основы типографики и вёрстки.	10	4	6	зачет
4.3.	Тема 4.3. Макет и дизайн графических интерфейсов, разработка инфографики и мокапов.	8	2	6	зачет
Итоговая аттестация		2		2	Диф. зачет
Всего часов		110	44	66	

2.3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Дизайн средствами компьютерной графики в растровом редакторе.				
Тема 1.1. Основные понятия и принципы графического дизайна.	Содержание учебного материала		28	
	Лекции		18	
	Практические занятия		10	
	Введение. Виды дизайна. Основные понятия компьютерной графики и графического дизайна.	Лекция	2	1
	Растровая и векторная графика в графическом дизайне.	Лекция	2	1
	Роль композиции в компьютерной графике.	Лекция	2	1
	Четыре принципа дизайна: «приближенность», «выравнивание», «повторение», «контраст».	Лекция	2	1
Тема 1.2. Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop.	Растровые форматы. Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Инструменты рисования в Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в словах.	Практическое занятие	2	2
	Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики.	Лекция	2	1
	Цветовые модели в компьютерной графике.	Лекция	2	1
	Способы создания гармонии в композиции с помощью цвета.	Лекция	2	1
	Методы стилизации объекта.	Лекция	2	1
	Плоский и объемный дизайн.	Лекция	2	1
	Подготовка изображения в растровом редакторе к использованию в проекте.	Практическое занятие	2	3
Раздел 2. Дизайн средствами компьютерной графики в векторном редакторе.				
Тема 2.1. Компьютерная графика в векторном редакторе Adobe Illustrator.	Содержание учебного материала		28	
	Лекции		8	
	Практические занятия		20	
	Векторные инструменты Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами.	Практическое занятие	2	2

	Средства работы с векторной графикой. Принципиальные отличия и назначений.	Практическое занятие	2	2
	Векторный редактор Adobe Illustrator. Рисование в векторном редакторе.	Практическое занятие	2	2
	Управление объектами в векторном редакторе Adobe Illustrator.	Практическое занятие	2	2
Тема 2.2. Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.	Имитация явлений и поверхностей в векторном и растровом редакторах.	Практическое занятие	2	2
	Организация доминантных отношений формальных элементов композиции.	Лекция	2	1
	Средства гармонизации в графической композиции.	Лекция	2	1
	Создание сложного коллажа из растровых изображений.	Практическое занятие	2	2
	Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики.	Лекция	2	1
	Передача в композиции состояния человека и природы средствами компьютерной графики.	Лекция	2	1
	Эффекты и принципы их использования в компьютерной графике.	Практическое занятие	2	2
	Эффекты мультипликации и компьютерных игр.	Практическое занятие	2	2
	Создание анимации в растровом редакторе Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	3
	Создание анимации в векторном редакторе Adobe Illustrator.	Практическое занятие	2	3
	Раздел 3. Использование дизайна в коммерции.			
Тема 3.1. Маркетинг в цифровом дизайне.	Содержание учебного материала		28	
	Лекции		18	
	Практические занятия		10	
	Ретушь. Фильтры и способы ретуши.	Лекция	2	1
	Каналы и маски в растровом редакторе Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Правила хранения изображений и загрузки их в интернет.	Практическое занятие	2	2
	Авторское право и плагиат.	Лекция	2	1
	Реклама и маркетинговая коммуникация в графическом дизайне.	Лекция	2	1
	Рекламный дизайн как социокультурный феномен, творческие стратегии рекламы.	Лекция	2	1
Тема 3.2. Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук.	Эстетическое измерение рекламного образа: основные критерии.	Лекция	2	1
	Оценка оптимальности проектного решения дизайна: основные методики.	Лекция	2	1
	Фирменный стиль организации, его основные элементы.	Лекция	2	1
	Классификация основных носителей фирменного стиля. Технологии создания.	Лекция	2	1
	Товарный знак в фирменном стиле, фирменный знак, символ, логотип.	Лекция	2	1

	Брендбук, паспорт стандартов, технологический паспорт, характеристики.	Практическое занятие	2	2
	Социальный стереотип в рекламе, типология социальных стереотипов.	Практическое занятие	2	2
	Шрифт и визуальные графические решения в компьютерной графике.	Практическое занятие	2	2
Раздел 4. Основы макетной вёрстки и типографика в дизайне.				
Тема 4.1. Шрифты, структура шрифтов и их начертание.	Содержание учебного материала		24	
	Лекции		10	
	Практические занятия		14	
	Категории шрифтов: старостильные, новостильные, рукописные, декоративные.	Лекция	2	1
	Структура шрифтов: рубленные шрифты и шрифты с засечками.	Практическое занятие	2	2
	Начертание шрифтов и контраст форм: прямое и курсивное начертание.	Практическое занятие	2	2
Тема 4.2. Основы типографики и вёрстки.	Основы типографики: Работа с сетками.	Практическое занятие	2	2
	Сетки: современная, манускриптная, модульная, колоночная.	Практическое занятие	2	2
	Характеристики вёрстки: последовательность и чередование.	Лекция	2	1
	Характеристики вёрстки: паттерн и форма.	Лекция	2	1
	Характеристики вёрстки: ритм и поток, пространство, выравнивание.	Практическое занятие	2	2
Тема 4.3. Макет и дизайн графических интерфейсов, разработка инфографики и мокапов.	Этапы работы над дизайном макета.	Лекция	2	1
	Разработка интерактивных прототипов интерфейса в UX/UI дизайне.	Практическое занятие	2	3
	Правильная структура модального окна. Разработка инфографики: векторные иконки.	Практическое занятие	2	2
	Разработка мокапов.		2	3
	Дифференцированный зачет		2	3

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация Дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн» осуществляется в учебном кабинете «Компьютерная графика».

Оборудование учебного кабинета:

1. Маркерная доска – 1 шт.
2. Интерактивная доска – 1 шт;
3. Проектор
4. Рабочий стол преподавателя – 1 шт;
5. Индивидуальные учебные столы – 10 шт;
6. Компьютерные кресла для студентов – 10 шт;
7. АРМ преподавателя: компьютер преподавателя с программным обеспечением (MSOfficeWord, MSOfficeExcel, MSPowerPoint, Web-обозреватели (InternetExplorer, GoogleChrome, Компас 3D, Krita, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Blender), локальная компьютерная сеть и глобальная сеть Интернет);
8. Методические указания к выполнению графических работ;

Технические средства обучения:

- компьютер с выходом в сеть Интернет;
- видеопроектор;
- экран для проектора;

Программное обеспечение:

1. Растровый графический редактор Krita.
2. Растровый графический редактор Adobe Photoshop 2022.
3. Векторный графический редактор Adobe Illustrator 2022.
4. Векторный графический редактор CorelDRAW X7 (64-Bit).
5. профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики Blender 3.5.
6. Система автоматизированного проектирования Компас 3D v18.1.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Ричард Пулин. Школа дизайна: макет. Практическое руководство для студентов и дизайнеров / Ричард Пулин; пер. с англ. Д. Семеновй; [науч. Ред. Л. Гроздова]. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 232 с.: ил.
2. Робин Уильямс. Дизайн. Книга для недизайнеров. 4-е изд. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.: ил.
3. Электронный учебник «Азбука Компас», Аскон, 2013

Дополнительные источники:

1. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / Алан Купер; Роберт Рейман; Дэвид Кронин; пре. с англ. М. Зислиса. — СПб.: Символ-Плюс, 2009. — 688 с.: ил.
2. Виктор Папанек. «Дизайн для реального мира»: введение в профессию / Виктор Папанек; пер. с англ. Г. Северской. — М.: Издатель Д. Аронов, 2004. — 416 с.: ил.
3. Иттен И. Искусство цвета / Йоханнес Иттен; перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой. — М.: Издатель Д. Аронов; 2004. — 90 с.: ил.
4. Иттен И. Искусство формы / Йоханнес Иттен; перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой. — М.: Издатель Д. Аронов; 2001. — 138 с.: ил.
5. Йозеф Мюллер-Брокман. Модульные системы в графическом дизайне / Йозеф Мюллер-Брокман; пер. с нем. Л. Якубсона. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева; 2014. — 187 с.: ил.
6. Майкл Бейрут. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне / Майкл Бейрут; пер. с англ. А. Токарева. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 299 с.: ил.
7. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. — СПб.: Питер, 2011. — 208 с.: ил.

Интернет-ресурсы:

1. <https://colorscheme.ru/art-of-color/theory-of-color-design.html> —
Инструмент для подбора цветов и генерации цветовых схем
2. <https://vecart.ru/> — электронный учебник по Adobe Illustrator
3. <http://www.lenagold.ru/fon/clipart/alf.html> — электронный каталог
объектов клипарт

4. <https://infogra.ru/> – публикации учебных и рабочих материалов для дизайнеров
5. <https://www.losttype.com/browse/> – электронный каталог шрифтов
6. <https://www.fontfabric.com/> – электронный каталог шрифтов

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий (ПЗ), и дифференцированного зачета (ДЗ), а также в процессе выполнения студентами графических работ и защиты самостоятельной работы.