

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.05.2023 11:00:55
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебно-проектной работе



Н.А. Попова

«29» мая 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.13 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК**

Специальность:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность:

Графический дизайн и брендинг

Уровень базового образования обучающихся:

Основное общее образование

Квалификация выпускника:

Дизайнер

Профиль:

Гуманитарный

Форма обучения:

Очная

Год набора:

2020

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.13 Специальный рисунок разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 27.10.2014г. № 1391.

Автор-составитель: Винокур И.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи



Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.13 Специальный рисунок.....	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	5
3. Условия реализации учебной дисциплины	10
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	13

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.13 Специальный рисунок

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональная дисциплина профессионального учебного цикла.

1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины ОП.13 Специальный рисунок, обучающийся должен

уметь:

- использовать источники исторической, социальной, культурной информации;
- анализировать и интерпретировать творческие аналоги отечественной и зарубежной практики;
- синтезировать набор возможных решений творческой задачи и выполнений дизайн проекта, научно обосновать свои предложения;
- применять основы изобразительной грамоты в проектной графике;
- стилизовать натуральный объект в контексте проектной графики;
- пользоваться различными графическими материалами и техниками в зависимости от поставленной задачи, выполнять рисунки с натуры и по воображению;
- применять средства художественной выразительности, как способа организации изображения;
- распознавать и составлять тональные, хроматические контрасты;
- анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты работы в области применения профессиональной графики.

знать:

- исторические основы искусства графики в контексте эволюции изобразительного искусства;
- базисные знания анатомии человека, и основы профессионального изображения человека
- основные принципы плоского и пространственного изображения объектов графического искусства;
- принципы разработки деталей, фактур и текстур в графике;
- законы создания цветовой гармонии;
- тренды и устойчивые художественные признаки в графическом дизайне.

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (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, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

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

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.

ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 54 часа, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 36 часов;
- самостоятельной работы обучающегося 18 часов;

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	54
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	36
в том числе:	
лекционные занятия	26
практические занятия	10
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	18
в том числе:	-
подготовка презентации	1
творческое задание	12
выполнение сюжетных композиций	1
разработка схем	2
подготовка к дифференцированному зачету	2
Промежуточная аттестация в форме	Дифференцированный зачет

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.13 Специальный рисунок

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
8 семестр				
Раздел 1				
Тема 1.1. Персонажи в рекламе	Содержание учебного материала¹:	4	1	ОК 1., ОК 4. ОК 5., ОК 6 ОК 8., ОК 9.
	Правила и методика презентации доклада «Бренд-персонажи в рекламе»			
	Практические занятия			
	1. Подготовка к презентации доклада: правила и методика презентации доклада «Бренд-персонажи в рекламе» (по выбранной теме)			
	Самостоятельная работа обучающегося:	1		
	Подготовка к презентации доклада «Бренд-персонажи в рекламе» (по выбранной теме)			
Тема 1.2. Методика разработки и создания бренд-персонажа	Содержание учебного материала:	2	1	ОК 1., ОК 2. ОК 4., ОК 5. ОК 8., ОК 9. ПК 1.5.
	Подбор типажа бренд-персонажа для рекламной компании фирмы			
	Практические занятия:			
	1. Презентации доклада: «Бренд-персонажи в рекламе» (по выбранной теме) 2. Подбор типажа бренд-персонажа для рекламной компании фирмы с учетом целевой аудитории.			
	Самостоятельная работа обучающегося:	1		
	1. Творческое задание: вариативное рисование типажей для рекламной компании фирмы с учетом целевой аудитории.			
Тема 1.3. Стилизация формы при помощи графических средств	Содержание учебного материала:	4	2	ОК 1., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 8., ОК 9. ПК 1.5.
	Рисование бренд-персонажа			
	Практические занятия:			
	1. Рисование бренд-персонажа: графическая интерпретация в контексте стилизации формы.			
	Самостоятельная работа обучающегося:	2		
	1. Творческое задание: рисование бренд-персонажа: графическая интерпретация в контексте стилизации формы			
Тема 1.4. Художественный антропоморфизм бренд-персонажа	Содержание учебного материала:	2	2	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 8., ОК 9.
		Художественный антропоморфизм мимики бренд-персонажа		

¹ Теоретический материал обобщается в ходе проведения практических занятий

	Практические занятия: 1. Художественный антропоморфизм мимики бренд-персонажа. Мимические «картинки».			ПК 1.5..
	Самостоятельная работа обучающегося: 1. Творческое задание. Разработка и создание мимики (характера) авторского персонажа	2		
Тема 1.5. Функции рекламного персонажа.	Содержание учебного материала: Разработка основных движений бренд-персонажей.	4	3	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 7., ОК 8. ОК 9. ПК 1.4. ПК 1.5.
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка основных движений бренд-персонажей.			
	Самостоятельная работа обучающегося: 1. Разработка схем основных движений бренд-персонажа на основе упрощения форм: геометризация сложных конструкций.	2		
	Содержание учебного материала: Разработка характерной пластики	2		
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка характерной пластики: позы и жесты, мимика, взаимодействие с окружающим миром, варианты цветового решения и фоновой подложки			
Тема 1.6. Гротеск в визуальной характеристике персонажа	Самостоятельная работа обучающегося: 1. Творческое задание: рисунки движений персонажа, определяющие его характер	2	3	ОК 1., ОК 2. ОК 4., ОК 5. ОК 8., ОК 9. ПК 1.5.
	Содержание учебного материала: Разработка характерной пластики			
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка характерной пластики: позы и жесты, мимика, взаимодействие с окружающим миром, варианты цветового решения и фоновой подложки			
	Самостоятельная работа обучающегося: 1. Творческое задание: рисунки движений персонажа, определяющие его характер	2		
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка композиционных схем на основе «истории» рекламного сюжета. Технические варианты исполнения композиций «историй».			
Тема 1.7. Композиционные «истории» рекламного сюжета	Содержание учебного материала: 1. Разработка композиционных схем	4	2	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 7., ОК 8. ОК 9. ПК 1.5.
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка композиционных схем на основе «истории» рекламного сюжета. Технические варианты исполнения композиций «историй».			
	Самостоятельная работа обучающегося: 1. Выполнение сюжетных композиций на основе рекламной идеи. Исполнение оригиналов «историй» для бренд-персонажа.	2		
	Содержание учебного материала: 1. Разработка композиционных схем			
	Практические занятия: 1. Виды комиксов. Комикс в графике. Методическая система создания комикса			
Раздел 2				
Тема 2.1. Комикс, как синтетический жанр искусства	Содержание учебного материала: Виды комиксов	2	2	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 8., ОК 9. ПК 1.5.
	Практические занятия: 1. Виды комиксов. Комикс в графике. Методическая система создания комикса			
	Самостоятельная работа обучающегося: 1. Творческое задание. Первый этап работы: разработка сценария на основе литературного произведения «Дом, который построил Джек». Схема сюжета: завязка – развитие действия – кульминация – развязка. Составление диалогов.	1		
	Содержание учебного материала: Виды комиксов			
	Практические занятия: 1. Виды комиксов. Комикс в графике. Методическая система создания комикса			

Тема 2.2. Образы персонажей для комикса	Содержание учебного материала:	4	3	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 8., ОК 9. ПК 1.4. ПК1.5.
	Разработка образов персонажей			
	Практические занятия:			
	1. Творческое задание: Разработка образов персонажей: однозначность внешних характеристик персонажей (злодей, хитрец, романтик и т.д.). 2. Создание сюжетной раскадровки всех страниц комикс-журнала (4 разворота и двухстраничная обложка).			
	Самостоятельная работа обучающегося:	1		
	1. Творческое задание. Второй этап работы: разработка образов персонажей: однозначность внешних характеристик персонажей (злодей, хитрец, романтик и т.д.). Мимика персонажей.			
Тема 2.3. Статика и динамика комикса	Содержание учебного материала:	2	3	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 8., ОК 9. ПК 1.5.
	Разработка пластики и движений персонажей.			
	Практические занятия:			
	1. Творческое задание: Разработка пластики и движений персонажей.			
	Самостоятельная работа обучающегося:	2		
	1. Творческое задание. Третий этап работы: разработка пластики и движений персонажей. Карандашный эскиз. Детали, пейзажи и интерьеры.			
Тема 2.4. Композиция «окон» комиксов	Содержание учебного материала:	2	3	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 8., ОК 9. ПК 1.4. ПК1.5.
	Разработка композиций			
	Практические занятия:			
	1. Творческое задание: Разработка композиций «окон» комиксов: динамические и статические сетки (окна), гиперболизации точек зрения (ракурсы, высокие и низкие горизонты) доминанта композиции.			
	Самостоятельная работа обучающегося	2		
	1. Творческое задание. Четвертый этап работы: разработка композиций «окон». Обводка рисунка, введение «баблов», набор авторского текста в белом поле вверху или в низу кадра, использование цвета.			
Тема 2.5. Композиция обложки для журнала комиксов	Содержание учебного материала:	4	3	ОК 1., ОК 2. ОК 3., ОК 4. ОК 5., ОК 6. ОК 7., ОК 8. ОК 9. ПК 1.4. ПК 1.5.
	Разработка обложки комиксов для журнала			
	Практические занятия:			
	1. Творческое задание: Разработка обложки комиксов для журнала (две страницы – передняя и задняя крышки). Сборка журнала. 2. Подготовка к дифференцированному зачету (презентация проекта).			
Всего		54		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1.уровень - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2.уровень - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);
- 3.уровень - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

2.3. Перечень примерных тем докладов

1. История возникновения бренд-персонажей
2. Фирменный герой как отражение образа бренда
3. Методика разработки и создания бренд-персонажа.
4. Вымышленные персонажи в современной телевизионной рекламе: функции и способы создания образа.
5. Анимационные персонажи для рекламы.
6. Гендерные персонажи в условиях современной информационной системы.
7. Бренд-персонажи для детской аудитории: история и современность
8. Роль цвета в создании бренд-персонажа
9. Влияние атрибутов бренда на восприятие товара
10. Pin-урэстетика как концепция рекламного персонажа (американские бренд-персонажи 40-50 годов)
11. Особенности национальной среды восприятия рекламы и бренд-персонажей.
12. Особенности разработки и создания рекламных «историй» для бренд-персонажей

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОП.13 Специальный рисунок требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop</p>

		ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst
2.	Библиотека Читальный зал	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталогный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины

Основная литература:

1. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц [Текст]: учебник / М.Ц. Рабинович. - 3-е изд. - М.: Юрайт, 2017. - 208 с.: ил.
2. Тихонов, С. В. Рисунок [Текст]: учеб. пособие / С.В.Тихонов, В.Г.Демьянов, В.Б.Подрезков. - 2-е изд. - М.: Архитектура-С, 2016. - 296 с.: ил.

Дополнительная литература:

1. Беляева, С.Е. Спецрисунок и художественная графика [Текст]: учеб. для спо / С.Е.Беляева. - М.: Академия, 2014. - 240с.: ил. - (Среднее профессиональное образование).
2. Кудряшев, К.В. Архитектурная графика [Текст]: учеб. пособие / К.В.Кудряшев. - М.: Архитектура-С, 2006. - 312 с.
3. Максимов, О.Г. Рисунок в архитектурном творчестве: изображение, выражение, созидание [Текст] / О.Г.Максимов. - М.: Архитектура-С, 2002. - 464 с.
4. Нис, Даниэль Основы ландшафтного рисунка для дизайнеров [Текст]: 1287 иллюстраций / Д.Нис; пер.с нем. - М.: Белый город, 2008. - 320с.
5. Рисунок для архитекторов [Текст] / М.Д.Янес,Э.Р.Домингез. - М.: Арт-Родник, 2005. - 191с.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Лысенков, Н. К. Пластическая анатомия: учеб.для спо / Н. К. Лысенков, П. И. Карузин. — Москва: Юрайт, 2020. — 240 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455353> (дата обращения: 22.05.2020).
2. Рабинович, М. Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц: учеб. для спо / М. Ц. Рабинович. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 267 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/451609> (дата обращения: 22.05.2020).
3. Скакова, А. Г. Рисунок и живопись: учеб. для спо / А. Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2020. — 164 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456674> (дата обращения: 22.05.2020).

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

Интерактивные формы проведения занятий

В целях реализации компетентного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются формы проведения занятий:

Интерактивные формы проведения занятий (в часах)

Форма \ Вид	Лекционные занятия	Практические занятия	Всего
Презентация	2	-	2
Творческие задания	-	6	6
Итого интерактивных занятий	2	6	8 часов, что составляет 22,2% от аудиторной нагрузки

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися творческих заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать источники исторической, социальной, культурной информации; - анализировать и интерпретировать творческие аналоги отечественной и зарубежной практики; - синтезировать набор возможных решений творческой задачи и выполнений дизайн проекта, научно обосновать свои предложения; - применять основы изобразительной грамоты в проектной графике; - стилизовать натуральный объект в контексте проектной графики; - пользоваться различными графическими материалами и техниками в зависимости от поставленной задачи, выполнять рисунки с натуры и по воображению; - применять средства художественной выразительности, как способа организации изображения; - распознавать и составлять тональные, хроматические контрасты; - анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты работы в области применения профессиональной графики. 	<p>Оценка по практическим, творческим и самостоятельным работам.</p>
<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - исторические основы искусства графики в контексте эволюции изобразительного искусства; - базисные знания анатомии человека, и основы профессионального изображения человека - основные принципы плоского и пространственного изображения объектов графического искусства; - принципы разработки деталей, фактур и текстур в графике; - законы создания цветовой гармонии; - тренды и устойчивые художественные признаки в графическом дизайне 	<p>Практические занятия, творческие задания. Итоговая оценка за семестр в виде публичной презентации</p>