

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.11.2022 11:47:19  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА  
ОПЦ.13 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2022

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.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 23.11.2020г. № 658.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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

Протокол № 9 от 22.04.2024 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

**Содержание**

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ.13 Специальный рисунок.....	4
2. Структура и содержание учебного предмета .....	6
3. Условия реализации учебного предмета .....	10
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета .....	13

# 1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ.13 Специальный рисунок

## 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета 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 учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

## 1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения учебного предмета ОПЦ.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. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

*Профессиональные компетенции (ПК):*

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**Личностные результаты реализации программы воспитания**

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	<b>ЛР 13</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b>	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 16</b>
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 17</b>
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 18</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b>	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	<b>ЛР 19</b>
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	<b>ЛР 21</b>
Активно применять полученные знания на практике.	<b>ЛР 22</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b>	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<b>ЛР 23</b>
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<b>ЛР 24</b>
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	<b>ЛР 25</b>

**1.4. Количество часов на освоение программы предмета:**

максимальная учебная нагрузка обучающегося 24 часа.

**2. Структура и содержание учебного предмета****2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>24</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>24</b>
в том числе:	
лекционные занятия	8
практические занятия	16
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой

## 2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОПЦ.13 Специальный рисунок

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
<b>8 семестр</b>				
<b>Раздел 1</b>				
<b>Тема 1.1.</b> Персонажи в рекламе	<b>Содержание учебного материала<sup>1</sup>:</b>	2	1	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Правила и методика презентации доклада «Бренд-персонажи в рекламе»			
	<b>Практические занятия</b> 1. Подготовка к презентации доклада: правила и методика презентации доклада «Бренд-персонажи в рекламе» (по выбранной теме)			
<b>Тема 1.2.</b> Методика разработки и создания бренд-персонажа	<b>Содержание учебного материала:</b>	2	1	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Подбор типажа бренд-персонажа для рекламной компании фирмы			
	<b>Практические занятия:</b> 1. Презентации доклада: «Бренд-персонажи в рекламе» (по выбранной теме) 2. Подбор типажа бренд-персонажа для рекламной компании фирмы с учетом целевой аудитории.			
<b>Тема 1.3.</b> Стилизация формы при помощи графических средств	<b>Содержание учебного материала:</b>	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Рисование бренд-персонажа			
	<b>Практические занятия:</b> 1. Рисование бренд-персонажа: графическая интерпретация в контексте стилизации формы.			
<b>Тема 1.4.</b> Художественный антропоморфизм бренд-персонажа	<b>Содержание учебного материала:</b>	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Художественный антропоморфизм мимики бренд-персонажа			
	<b>Практические занятия:</b> 1. Художественный антропоморфизм мимики бренд-персонажа. Мимические «картинки».			
<b>Тема 1.5.</b> Функции рекламного персонажа.	<b>Содержание учебного материала:</b>	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Разработка основных движений бренд-персонажей.			
	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка основных движений бренд-персонажей.			
<b>Тема 1.6.</b> Гротеск в визуальной характеристике	<b>Содержание учебного материала:</b>	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19,
	Разработка характерной пластики			

<sup>1</sup> Теоретический материал обобщается в ходе проведения практических занятий

персонажа	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка характерной пластики: позы и жесты, мимика, взаимодействие с окружающим миром, варианты цветового решения и фоновой подложки			21-25
<b>Тема 1.7.</b> Композиционные «истории» рекламного сюжета	<b>Содержание учебного материала:</b> 1. Разработка композиционных схем	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка композиционных схем на основе «истории» рекламного сюжета. Технические варианты исполнения композиций «историй».			
<b>Раздел 2</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Комикс, как синтетический жанр искусства	<b>Содержание учебного материала:</b> Виды комиксов	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия:</b> 1. Виды комиксов. Комикс в графике. Методическая система создания комикса			
<b>Тема 2.2.</b> Образы персонажей для комикса	<b>Содержание учебного материала:</b> Разработка образов персонажей	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка образов персонажей: однозначность внешних характеристик персонажей (злодей, хитрец, романтик и т.д.). 2. Создание сюжетной раскладки всех страниц комикс-журнала (4 разворота и двухстраничная обложка).			
<b>Тема 2.3.</b> Статика и динамика комикса	<b>Содержание учебного материала:</b> Разработка пластики и движений персонажей.	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка пластики и движений персонажей.			
<b>Тема 2.4.</b> Композиция «окон» комиксов	<b>Содержание учебного материала:</b> Разработка композиций	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка композиций «окон» комиксов: динамические и статические сетки (окна), гиперболизации точек зрения (ракурсы, высокие и низкие горизонты) доминанта композиции.			
<b>Тема 2.5.</b> Композиция обложки для журнала комиксов	<b>Содержание учебного материала:</b> Разработка обложки комиксов для журнала	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия:</b> 1. Творческое задание: Разработка обложки комиксов для журнала (две страницы – передняя и задняя крышки). Сборка журнала. 2. Подготовка к дифференцированному зачету (презентация проекта).			
<b>Всего</b>		<b>24</b>		



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 учебного предмета

### 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОПЦ.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><b>Лаборатория компьютерного дизайна 332</b>            (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            Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i>            С: 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	<b>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</b> 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 <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b> 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™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

**Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета**

#### Печатные издания

1. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц: учебник / М.Ц. Рабинович. - 3-е изд. - М.: Юрайт, 2019. - 208 с.: ил.
2. Тихонов, С.В. Рисунок: учеб. пособие / С.В.Тихонов, В.Г.Демьянов, В.Б.Подрезков. - 2-е изд. - М.: Архитектура-С, 2019. - 296 с. : ил.

#### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Лысенков, Н.К. Пластическая анатомия: учебник для СПО / Н.К.Лысенков, П.И. Карузин. — Москв: Юрайт, 2023. — 240 с. — (Профессиональное образование).— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516369> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц: учебник для СПО / М. Ц. Рабинович. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2023. — 251 с. — (Профессиональное образование).— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/512543> (дата обращения: 16.04.2024).
3. Скакова, А.Г. Рисунок и живопись : учебник для СПО / А.Г.Скакова. — Москва: Юрайт, 2023. — 164 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517866> (дата обращения: 16.04.2024).

#### Дополнительные источники (при необходимости)

1. Беляева, С.Е. Спецрисунок и художественная графика: учебник / С.Е.Беляева, Е.А.Розанов. - 11-е изд.,испр. - Москва : Академия, 2021. - 240с.+16с.цв.вкл.: ил. - (Профессиональное образование).

#### Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета

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://urait.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
Творческие задания		-	6	6
Итого интерактивных занятий		-	6	6 часов, что составляет 25% от аудиторной нагрузки

#### 4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

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