

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.01.2024 17:00:59
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
ОП.14 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: 2021

Рабочая программа учебного предмета ОП.14 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 ОП.14 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 ОП.14 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 ОП.14 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
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
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)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

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**

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	24
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	24
в том числе:	
лекционные занятия	12
практические занятия	12
Промежуточная аттестация в форме	Дифференцированный зачет

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОП.14 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
8 семестр				
Раздел 1				
Тема 1.1. Персонажи в рекламе	Содержание учебного материала¹:	2	1	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	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)			
Тема 1.2. Методика разработки и создания бренд-персонажа	Содержание учебного материала:	2	1	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	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.			
Тема 1.3. Стилизация формы при помощи графических средств	Содержание учебного материала:	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Рисование бренд-персонажа			
	Практические занятия: 1. Рисование бренд-персонажа: графическая интерпретация в контексте стилизации формы.			
Тема 1.4. Художественный антропоморфизм бренд-персонажа	Содержание учебного материала:	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Художественный антропоморфизм мимики бренд-персонажа			
	Практические занятия: 1. Художественный антропоморфизм мимики бренд-персонажа. Мимические «картинки».			
Тема 1.5. Функции рекламного персонажа.	Содержание учебного материала:	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Разработка основных движений бренд-персонажей.			
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка основных движений бренд-персонажей.			
Тема 1.6. Гротеск в визуальной характеристике	Содержание учебного материала:	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19,
	Разработка характерной пластики			

¹ Теоретический материал обобщается в ходе проведения практических занятий

персонажа	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка характерной пластики: позы и жесты, мимика, взаимодействие с окружающим миром, варианты цветового решения и фоновой подложки			21-25
Тема 1.7. Композиционные «истории» рекламного сюжета	Содержание учебного материала: 1. Разработка композиционных схем	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка композиционных схем на основе «истории» рекламного сюжета. Технические варианты исполнения композиций «историй».			
Раздел 2				
Тема 2.1. Комикс, как синтетический жанр искусства	Содержание учебного материала: Виды комиксов	2	2	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия: 1. Виды комиксов. Комикс в графике. Методическая система создания комикса			
Тема 2.2. Образы персонажей для комикса	Содержание учебного материала: Разработка образов персонажей	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия: 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).			
Тема 2.3. Статика и динамика комикса	Содержание учебного материала: Разработка пластики и движений персонажей.	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка пластики и движений персонажей.			
Тема 2.4. Композиция «окон» комиксов	Содержание учебного материала: Разработка композиций	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия: 1. Творческое задание: Разработка композиций «окон» комиксов: динамические и статические сетки (окна), гиперболизации точек зрения (ракурсы, высокие и низкие горизонты) доминанта композиции.			
Тема 2.5. Композиция обложки для журнала комиксов	Содержание учебного материала: Разработка обложки комиксов для журнала	2	3	ОК 1-6,9 ПК 1.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	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		24		

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 ОП.14 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 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	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™ 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>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 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>