

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2023 11:35:42  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ПЛАКАТНАЯ И РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКИ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Год набора - 2023

Рабочая программа дисциплины «Плакатная и рекламная графика» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), (Приказ Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Дедкова А.А.

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,  
кандидат культурологии, доцент



Ю. В. Одношовина

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) .....	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы .....	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	6
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	8
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	8
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	8
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	9
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем .....	10
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....	11

# 1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

## 1.1. Наименование дисциплины

Плакатная и рекламная графики

## 1.2. Цель дисциплины

- формирование знаний об исторических и современных тенденциях становления плакатной и рекламной графики,
- развития умения и навыков по созданию и воплощению творческих концепций в форме плакатной и рекламной графики.

## 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний об истории возникновения и становления искусства плаката в контексте типологии жанра;
- усвоение знаний о национальных школах искусства плаката, а также о современных тенденциях развития дизайна плаката;
- изучение основных композиционных принципов и художественных средств выразительности, свойственных жанру плаката;
- изучение диапазона выразительных средств искусства плаката, основных принципов применения специфики графических средств выразительности в плакатной графике;
- формирование умения интеграции разнохарактерных элементов изображения и шрифта в плакатной и рекламной графике в одной двухмерной плоскости композиции.

## 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Плакатная и рекламная графики» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
<b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	<b>ОПК-3.1.</b> Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	<b>ОПК-3.2.</b> Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	<b>ОПК-3.3.</b> Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.
<b>ОПК-5</b> Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	<b>ОПК-5.1.</b> Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.
	<b>ОПК-5.2.</b> Уметь: разрабатывать программу инно-

	вационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.
	<b>ОПК-5.3.</b> Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.
<b>ОПК-8</b> Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	<b>ОПК-8.1.</b> Знать: нормативные документы, определяющие современную культурную политику Российской Федерации.
	<b>ОПК-8.2.</b> Уметь: ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.
	<b>ОПК-8.3.</b> Владеть: методами анализа современных культурных процессов.

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Плакатная и рекламная графики» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 4 курсе, 8 семестре.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		8
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>3</b>	<b>3</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>108</b>	<b>108</b>
<b>Аудиторные занятия, час.</b>	<b>22</b>	<b>22</b>
Лекции, час.	4	4
Практические занятия, час.	18	18
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>86</b>	<b>86</b>
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачет	зачет

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

### 5.1. Содержание дисциплины

**Тема 1. Инди-игры (independent video game).** Понятие инди-игры. Инди-разработчики и в чем их отличие от крупных компаний. Особенности инди-проектов

**Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх.** Примеры игр с авторской графикой. Работа над собственным сюжетом игры. Поиск наилучшего визуального стиля для проекта. Работа с референсами и рефбордами.

**Тема 3. Разработка персонажа.** Выбор стиля. Поиск силуэта. Уточнение форм, наполнение и особенности. Цветовая палитра. Работа с эмоциями персонажа.

**Тема 4. Разработка окружения.** Поиск настроения проекта. Работа с поиском композиции, тоном и светом. Цветовое решение.

**Тема 5. Оформление портфолио.** Оформление проекта для размещения в портфолио.

### 5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
<b>8 семестр</b>					
<b>Раздел I. Организация (предприятие) как субъект предпринимательской деятельности</b>					
<b>Тема 1.</b> Инди-игры (independent video game).	2	-	2	2	-
<b>Тема 2.</b> Различные визуальные решения графики в играх.	16	12	4	2	2
<b>Тема 3.</b> Разработка персонажа.	30	24	6	-	6
<b>Тема 4.</b> Разработка окружения.	46	40	6	-	6
<b>Тема 5.</b> Оформление портфолио.	14	10	4	-	4
<b>Зачет</b>					
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>86</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>18</b>
<b>Всего зачетных единиц</b>	<b>3</b>				

### 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
<b>Тема 1.</b> Инди-игры (independent video game).	Понятие инди-игры. Инди-разработчики и в чем их отличие от крупных компаний. Особенности инди-проектов	2	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8
<b>Тема 2.</b> Различные визуальные решения графики в играх.	Примеры игр с авторской графикой. Работа над собственным сюжетом игры. Поиск наилучшего визуального стиля для проекта. Работа с референсами и рефбордами.	2	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8

#### 5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Тема 2.</b> Различные визуальные решения графики в играх	Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.	2	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Практические задания
<b>Тема 3.</b> Разработка персонажа.	Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений.	6	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Практические задания
<b>Тема 4.</b> Разработка окружения.	Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон.	6	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Практические задания
<b>Тема 5.</b> Оформление портфолио.	Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты.	4	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Практические задания

#### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Тема 2.</b> Различные визуальные решения графики в играх	Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.	12	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
<b>Тема 3.</b> Разработка персонажа.	Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений. Работа с цветовым решением. Скетчинг эмоций персонажа. Итоговый рендер персонажа в наиболее удачном стиле.	24	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
<b>Тема 4.</b> Разработка окружения.	Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон. Варианты различных локаций.	40	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.

	Поиск цветового решения. Варианты вида локации, с учетом изменения освящения или времени года. Итоговый рендер в выбранном стиле.			ского занятия.
<b>Тема 5.</b> Оформление портфолио.	Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты.	10	ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Плакатная и рекламная графика» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров [Текст] / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2017 - 256с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Тугендхольд Я. А. Художественная культура Запада / Я. А. Тугендхольд — Москва : Юрайт, 2023. — 169 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519557> (дата обращения: 17.05.2023).

2. Барышников А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Юрайт, 2023. — 196 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515692> (дата обращения: 17.05.2023).

### **Дополнительная литература:**

1. Кемпкенс Оливер Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс - Москва : Эксмо, 2020. - 224с.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 208 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 17.05.2023).

3. Логвиненко Г. М. Декоративная композиция [Текст]: учеб. пособие для вузов / Г.М. Логвиненко. - М.: ВЛАДОС, 2015. - 144с.: ил.

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

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



### Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <http://минобрнауки.рф/>;
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;
- Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»: <http://window.edu.ru/>;
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов: <http://school-collection.edu.ru/>;
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов: <http://fcior.edu.ru/>;
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Дисциплина «Плакатная и рекламная графики» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются методы, правила и приемы цифрового художника, используемые в процессе работы над игровыми проектами.

**Цель дисциплины** - научить студентов работать с авторскими проектами, разрабатывать собственное стилистическое решение для проекта.

**Основные задачи дисциплины** – изучить принципы работы над инди-проектом, разрабатывать игровые концепции, выбирать подходящее по стилю визуальное решение для проекта, проводить анализ проекта и работать с референсами, делать скетчи, делать финальный рендер сложных игровых объектов

**Структура дисциплины** включает в себя лекционные, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов определены в разделе 5.5.

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

### ***Перечень информационных технологий:***

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;  
Онлайн платформа для командной работы Miro;  
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;  
Портал института <http://portal.midis.info>

### ***Перечень программного обеспечения:***

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  
ARCHICAD 24  
Blender  
DragonBonesPro  
Krita  
PureRef  
ZBrush 2021 FL  
Microsoft Office 2016  
На первых 4 + преподавательский  
САПР Грация  
САПР Assyst  
Google Chrome  
«Балаболка»  
NVDA.RU

### ***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

#### Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

## 11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для прак-	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	<b>Лаборатория компьютерного дизайна № 332</b> (Аудитори32я 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, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> 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, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».