

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 18.12.2025 08:40:00  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И  
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ  
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ  
ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ  
(ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ,  
ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Среднее общее образование

Год набора: 2024

Автор – составитель: Воробьева О.И.  
Нажмутдинова А.С.  
Старицына И.Ю.

## Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств .....	3
1.1. Область применения .....	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций .....	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения по профессиональному модулю ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов .....	8
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения практического опыта, умений и усвоения знаний .....	11
2.1 Задания для текущего контроля .....	11
2.2. Задания для промежуточного контроля .....	43
3. Критерии оценивания .....	43

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

### 1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся предназначен для проверки результатов освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Профессиональный модуль ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов изучается в течение шести семестров и включает в себя: МДК.01.01. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве), МДК.01.02. Основы проектной и компьютерной графики, МДК.01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования, учебную и производственную практики.

#### Форма аттестации по семестрам

Наименование	Семестр	Форма аттестации
МДК.01.01. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)	Первый	Публичная защита проекта
	Второй	Зачет с оценкой
	Третий	Публичная защита проекта
	Четвертый	Зачет с оценкой
	Пятый	Публичная защита проекта
	Шестой	Экзамен
МДК.01.02. Основы проектной и компьютерной графики	Третий	Публичная защита проекта
	Четвертый	Зачет с оценкой
МДК.01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования	Шестой	Зачет с оценкой
УП.01.01 Учебная практика	Второй	Зачет с оценкой
ПП.02.01 Производственная практика	Четвертый	Зачет с оценкой
	Шестой	Зачет с оценкой
ПМ.01.01(К) экзамен по модулю	Шестой	Экзамен

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных 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 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

#### Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

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

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

В результате освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов обучающийся должен:

***иметь практический опыт:***

- разработки технического задания согласно требованиям заказчика;
- проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов;
- осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
- проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

***уметь:***

- разрабатывать концепцию проекта;
- находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования;
- проводить предпроектный анализ;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
- владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;
- использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
- осуществлять процесс дизайн-проектирования;
- разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;
- осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей.

***знать:***

- современные тенденции в области дизайна;
- законы создания колористики;
- закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- законы формообразования;
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
- принципы и методы эргономики
- систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
- методику расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

### Личностные результаты реализации рабочей программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
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
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
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

### 1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Код компетенций	Формируемые компетенции	Умения, знания
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	<p><b>Умения:</b> распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p><b>Знания:</b> – актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</p>

		основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><b>Умения:</b>  определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение; использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p><b>Знания:</b>  - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	<p><b>Умения:</b>  определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план; рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; презентовать бизнес-идею; определять источники финансирования</p> <p><b>Знания:</b>  - содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские</p>

		продукты
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	<p><b>Умения:</b> организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p><b>Знания:</b> - особенности развития и распространения информации в информационно-поисковой системе; - классификацию поисковой системы;</p>
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	<p><b>Умения:</b> - находить источники информации с помощью инновационных технологий в соответствии с основной деятельностью;</p> <p><b>Знания:</b> - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности</p>
ПК 1.1.	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	<p><b>Умения:</b> разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования</p> <p><b>Знания:</b> - современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне</p>
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<p><b>Умения:</b> проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;</p> <p><b>Знания:</b> законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;</p>

		законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<b>Умения:</b> использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей <b>Знания:</b> систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 1.4.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<b>Умения:</b> - производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования <b>Знания:</b> методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта
ПК 1.5.	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов	<b>Умения:</b> - выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов; <b>Знания:</b> - особенности выполнения эскизов с использованием различных графических средств и приемов;

**1.3. Показатели оценки результатов обучения по профессиональному модулю ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов**

Содержание профессионального модуля	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
<b>МДК.01.01 Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)</b>			
<b>1 семестр</b>			
<b>Раздел 1. Основы проектирования</b>			
<b>Тема 1.1.</b> Проектирование графических концепций	ОК1-ОК 4, ОК 9 ПК 1.1-1.4 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Просмотр выполненных заданий
<b>Тема 1.2.</b> Шрифтовые знаки и особенности их построения	ОК1-ОК 4, ОК 9 ПК 1.1-1.4 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Просмотр выполненных заданий
<b>Тема 1.3.</b> Проектирование рекламно-графической продукции	ОК1-ОК 4, ОК 9 ПК 1.1-1.4 ЛР 13, ЛР 16-19,	Текущий	Просмотр выполненных заданий



проектной графики	ЛР 21-25		
<b>Тема 1.4.</b> Айдентика	ОК1-ОК 4, ОК 9 ПК 1.1-1.4 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Промежуточ- ный	публичная защита проекта
<b>2 семестр</b>			
<b>Раздел 2. Технологии брендинга</b>			
<b>Тема 2.1.</b> Брендинг	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 2.2.</b> Предпроектный анализ	ОК 1. – ОК 9. ПК-1.1. - ПК-1.5	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 2.3</b> Нейминг.	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 2.4.</b> Логотип. Фирменный стиль.	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Промежуточ- ный	Зачет с оценкой (публичная защита проекта)
<b>3 семестр</b>			
<b>Раздел 3. Дизайн упаковки</b>			
<b>Тема 3.1</b> Упаковка как идентификатор товарного бренда	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 3.2.</b> Редизайн товарного бренда	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий Публичная защита проекта
<b>Тема 3.3.</b> Дизайн упаковки	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 3.4.</b> Логобук (руководство по использованию логотипа)	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Промежуточ- ный	публичная защита проекта
<b>4 семестр</b>			
<b>Раздел 4. Дизайн-макет журнала</b>			
<b>Тема 4.1.</b> Современный журнал	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 4.2.</b> Разработка концепции журнала	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Тема 4.3.</b> Верстка и подготовка к печати.	ПК 1.1-1.4 ОК1-ОК 4, ОК 9 ЛР 13, ЛР 16-19, ЛР 21-25	Промежуточ- ный	Зачет с оценкой (публичная защита проекта)

<b>5 семестр</b>			
<b>Раздел 5. Основные этапы дизайн-проектирования</b>			
Тема 5.1. Ребрендинг фирменного стиля предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 5.2. Выполнение дизайн-проектов	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 5.3. Дизайн-концепции проектов фирменного стиля	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточ- ный	Публичная защита проекта
<b>6 семестр</b>			
<b>Раздел 6. Портфолио</b>			
Тема 6.1. Дизайнерское портфолио	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточ- ный	Экзамен (публичная защита проекта)
<b>МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики</b>			
<b>3 семестр</b>			
<b>Раздел 1. Компьютерная графика</b>			
Тема 1.1. Компьютерная графика в графическом дизайне. Графический редактор Corel Draw.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 1.2. Инструменты выделения графического редактора Corel Draw.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 1.3. Геометрические примитивы - основа формирования с изображений в CorelDRAW.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 1.4. Инструменты рисования. Приемы построения всевозможных линий. Узел и сегмент. Управление узлами и сегментами.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточн ый	Контрольная работа
<b>4 семестр</b>			
<b>Раздел 2. Системы координат, типы преобразований графической информации.</b>			
Тема 2.1. Интерактивная компьютерная графика на персональных компьютерах.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 2.2. Масштабирование изображений. Выборка изображений для эскизной проектной графики	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Раздел 3. Интерфейс Adobe Illustrator</b>			
Тема 3.1. Элементы интерфейса. Меню. Панели инструментов. Строка	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19,	Текущий	Проверка выполненных заданий

состояния.	21-25		
<b>Раздел 4. Интерфейс Adobe InDesign</b>			
Тема 4.1. Обеспечение точности построения.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
<b>Раздел 5. Графический редактор Adobe Photoshop</b>			
Тема 5.1. Алгоритмы растровой графики: методы создания элементов дизайна в Adobe Photoshop	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 5.2. Макетирование в программе Adobe Photoshop. Взаимодействие с другими графическими редакторами	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 2.1 - 5.2	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Зачет с оценкой (просмотр выполненных заданий)
<b>МДК.01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования</b>			
<b>6 семестр</b>			
<b>Раздел 1. Техничко-экономические показатели проектирования</b>			
Тема 1.1. Организация и её характерные черты.	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 1.2. Расчет и анализ основных технико-экономических показателей проектирования	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполненных заданий
Тема 1.1-1.2	ОК 1-9 ПК 1.1.- 1.4. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Зачет с оценкой (просмотр выполненных заданий)

### **Система контроля и оценки результатов освоения практического опыта, умений и усвоения знаний**

В соответствии с учебным планом по профессиональному модулю ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме зачета и экзамена с выставлением итоговой оценки за семестр.

## **2. Задания для контроля и оценки результатов освоения практического опыта, умений и усвоения знаний**

### **2.1 Задания для текущего контроля**

#### **МДК.01.01 Дизайн-проектирование**

#### **Раздел 1. Основы проектирования**

### **Тема 1.1. Проектирование графических концепций**

#### **Задание № 1.**

Разработка знака на тему: «Эмблемы».

Цель: научить обучающихся понимать отличия между основными знаковыми системами - эмблема, символ, пиктограмма, знак-индекс.

#### ХОД ЗАНЯТИЯ:

##### 1. Повторение лекционного материала

##### 2. Выполнение задания по созданию эмблемы

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать эмблему для колледжа МИДиС. Работу распечатать на формате А4.

Эмблема (в переводе с древнегреческого - «выпуклое украшение, вставка») - условное изображение абстрактного понятия или идеи при помощи графических инструментов. Это изображение символического характера, косвенно указывающие на содержание понятия, а не прямое изображение.

План:

1. Изучить аналоги (просмотреть примеры эмблем других учебных заведений, государственных ведомств и т.д.)
2. Эскизирование на бумаге или компьютере
3. Выбрать цветовое решение
4. Согласовать работу с преподавателем
5. Нарисовать итоговый вариант эмблемы в векторной программе (Illustrator) на формате А4.
6. Подготовить работу к печати.

##### 3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя

##### Задание № 2.

Разработка знаковой системы на тему: «Пиктограммы»

Цель: научить обучающихся понимать отличия между основными знаковыми системами - эмблема, символ, пиктограмма, знак-индекс

#### ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Эмблемы»
3. Выполнение задания по созданию пиктограмм

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Нарисовать серию из 6 пиктограмм для кафе в едином стиле.

Необходимы следующие пиктограммы:

- уборная мужская
- уборная женская
- vip-зона/ или бар
- с животными можно/или нельзя
- место для курения
- выход

Тематика кафе на выбор обучающегося (джаз-бар, кошачье кафе, американское, итальянское и т.д.). Работу распечатать на формате А4.

Пиктограмма - знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета или явления, на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде.

План:

1. Изучить аналоги пиктограмм, используемых в общественных местах
2. Выбрать тематику кафе и стилистическое решение
3. Эскизирование на бумаге или компьютере
4. Выбрать цветовое решение
5. Согласовать работу с преподавателем
6. Нарисовать итоговый вариант пиктограмм в векторной программе (Illustrator) на формате А4.
7. Подготовить работу к печати.

##### 4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя

##### Задание № 3.

Разработка знака на тему: «Знак-индекс»

Цель: научить обучающихся понимать отличия между основными знаковыми системами - эмблема, символ, пиктограмма, знак-индекс

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Пиктограммы»
3. Выполнение задания по созданию знака-индекса

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать знак-индекс из животного (10 вариантов), используя различные художественные средства (линия, пятно, текстура) и стилизацию. Вид животного на выбор обучающегося. Цветовая палитра только черный и белый цвет. Работу распечатать на формате А3.

**План:**

1. Изучить аналоги знаков-индексов в дизайне
2. Выбрать животное, которое станет знаком
3. Эскизирование на бумаге или компьютере
4. Согласовать работу с преподавателем
5. Нарисовать итоговый вариант знаков в векторной программе (Illustrator) на формате А3.
6. Подготовить работу к печати.

#### **4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

### **Тема 1.2 Шрифтовые знаки и особенности их построения**

#### **Задание № 1.**

Разработка шрифтового знака на тему: «Логотип»

Цель: научить обучающихся понимать отличия между основными знаковыми системами - эмблема, символ, пиктограмма, знак-индекс

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Знак-индекс»
3. Выполнение задания по созданию логотипа

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Разработать логотип из слова «Дизайн» (10 вариантов), используя различные художественные средства (пятно, линия, текстура) и стилизацию. Логотип должен быть создан как на русском (5 вариантов), так и на английском языке (5 вариантов). Цветовая палитра только черный и белый цвет. Работу распечатать на формате А3.

**План:**

1. Изучить аналоги логотипов в дизайне
2. Эскизирование на бумаге или компьютере
3. Согласовать работу с преподавателем
4. Нарисовать итоговый вариант логотипов в векторной программе (Illustrator) на формате А3.
5. Подготовить работу к печати.

#### **4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

### **Тема 1.3 Проектирование рекламно-графической продукции**

#### **Задание № 1.**

Разработка комбинированного знака на тему: «Фирменный стиль туристического агентства».

Цель: научить обучающихся

1. проводить предпроектный анализ;
2. разрабатывать концепцию проекта;
3. реализовывать творческие идеи в макете;
4. разрабатывать фирменный стиль, включающий в себя логотип и блок деловой документации.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Логотип»
3. Выполнение задания по созданию комбинированного знака

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Разработать комбинированный знак для туристического агентства, используя различные художественные средства (пятно, линия, текстура), стилизацию и принципы построения композиции. Информация об агентстве, его контакты и название выдаются преподавателем.

*План:*

1. Провести предпроектный анализ
2. Изучить аналогичные проекты
3. Выбрать стилистическое решение, опираясь на проведенный предпроектный анализ
4. Эскизный поиск знака и логотипа
5. Провести поиск цветового решения, опираясь на проведенный предпроектный анализ
6. Отрисовка знака в векторной программе (Illustrator)
7. Согласовать работу с преподавателем

*Обязательные требования к разработке знака и логотипа:*

1. Не более трех фирменных цветов, включая цвет текста
2. Не более двух гарнитур шрифта и/или их семейств

*Технические параметры создания макета:*

1. Формат документа А4, ориентирование альбомное
2. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм
3. Цветовая модель документа CMYK
4. Шрифты перевести в кривые

*Технические параметры сохранения макетов:*

1. Сохранить рабочий файл под названием «логотип»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «логотип»

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Задание № 2.**

Разработка правил использования знака на тему: «Фирменный стиль туристического агентства».

Цель: научить обучающихся

1. проводить предпроектный анализ;
2. разрабатывать концепцию проекта;
3. реализовывать творческие идеи в макете;
4. разрабатывать фирменный стиль, включающий в себя логотип и блок деловой документации.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Фирменный стиль туристического агентства»
3. Выполнение задания по созданию правил использования знака

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать правила использования для разработанного ранее знака туристического агентства.

*Обязательные требования к разработке правил использования знака:*

1. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
2. Цветной вариант логотипа
3. Монохромный вариант логотипа
4. Монохромная выворотка логотипа
5. Выворотка логотипа на 3 разных цветах, включая фирменные цвета

6. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями
7. Фирменная гарнитура - основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства (при наличии)

Технические параметры создания макета:

1. Размер документа А4, ориентирование альбомное
2. Цветовая модель документа CMYK.
3. Шрифты перевести в кривые

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «правила»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «правила»

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

**Тема 1.4 Айдентика**

**Задание № 1.**

Разработка носителей фирменного стиля на тему: «Фирменный стиль туристического агентства»

Цель: научить обучающихся разрабатывать фирменный стиль, включающий в себя логотип и блок деловой документации

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Фирменный стиль туристического агентства»
3. Выполнение задания по созданию носителей фирменного стиля

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Разработать авторскую графику и носители фирменного стиля для туристического агентства, с ее использованием.

Носители фирменного стиля, которые необходимо разработать:

1. блок деловой документации: визитка корпоративная, бланк делового письма, бейдж, конверт, папка для бумаг, ручка
2. полиграфическая продукция: буклет

Понятие авторской графики включает в себя: цветовое решение, принцип построения композиции в формате изделия, работа с фотографиями, создание орнаментов или паттерна (повторяющейся бесшовное изображение). Обучающийся самостоятельно определяет какую авторскую графику будет применять в проекте.

Технические параметры создания макета:

1. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
2. Цветовая модель документа CMYK.

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «авторская графика»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «авторская графика»

Разработка блока деловой документации. Вся текстовая информация и изображения, для размещения на объектах дизайн-проекта, выдается преподавателем.

Обязательные требования к разработке блока деловой документации:

На макетах обязательно должен быть разработанный ранее логотип, тексты и иллюстрации, выданные преподавателем. Дополнительно обучающийся может размещать фирменную графику.

**1. Визитка:**

- a. Логотип
- b. Информация (полный текст)

**2. Бейдж:**

- a. Логотип

- b. Информация (полный текст)
  - c. Фотография
- 3. Бланк:
  - a. Логотип
  - b. Информация (полный текст).
- 4. Конверт:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст)
- 5. Папка:
  - a. Логотип
- 6. Макет дизайна для нанесения на ручку:
  - a. Логотип
- 7. Буклет:
  - a. Логотип
  - b. Информация (полный текст)
  - c. Иллюстрации (минимум 1 фотография)

Технические параметры создания продуктов

- 1. Визитка:
  - a. Размер 90\*50 мм
  - b. Припуски под обрезку 3 мм
  - c. Цветовая модель СМУК
- 2. Бейдж:
  - a. Размер 86\*54 мм
  - b. Припуски под обрезку 3 мм
  - c. Цветовая модель СМУК
- 3. Бланк:
  - a. Размер А4
  - b. Цветовая модель СМУК
- 4. Конверт:
  - a. Размер 210\*110 мм
  - b. Цветовая модель СМУК
  - c. Вырубное окно под адресата
- 5. Папка:
  - a. Разверстка – файл «папка\_крой» (выдается преподавателем)
  - b. Припуски под обрезку 3 мм
  - c. Цветовая модель СМУК
- 6. Макет дизайна для нанесения на ручку:
  - a. Формат А4
  - b. Ручка должна быть отрисована в векторе
  - c. Цветовая модель СМУК
- 7. Буклет:
  - a. Размер А4
  - b. Припуски под обрезку 5 мм
  - c. Цветовая модель СМУК.
  - d. Конструктивное решение - 2 фальца

Технические параметры сохранения к печати продукта

Все картинки должны быть в цветовой палитре СМУК, разрешение не менее 300 dpi, тексты переведены в кривые.

- 1. Визитка:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
  - b. Цветовая палитра СМУК
  - c. Текст в кривых
  - d. Сохранить рабочий файл под названием «визитка»



- е. Сохранить файл в формате PDF под названием «визитка»
- 2. Бейдж:
  - а. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку.
  - б. Цветовая палитра CMYK
  - с. Текст в кривых
  - д. Сохранить рабочий файл под названием «бейдж»
  - е. Сохранить файл в формате PDF под названием «бейдж»
- 3. Конверт:
  - а. Цветовая палитра CMYK
  - б. Текст в кривых
  - с. Сохранить рабочий файл под названием «конверт»
  - д. Сохранить файл в формате PDF под названием «конверт»
- 4. Бланк:
  - а. Цветовая палитра CMYK
  - б. Текст в кривых
  - с. Сохранить рабочий файл под названием «бланк»
  - д. Сохранить файл в формате PDF под названием «бланк»
- 5. Папка:
  - а. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку.
  - б. Цветовая палитра CMYK
  - с. Текст в кривых
  - д. Сохранить рабочий файл под названием «папка»
  - е. Сохранить файл в формате PDF под названием «папка»
- 6. Буклет:
  - а. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку.
  - б. Цветовая палитра CMYK
  - с. Текст в кривых
  - д. Сохранить рабочий файл под названием «буклет»
  - е. Сохранить файл в формате PDF под названием «буклет»
- 7. Макет дизайна для нанесения на ручку:
  - а. Цветовая палитра CMYK
  - б. Текст в кривых
  - с. Сохранить рабочий файл под названием «ручка»
  - д. Сохранить файл в формате PDF под названием «ручка»
- 3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

## **Раздел 2. Технологии брендинга**

### **Тема 2.1. Брендинг**

#### **Задание № 1.**

Выбор темы проекта, составление мудборда (доски настроения) проекта, защита темы в виде презентации.

Цель: научить обучающихся

1. анализировать актуальные проблемы рынка;
2. разрабатывать идею на основе собранных данных;
3. воплощать творческий замысел через мудборд: подборку изображений, цветов, шрифтов и других элементов, формирующих определённое настроение, концепцию или стиль будущего проекта;
4. уметь обосновать свой выбор

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение задания по созданию мудборда бренда

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Разработать идею бренда предприятия промышленности, торговли или сферы обслуживания (по выбору), используя аналитику рынка. Также составить мудборд будущего проекта, который бы отражал настроение и характер бренда.

*Темы для проектирования:*

1. Ювелирные магазины
2. Мебельные магазины
3. Одежда: детская, женская, мужская
4. Обувь
5. Игрушки
6. Посуда
7. Медицинское оборудование
8. Инструменты: для дома, сада, автомобиля и т.д.
9. Стройматериалы: сантехника, кафель и т.д.
10. Книжные магазины и др.

*План:*

1. Провести анализ рынка
2. Определиться с темой
3. Изучить аналогичные проекты
4. Выбрать характер бренда
5. Собрать мудборд-коллаж, отражающий характер бренда
6. Подготовить небольшую презентацию для демонстрации выбранной темы.

*Обязательные требования к разработке мудборда:*

1. Мудборд должен содержать подборку изображений, цветов, шрифтов и других элементов, формирующих определённое настроение, концепцию или стиль будущего проекта.

*Технические параметры создания макета:*

1. Формат документа 1920x1080 px, ориентирование альбомное (Power Point, Illustrator)
2. Изображения качественные, с большим разрешением.
3. 1 слайд презентации должен содержать название «Выбор темы», ФИО студента, группу и ФИО руководителя.
4. 2 слайд должен содержать аналитику по рынку.
5. 3 слайд должен содержать обоснование темы.
6. 4 слайд – мудборд.

*Технические параметры сохранения макетов:*

3. Сохранить рабочий файл под названием «Выбор темы.»
4. Сохранить файл в формате PDF под названием «Выбор темы.»

## **Тема 2.2. Предпроектный анализ**

### **Задание № 1.**

Провести маркетинговое исследование на основе выбранной темы.

Цель: научить обучающихся

1. Понимать взаимодействие маркетинга и айдентики.
2. Знать роль предпроектного анализа в процессе создания бренда.
3. Знать этапы работ по составлению предпроектной аналитики.
4. Разрабатывать концепцию бренда

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Анализ конкурентов (аналогичного товара/услуги). Провести подробный сравнительный конкурентный анализ товара/услуги, выявить сильные или отличительные свойства своего продукта. Идеально 2-3 ключевых. Это может быть цена, дизайн упаковки, место продажи, условия работы, особые свойства.

2. Анализ покупателей (целевой аудитории).

Алгоритм определения целевой аудитории можно условно разделить на 4 этапа.

Первый этап: Определить цели, для которых нужен портрет ЦА. На этом этапе определить, для чего нужен анализ целевой аудитории: для того, чтобы продать существующий продукт или создать новый продукт специально для целевой аудитории.

Второй этап: Изучить сегмент рынка, к которому относится бренд. Здесь важно определить в какой нише находится бизнес: B2B (бизнес для бизнеса) или B2C (бизнес для потребителя). Это поможет сразу пойти по правильному пути в плане продвижения, быстрее получить результат и сэкономить ресурсы.

Третий этап: Определить задачи, которые необходимо решить. Здесь определить, где будет продаваться продукт/услугу (где лучше сделать рекламу) или какой продукт/услугу нужно продать (какой продукт наиболее подходит аудитории и какой посыл нужен, чтобы заинтересовать покупателей или клиентов)

Четвертый этап: Определить, кто клиент и как лучше донести до него информацию.

На этом этапе нужно распределить клиентов на сегменты.

*Сегментация* – разделение потенциальных покупателей и заказчиков на целевые группы по схожим характеристикам.

*Сегментация по JTBD* (англ. «job to be done» - работа, которую надо выполнить). Продукт, который создают, решает проблему пользователя — «выполняет работу». Пользователи покупают, то есть «нанимают на работу» продукт, чтобы он сделал свою работу — и сделал жизнь пользователя немного счастливее. Фокусироваться надо на том, чего стремится достичь пользователь в определенных обстоятельствах. Это и называется job to be done — «работа, которую надо выполнить». Продукт не соответствует особенностям человека, он соответствует его проблемам.

В данном случае можно использовать таблицу с наводящими вопросами.

	<i>1 сегмент</i>	<i>2 сегмент</i>	<i>3 сегмент</i>
<i>Кто?</i>			
<i>Что?</i>			
<i>Какая потребность?</i>			
<i>Какая проблема?</i>			
<i>Какое может быть решение?</i>			

Если сложно сразу выявить сегменты, можно использовать метод jobstory.

#### **Формула Job Story:**

Когда (описание ситуации),

Я хочу (мотивация),

Чтобы (результат).

#### **Пример:**

Когда у меня есть всего 2 минуты, чтобы перекусить между встречами (описание ситуации),

Я хочу съесть что-то, чтобы это было просто, быстро и подняло мой уровень сахара в крови (мотивация),

Чтобы продержаться до обеда и сохранить рабочее настроение (результат).

На основе сегментации пользователей по *JTBD* следует составить портреты потребителей. В этом поможет метод персон - это качественный метод исследования. Его цель — создать нескольких персонажей с характеристиками потенциальных пользователей продукта. Проще говоря, каждый персонаж — это собирательный образ одной группы вашей целевой аудитории.

«Выдуманные» персонажи помогут лучше узнать пользователей, только их надо правильно создать.

Чтобы не запутаться, можно ориентироваться на эти вопросы:

- Какова цель продукта?
- Кто ваши пользователи?
- Как они себя ведут, чего ждут от продукта?
- Какие темы актуальны для пользователей?
- Сколько лет персоне?
- Мужчина это или женщина?
- Какой у персоны уровень образования?
- Какой опыт работы?
- Зачем он/она будет пользоваться продуктом?
- Как персона узнает о продукте?
- Какие устройства, программы и приложения персона использует регулярно?
- Как он/она получает информацию?
- Сколько времени проводит в интернете каждый день?
- Что мотивирует персону?
- Что персона ищет в продукте?

В результате должно получиться несколько карточек, то есть моделей персон, каждая из которых будет представлять одну группу (сегмент) пользователей.

JTBD в сочетании с методом персон дают более точное представление о потенциальном покупателе.

3. Уникальное торговое предложение (УТП). На основе маркетингового исследования необходимо сформулировать уникальное торговое предложение вашего бренда.

#### Технические параметры создания макета:

1. Маркетинговое исследование следует оформить в презентацию в формате pdf с таблицами и изображениями, подходящими по смыслу для демонстрации аудитории и преподавателю.

### **Тема 2.3. Нейминг**

#### **Задание № 1.**

Разработка нейминга для бренда.

Цель: научить обучающихся

1. Знать основные приемы в работе с неймингом;
2. Использовать различные методы и приемы генерации названий
3. Заполнение таблиц по неймингу

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Нейминг»
3. Выполнение задания по разработке нейминга для бренда.

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать нейм для бренда по выбранной студентом теме.

#### Обязательные требования к разработке правил использования знака:

1. Разработку названия для бренда следует начинать с изучения основных приемов и техник нейминга.
2. На основе маркетингового исследования формируется главная идея бренда, которая должна быть донесена до целевой аудитории при помощи названия продукта. Идея

определяет, какие эмоции, мысли и обещания будет передавать ваше название потребителю. Именно на данном этапе применяются известные методики генерации идей (мозговой штурм, ментальные карты и др).

3. Этап разработки названия является основным в процессе нейминга, составляется перечень возможных вариантов названия бренда или компании. Для того чтобы облегчить себе работу, воспользуетесь популярными методиками и способами создания имени.
4. Отбор вариантов. Чтобы сравнить и оценить название по необходимым критериям можно использовать таблицу:

	1 название	2 название	3 название
Привлекательность названия			
Легкость произношения			
Правильность произношения			
Эстетичность написания			
Легкость запоминания			
Выделяется в сегменте			
Соответствует рынку или категории			
Соответствует ценовому сегменту			
Суммарный балл			

5. Проверка на уникальность и охраноспособность. Для того чтобы полностью быть уверенным в возможности использования выбранного варианта названия необходимо проверить его на уникальность – то есть на степень его сходства с уже существующими названиями торговых марок. Самый простой способ – начать с онлайн поиска: проверить существование компаний с подобными названиями, сферу деятельности этих компаний, проверить дополнительные материалы и информацию, предоставленную поисковой системой при вводе названия. Проверить доступность URL для веб-сайта.

Технические параметры создания макета:

6. Таблицу по неймингу следует добавить в основную презентацию по проекту (в формате pdf).

## **Тема 2.4. Логотип. Фирменный стиль.**

### **Задание № 1**

Разработка логотипа и правил использования на тему: «Разработка бренда».

Цель: научить обучающихся

4. проводить проектный анализ;
5. разрабатывать концепцию проекта;
6. реализовывать творческие идеи в макете;
7. готовить макеты к печати

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Фирменный стиль предприятия».
3. Выполнение задания по созданию правил использования знака

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать правила использования для разработанного ранее знака предприятия.

Обязательные требования к разработке правил использования знака:

1. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
2. Цветной вариант логотипа
3. Монохромный вариант логотипа
4. Монохромная выворотка логотипа
5. Выворотка логотипа на фирменных цветах
6. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
7. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Технические параметры создания макета:

4. Размер документа А4, ориентирование альбомное
5. Цветовая модель документа CMYK.
6. Шрифты перевести в кривые

Технические параметры сохранения макетов:

3. Сохранить рабочий файл под названием «правила»
4. Сохранить файл в формате PDF под названием «правила»

#### **4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

##### **Тема 2.4 Логотип. Фирменный стиль.**

##### **Задание № 2.**

Разработка полиграфической продукции на тему: «Разработка бренда».

Цель: научить обучающихся

1. проводить проектный анализ;
2. разрабатывать концепцию проекта;
3. реализовывать творческие идеи в макете;
4. разрабатывать фирменный стиль, наружную рекламу, полиграфическую продукцию, рекламу в интернете;
5. готовить макеты к печати

##### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Фирменный стиль предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания».
3. Выполнение задания по созданию носителей фирменного стиля

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Разработать авторскую графику и носители фирменного стиля для предприятия по выбору.

Носители фирменного стиля, которые необходимо разработать:

1. визитка корпоративная
2. листовка
3. плакат в количестве 2 шт.
4. брошюра

Понятие авторской графики включает в себя: цветовое решение, принцип построение композиции в формате изделия, работа с фотографиями, создание орнаментов или паттерна (повторяющейся бесшовное изображение). Обучающийся самостоятельно определяет какую авторскую графику будет применять в проекте.

Верстка каталога продукции предприятия. Всю текстовую информацию и изображения, для размещения в каталоге, обучающийся находит самостоятельно.

Работа с версткой включает:

1. Разработку модульной сетки
2. Разработку шаблона страниц с использованием рубрик, колонцифер и другой необходимой информации
3. Оформление обложки каталога
4. Верстку текстов и иллюстраций
5. Применение авторской графики

Обложка каталога состоит из 4-х полос. Первая и четвертая обязательно должны содержать логотип предприятия и контактные данные. Дизайн второй и третьей полосы на усмотрение обучающегося.

Внутренний блок состоит из 8 полос. Количество рубрик и товаров обучающийся определяет самостоятельно.

Технические параметры создания макета:

1. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
2. Цветовая модель документа CMYK.

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «авторская графика»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «авторская графика»

Всю текстовую информацию и изображения, для размещения на объектах дизайн-проекта, обучающийся находит самостоятельно.

Обязательные элементы продукта (то без чего нельзя обойтись, другие элементы МОЖНО добавлять). Логотип используется тот, что был выполнен в заданиях ранее

Визитка:

1. Логотип
2. Информация (адреса, телефоны, сайт и т.д.)

Листовка:

1. Логотип
2. Информация (акция, распродажа, скидка, новый товар, неделя какого-либо товара и т.д.)

Плакат:

1. Логотип
2. Информация (акция, скидки, открытие магазина и т.д.).

Брошюра:

1. Логотип
2. Информация
3. Изображения

Технические параметры создания макета:

Визитка:

1. Размер 90\*50 мм
2. Припуски под обрезку 3 мм
3. Цветовая модель CMYK

Листовка:

1. Размер А5
2. Припуски под обрезку 5 мм
3. Цветовая модель CMYK

Плакат:

1. Размер А2
2. Цветовая модель CMYK

Брошюра:

Обложка:

1. Формат 200х200мм
2. Припуски под обрезку 5 мм
3. Цветовая модель CMYK

Внутренний блок:

1. Формат 200\*200 мм
2. Припуски под обрезку 5 мм
3. Цветовая модель СМУК

Технические параметры сохранения макетов:

Визитка:

1. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку.
2. Цветовая палитра СМУК
3. Текст в кривых
4. Рабочий файл под названием «визитка»
5. Файл PDF под названием «визитка»

Листовка:

1. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку.
2. Цветовая палитра СМУК
3. Текст в кривых
4. Рабочий файл под названием «листовка»
5. Файл PDF под названием «листовка»

Плакат:

1. Цветовая палитра СМУК
2. Текст в кривых
3. Рабочий файл под названием «плакат»
4. Файл PDF под названием «плакат»

Брошюра:

Обложка:

1. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
2. Цветовая палитра СМУК
3. Текст в кривых
4. Рабочий файл под названием «обложка»
5. Файл PDF под названием «обложка»

Внутренний блок:

1. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
2. Цветовая палитра СМУК
3. Текст в кривых
4. Рабочий файл под названием «внутренний блок»

Файл PDF под названием «внутренний блок»

Все разработки оформить в итоговую презентацию по теме «Разработка бренда».

### **Раздел 3. Дизайн упаковки**

#### **Тема 3.1 Упаковка как идентификатор товарного бренда**

##### **Задание № 1.**

Разработка мудборда и презентации по выбору бренда на тему: «Редизайн серии упаковок для торговой марки»

Выбор темы проекта, составление мудборда (доски настроения) проекта, защита темы в виде презентации.

Цель: научить обучающихся

5. анализировать актуальные проблемы рынка;
6. разрабатывать идею на основе собранных данных;
7. воплощать творческий замысел через мудборд: подборку изображений, цветов, шрифтов и других элементов, формирующих определённое настроение, концепцию или стиль будущего проекта;
8. уметь обосновать свой выбор



**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение задания по созданию мудборда товарного бренда

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Найти на российском рынке торговую марку с большим ассортиментом товаров, нуждающуюся в редизайне логотипа и упаковки. Выявить проблематику бренда. Также составить мудборд будущего проекта, который бы отражал настроение и характер бренда.

Обязательные требования к разработке мудборда:

2. Мудборд должен содержать подборку изображений, цветов, шрифтов и других элементов, формирующих определённое настроение, концепцию или стиль будущего проекта.

Технические параметры создания макета:

7. Формат документа 1920x1080 px, ориентирование альбомное (Power Point, Illustrator)
8. Изображения качественные, с большим разрешением.
9. 1 слайд презентации должен содержать название «Выбор темы», ФИО студента, группу и ФИО руководителя.
10. 2 слайд должен содержать аналитику по рынку.
11. 3 слайд должен содержать обоснование темы.
12. 4 слайд – мудборд.

Технические параметры сохранения макетов:

5. Сохранить рабочий файл под названием «Выбор темы.»
6. Сохранить файл в формате PDF под названием «Выбор темы.»

**Тема 3.2 Редизайн товарного бренда****Задание № 1.**

Разработка логотипа на тему: «Редизайн серии упаковок для торговой марки»

Цель: научить обучающихся проводить редизайн фирменного стиля и упаковки предприятий

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение задания по созданию логотипа

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Провести редизайн фирменного знака (логотипа) предприятия промышленности, торговли или сферы обслуживания (по выбору), используя различные художественные средства (пятно, линия, текстура), стилизацию и принципы построения композиции.

Требования к разработке знака:

Ограничения по цвету и шрифтам зависят от деятельности фирмы и ее целевой аудитории, которые выявляются при проведении предпроектного анализа.

Технические параметры создания макетаЛоготип:

1. Формат документа А4, ориентирование альбомное
2. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм
3. Цветовая модель документа CMYK
4. Шрифты в кривых

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «логотип»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «логотип»

**3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя****Тема 3.3 Дизайн упаковки****Задание № 1.**

Разработка дизайна упаковки на тему: «Редизайн серии упаковок для торговой марки»

Цель:

1. научить обучающихся разрабатывать конструкцию и дизайн упаковки под определенные объекты
2. верстка текста и графических элементов на упаковке.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение задания по разработки конструкции и дизайна упаковки

Разработать дизайн этикетки и мягкой упаковки, а также конструкцию упаковки для линеек товаров.

Конструкция упаковки должна быть модульной, возможно использование декоративной вырубки.

Текстовая информация, для размещения на упаковке, находится студентом самостоятельно.

Дизайн разрабатывается на основе предпроектного анализа.

Обязательно использование авторской графики в оформлении упаковки.

Обязательные элементы продукта

1. Информация.
2. Штрих-код.
3. Авторская графика
4. Конструкция

Технические параметры создания продукта

1. Цветовая модель CMYK
2. Текст в кривых
3. Вылет элементов дизайна на упаковке 5 мм.

Технические параметры сохранения и печати упаковки

1. Рабочий файл под названием «упаковка»
2. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «упаковка»
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя

### Тема 3.4 Логобук (руководство по использованию логотипа)

#### Задание № 3.

Разработка логобука (правил использования логотипа) на тему: «Редизайн серии упаковок для торговой марки»

Цель: научить обучающихся структурировать информацию о правилах использования логотипа

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Редизайн серии упаковок для торговой марки».
3. Выполнение задания по созданию правил использования знака

Создать правила использования для разработанного ранее знака предприятия.

4. Верстка электронного логобука для торговой марки.

Обязательные требования к разработке правил использования логотипа:

1. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
2. Цветной вариант логотипа
3. Монохромный вариант логотипа
4. Монохромная выворотка логотипа
5. Выворотка логотипа на фирменных цветах
6. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
7. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Обязательные требования к разработке макета логобука:

Разработать макет и модульную сетку для верстки брошюры.

Брошюра включает в себя обложку в 4 полосы и внутренний блок минимум 8 полос. Формат А4, горизонтальный.

Обязательная информация для размещения на обложке:

1. Логотип
2. Надпись «логобук» или «руководство по использованию логотипа»
3. Фирменная графика

Обязательная информация для размещения во внутреннем блоке:

1. Информация о торговой марке
2. Модульная сетка
3. Колонцифры, рубрики, колонтитулы
4. Изображения и авторская графика
5. Правила использования логотипа

Технические параметры создания продуктов

Все картинки должны быть в цветовой палитре CMYK, разрешение не менее 300 dpi, тексты в кривых.

1. припуски под обрезку 5 мм
2. Цветовая палитра CMYK
3. Текст в кривых

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить файл в формате PDF под названием «Логобук»

#### **4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

### **Раздел 4. Дизайн-макет журнала**

#### **Тема 4.1 Современный журнал**

##### **Задание № 1.**

Выбор темы проекта, составление мудборда (доски настроения) проекта, защита темы в виде презентации.

Цель: научить обучающихся

1. анализировать актуальные проблемы рынка;
2. разрабатывать идею на основе собранных данных;
3. воплощать творческий замысел через мудборд: подборку изображений, цветов, шрифтов и других элементов, формирующих определённое настроение, концепцию или стиль будущего проекта;
4. уметь обосновать свой выбор

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение задания по созданию мудборда журнала

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Разработать идею журнального издания (тема по выбору), используя аналитику рынка. Также составить мудборд будущего проекта, который бы отражал настроение и направление журнала.

*Темы для проектирования:*

1. Общественно-политический журнал
2. Научно-популярный
3. Популярный
4. Развлекательный
5. Для детей и юношества

Обязательные требования к разработке мудборда:

3. Мудборд должен содержать подборку изображений, цветов, шрифтов и других элементов, формирующих определённое настроение, концепцию или стиль будущего проекта.

Технические параметры создания макета:

1. Формат документа 1920x1080 px, ориентирование альбомное (Power Point, Illustrator)
2. Изображения качественные, с большим разрешением.
3. 1 слайд презентации должен содержать название «Выбор темы», ФИО студента, группу и ФИО руководителя.
4. 2 слайд должен содержать аналитику по рынку.
5. 3 слайд должен содержать обоснование темы.
6. 4 слайд – мудборд.

Технические параметры сохранения макетов:

7. Сохранить рабочий файл под названием «Выбор темы.»
8. Сохранить файл в формате PDF под названием «Выбор темы.»

**Тема 4.2 Разработка концепции журнала****Задание № 1.**

Разработка содержания, структуры и стиля журнала.

Цель: создать концепцию журнала

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Продумать содержание и структуру издания
2. Определиться со стилевым решением оформления
3. Разработать рубрикации

Объяснение задания и плана его выполнения

Продумать концепцию журнального издания. На основе маркетингового исследования разработать содержание, структуру и рубрикации журнала. Выбрать и обосновать стилевое решение в оформлении издания (стиль иллюстраций, фото, шрифты, композиционные приемы). Все оформить в виде электронной презентации.

Технические параметры создания продуктов

1. Формат документа 1920x1080 px, ориентирование альбомное (Power Point, Illustrator)
2. Изображения качественные, с большим разрешением.
3. 1 слайд презентации должен содержать название «Разработка дизайн-макета журнала», ФИО студента, группу и ФИО руководителя.
4. 2 слайд должен содержать краткое описание темы
5. 3 слайд – мудборд.
6. 4,5,6 – аналитика по конкурентам
7. 7 – анализ ЦА по сегментам
8. 8 – портреты потребителей
9. 9 – аналоги, референсы, демонстрирующие стилевое решение будущего оформления издания
10. 10 слайд кратко описывает содержание журнала и его структуру
11. 11 слайд демонстрирует будущую рубрикации издания.

Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Сохранить рабочий файл под названием «Разработка дизайн-макета журнала»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «Разработка дизайн-макета журнала»

**Тема 4.2 Разработка концепции журнала****Задание № 2.**

Разработка логотипа для журнала

Цель: разработать шрифтовой логотип для журнала

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Изучить аналоги
2. Эскизирование вариантов логотипа
3. Утверждение графического решения логотипа

*Объяснение задания и плана его выполнения*

На основе утвержденной концепции журнала, разработать шрифтовой логотип, который бы отражал характер и направление издания.

Требования к разработке знака:

Ограничения по цвету и шрифтам зависят от направления журнала и его целевой аудитории, которые выявляются при проведении предпроектного анализа.

Технические параметры создания макета

Логотип:

5. Формат документа А4, ориентирование альбомное
6. Цветовая модель документа CMYK
7. Шрифты в кривых

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «логотип»
2. Сохранить файл в формате EPS или PNG под названием «логотип»

**Тема 4.3 Верстка и подготовка к печати****Задание № 1.**

Верстка журнала

Цель: сверстать всю информацию для журнала и подготовить макет к печати, а также создать электронный вариант издания на основе верстки печатного макета.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проверка практического задания по теме: «Разработка концепции журнала».
2. Выполнение задания по верстке журнала

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать модульную сетку. Заверстать информацию в программе Adobe InDesign. Определить рубрики и разделы. Сделать подбор необходимых для размещения иллюстраций и фотографий.

Полученный макет подготовить к печати, распечатать и сшить методом крепления на скобки. А также создать вариант электронного журнала, ориентируясь на файл, созданный для печати.

Технические параметры создания макета

1. Формат А4
2. Количество полос 24 плюс обложка 4 полосы.
3. Размер шрифта зависит от стандартов и требований, предъявляемых к журнальным изданиям.
4. Обложка печатается на более плотной бумаге 170 до 300 г/м<sup>2</sup> и выше, внутренний блок печатается на бумаге от 80 до 130 г/м<sup>2</sup>.
5. Все шрифты должны быть переведены в кривые, эффекты прозрачности и градиенты перевести в растр.
6. Изображения четкие, контрастные, разрешение 300 dpi, цветовая палитра CMYK. Для подготовки ЧБ иллюстраций к печати необходимо настроить документ в программе для дизайна, выбрав цветовой режим CMYK, разрешение 300 dpi и установив правильный «глубокий черный» цвет (например, C:40;M:40;Y:40;K:100).
7. Для печати журнала вылеты под обрез должны составлять минимум 3–5 мм с каждой стороны, так как это многополосное изделие. Важные элементы, такие как текст и логотипы, необходимо располагать в «безопасной зоне» на расстоянии не менее 3–5 мм от линии реза. Требования подготовки к печати стоит уточнить у типографии.

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «Журнал»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «Журнал»

**Раздел 5. Основные этапы дизайн-проектирования**

## **Тема 5.1. Ребрендинг фирменного стиля предприятий промышленности, торговли, сферы обслуживания**

### **Задание № 1.**

Разработка комбинированного знака на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся проводить ребрендинг фирменного стиля предприятий

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение задания по созданию комбинированного знака

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Провести ребрендинг фирменного знака предприятия промышленности, торговли или сферы обслуживания (по выбору), используя различные художественные средства (пятно, линия, текстура), стилизацию и принципы построения композиции.

**Предприятия для ребрендинга:**

1. Магазин «Молочный фургончик»
2. Производитель «Индюшкин»
3. Производитель «Уткино»
4. Кондитерская фабрика «Колос»
5. Вишнегорская кондитерская фабрика «Голицин»
6. Компания «Ситно»
7. ТМ «Сытый папа»
8. Бисквитная фабрика «Fantel»
9. «Чебаркульское молоко»
10. «Кременкульская фабрика печенья»
11. Молочный комбинат «Камелла»
12. «Уральские кондитеры»

**Требования к разработке знака:**

Ограничения по цвету и шрифтам зависят от деятельности фирмы и ее целевой аудитории, которые выявляются при проведении предпроектного анализа.

**Технические параметры создания макета**

**Знак:**

8. Формат документа А4, ориентирование альбомное
9. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм
10. Цветовая модель документа CMYK
11. Шрифты в кривых

**Технические параметры сохранения макетов:**

3. Сохранить рабочий файл под названием «логотип»
4. Сохранить файл в формате PDF под названием «логотип»

### **3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

#### **Задание № 2.**

Разработка правил использования знака на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся проводить ребрендинг фирменного стиля предприятий

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля».
3. Выполнение задания по созданию правил использования знака

Создать правила использования для разработанного ранее знака предприятия.

**Обязательные требования к разработке правил использования знака:**

8. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
9. Цветной вариант логотипа
10. Монохромный вариант логотипа
11. Монохромная выворотка логотипа
12. Выворотка логотипа на фирменных цветах

13. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
14. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Технические параметры создания макета:

1. Размер документа А4, ориентирование альбомное
2. Цветовая модель документа CMYK.
3. Шрифты перевести в кривые

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «правила»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «правила»

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

**Тема 5.2 Выполнение дизайн-проектов**

**Задание № 1.**

Разработка рекламной полосы в журнал на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся создавать рекламные модули для многостраничных изданий

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля».
3. Выполнение задания по созданию рекламного модуля

Обязательная информация для создания рекламного модуля:

1. Логотип
2. Информация (новый товар, акция, скидки, открытие магазина и т.д.) – создается самостоятельно.
3. Авторская графика, фотографии и другие элементы оформления – на усмотрение обучающегося.

Технические параметры создания макета

1. Цветовая палитра CMYK
2. Припуски под обрезку 5 мм
3. Текст в кривых

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «журнал»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «журнал»

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

**Задание № 2.**

Разработка сувенирной продукции на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся создавать макеты для нанесения на сувенирную продукцию

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля».
3. Выполнение задания по созданию сувенирной продукции

Необходимо разработать макеты сувенирной продукции для фирмы. Продукция должна быть оригинальной и соответствовать деятельности выбранной фирмы.

Обязательная информация для размещения на макетах:

1. Логотип
2. Авторская графика и другие элементы оформления – на усмотрение обучающегося.

Технические параметры создания макета:

1. Цветовая палитра CMYK
2. Текст в кривых

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «сувенир\_1(2,3)»

2. Сохранить файл в формате PDF под названием «сувенир\_1(2,3)»

#### **4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

##### **Задание № 3.**

Разработка интернет-рекламы на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся создавать макеты интернет-рекламы

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля».
3. Выполнение задания по созданию интернет-рекламы

Разработать рекламный баннер для размещения на сайте.

Обязательная информация для размещения на макетах:

1. Логотип.
2. Информация (новый товар, акция, скидки, открытие магазина и т.д.) – подбирается самостоятельно.
3. Авторская графика и другие элементы оформления на усмотрение обучающегося.

Технические параметры создания продуктов

1. Размер баннера на сайт выбирается с учетом анализа сайтов, где будет размещена реклама
2. Цветовая палитра RGB

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «баннер»
2. Сохранить файл в формате JPG под названием «баннер»

#### **4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

##### **Тема 5.3 Дизайн-концепции проектов фирменного стиля**

##### **Задание № 1.**

Верстка брошюры на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся верстать многостраничные издания

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля».
3. Выполнение задания по верстке брошюры

Разработать макет и модульную сетку для верстки брошюры.

Брошюра включает в себя обложку в 4 полосы и внутренний блок 8 полос. Формат выбирается самостоятельно.

Обязательная информация для размещения на обложке:

4. Логотип
5. Контактная информация
6. Фирменная графика
7. Применение вырубки, лакирования или тиснения

Обязательная информация для размещения во внутреннем блоке:

6. Информация (перечень продукции, интересная информация для потребителя)
7. Модульная сетка
8. Колонцифры, рубрики, колонтитулы
9. Изображения и авторская графика

Технические параметры создания продуктов

Все картинки должны быть в цветовой палитре CMYK, разрешение не менее 300 dpi, тексты в кривых.

4. припуски под обрезку 5 мм
5. Цветовая палитра CMYK
6. Текст в кривых



Технические параметры сохранения макетов:

7. Сохранить рабочий файл под названием «обложка»
8. Сохранить файл в формате PDF под названием «обложка»
9. Сохранить рабочий файл под названием «внутренний блок»
10. Сохранить файл в формате PDF под названием «внутренний блок»

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя****Задание № 2.**

Разработка наружной рекламы на тему: «Ребрендинг фирменного стиля»

Цель: научить обучающихся создавать макеты для наружной рекламы

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля».
3. Выполнение задания по созданию макета для наружной рекламы

Выбрать наиболее выгодный вариант наружной рекламы (билборд, сити-формат, штендер, растяжка и т.д.) и создать дизайн-макет с размещением информации для продвижения товара. Размер зависит от выбранного носителя рекламы.

Обязательная информация для размещения на макетах:

1. Логотип
2. Информация (новый товар, акция, скидки, открытие магазина и т.д.) – подбирается самостоятельно
3. Авторская графика и другие варианты оформления – на усмотрение обучающегося

Технические параметры создания продуктов

1. Цветовая палитра CMYK
2. Текст в кривых

Технические параметры сохранения макетов:

1. Сохранить рабочий файл под названием «наружная реклама\_1 (2,3)»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «наружная реклама\_1 (2,3)»
3. **Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

**Раздел 6. Портфолио****Тема 6.1 Дизайнерское портфолио.****Задание № 1.**

Разработка авторского знака

Цель: создать знак для личного использования

**ХОД ЗАНЯТИЯ:****1. Выполнение задания по созданию авторского знака и правил использования знака**

Ограничения в разработке знака или логотипа по цвету, шрифтам, стилистическому решению – на усмотрение обучающегося.

Обязательная разработка авторской графики.

Правила использования логотипа должны содержать следующие элементы:

1. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
2. Цветной вариант логотипа
3. Монохромный вариант логотипа
4. Монохромная выворотка логотипа
5. Выворотка логотипа на фирменных цветах
6. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
7. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Технические параметры создания продуктовЛоготип:

1. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
2. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм.
3. Цветовая модель документа CMYK.
4. Шрифты в кривых

Правила использования логотипа:

1. Размер документа А4, ориентирование альбомное.
2. Цветовая модель документа CMYK.
3. Шрифты в кривых

Технические параметры сохранения к печати продуктов

Логотип:

1. Сохранить рабочий файл под названием «логотип»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «логотип»

Правила использования логотипа:

1. Сохранить рабочий файл под названием «правила»
2. Сохранить файл в формате PDF под названием «правила»

**Задание № 2.**

Разработка личной визитки

Цель: создать личную визитку

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проверка практического задания по теме: «Разработка авторского знака».
2. Выполнение задания по созданию личной визитки

Разработать дизайн-макет личной визитки. Размер, форма и вид печати определяется самостоятельно.

Визитка должна содержать логотип, разработанный ранее, авторскую графику и контактные данные.

Технические параметры создания продуктов

1. Припуски под обрезку 3 мм
2. Цветовая палитра CMYK
3. Текст в кривых

Технические параметры сохранения к печати продуктов

3. Сохранить рабочий файл под названием «визитка»
4. Сохранить файл в формате PDF под названием «визитка»

**Задание № 3.**

Разработка конструкции портфолио

Цель: создать конструкцию для портфолио, с возможностью его пополнения новыми работами

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проверка практического задания по теме: «Разработка личной визитки».
2. Выполнение задания по созданию конструкции для портфолио

Необходимо разработать конструктив для портфолио с возможностью его пополнения новыми работами. Формат, применения вырубки, лакирования и других отделочных процессов на усмотрение обучающегося.

Макет необходимо собрать из бумаги, проверить его функциональность. Затем перенести чертеж на компьютер для дальнейшей работы с версткой информации.

**3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя**

**Задание № 4.**

Верстка портфолио

Цель: сверстать всю информацию для портфолио и подготовить макет к печати, а также создать электронный вариант портфолио на основе верстки печатного макета.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проверка практического задания по теме: «Разработка конструкции портфолио».

## 2. Выполнение задания по верстке портфолио

Заверстать информацию на чертеже, полученном ранее при разработке конструкции.

Создать модульную сетку. Определить рубрики и разделы. Сделать подбор необходимых для размещения работ.

Полученный макет подготовить к печати и собрать, согласно чертежу.

А также создать вариант электронного портфолио, ориентируясь на файл, созданный для печати.

## 5. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя

### МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

#### Раздел 1. Компьютерная графика

#### Тема 1.1. Компьютерная графика в графическом дизайне. Графический редактор Corel Draw.

##### Задание № 1.

Выполнение упражнений на тему: «Создание нового документа. Открытие и закрытие документа. Сохранение документа в различных векторных форматах».

**Цель:** Познакомить и научить обучающихся пользоваться технологиям работы с документами в графическом редакторе Corel Draw. Знакомство и изучение инструментов Corel Draw.

##### ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Запуск и работа в графическом редакторе Corel Draw.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Запуск графического редактора Corel Draw. Создание документа с помощью инструмента File –New. Открытие и закрытие документа: инструменты- File -Open, File - Exit. Сохранение документа (инструменты- File-Save -Save As) в различных векторных форматах с использованием таблицы Save Drawing. Наиболее распространенные форматы векторной графики: CDR, PDF, Ai, EPS, CMX. Открытие документа с помощью инструмента File –New. Создание документа в графическом редакторе с использованием панели: «Greate a new document».

Существует несколько различных типов графических форматов, каждый из которых сохраняет данные определенным способом. В настоящее время наиболее широко используются растровый, векторный и метафайловый форматы. Существуют, однако, и другие типы форматов — форматы сцены, анимации, мультимедиа, гибридные, гипертекстовые, гипермедиа, объемные, язык моделирования виртуальной реальности (VRML), аудиоформаты, форматы шрифтов, язык описания страницы (PDL).

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Запуск графического редактора Corel Draw.
3. Создание папки для хранения документов.
4. Сохранения документа в различных форматах

##### Задание №2.

Выполнение упражнений на тему: «Изменение параметров страницы и единиц измерения».

**Цель:** Познакомить и научить обучающихся пользоваться технологиям работы с документами в графическом редакторе Corel Draw. Знакомство и изучение инструментов Corel Draw

##### ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Запуск и работа в графическом редакторе Corel Draw.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Запуск графического редактора Corel Draw. Создание и изменение документа в графическом редакторе с использованием панели: Greate a new document. Вызов панели Option. Изменение единиц измерения с помощью панели Rulers.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа с графическим редактором Corel Draw. Вызов панели Greate a new document, создание и редактирование документов.
3. Изменение единиц измерения с помощью панели Rulers.

## **Тема 1.2. Инструменты выделения графического редактора Corel Draw.**

### **Задание № 1.**

Выполнение упражнений с использованием инструментов выделения.

Цель: Познакомить и научить обучающихся пользоваться технологиям работы в графическом редакторе Corel Draw. Знакомство и изучение инструментами выделения в Corel Draw

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению инструментов выделения Pick tool.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Используя инструменты выделения Pick tool, выделить, передвинуть и трансформировать объекты. После использования инструментов выделения сохранить рабочие файлы в формате CDR.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение вариантов выделения и трансформации объектов.
3. Проведение анализа действия инструментов выделения Pick tool и результатов трансформирования.
4. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

## **Тема 1.3 Геометрические примитивы - основа формирования с изображений в CorelDRAW.**

### **Задание № 1. Выполнение упражнений на тему: «Построение прямоугольников».**

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw, построение прямоугольников с помощью Rectange tool. Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению инструмента Rectange tool.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Используя инструмент Rectange tool построить ряд прямоугольников. Создать элементарные изображения на основе прямоугольников. Трансформировать фигуры с использованием Pick tool.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение вариантов построения прямоугольников и трансформации объектов.
3. Использование панели параметров прямоугольника.
4. Точное построение объектов - использование параметров: object position, object size, outline width, scale factor.
5. Проведение анализа действия построения Rectange tool и результатов использование параметров: object position, object size, outline width, scale factor.

6. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

### **Задание № 2**

Выполнение упражнений на тему: «Закругление углов прямоугольников». Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw, панель Rectange tool. Отработка практических навыков работы в Corel Draw

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw, построение и редактирование прямоугольников с помощью Rectange tool .Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению инструмента Rectange tool.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Используя инструмент Rectange tool построить ряд прямоугольников. Создать элементарные изображения на основе прямоугольников. Трансформировать фигуры с использованием панелей параметров.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение вариантов построения прямоугольников и трансформации объектов.
3. Использование панели параметров прямоугольника.
4. Точное построение объектов – object position, object size, outline width, scale factor.
5. Использование параметров для закругления углов прямоугольников: anqle of rotation, round corner, scalloped round, chamfered round, corner radius.
6. Создать и построить элементарные изображения на основе прямоугольников.
7. Проведение анализа действия построения прямоугольников с применением Rectange tool и результатов использование параметров : position, object size, outline width, scale factor, angle of rotation, round corner, scalloped round, chamfered round, corner radius.
8. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

### **Задание № 3**

Выполнение упражнений на тему: «Построение и модификация эллипсов, дуг и секторов».

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw. Построение и модификация эллипсов, дуг и секторов с помощью Elipse tool . Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению инструмента Elipse tool.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Используя инструмент Elipse tool построить ряд эллипсов, дуг и секторов. Создать элементарные изображения на основе эллипсов, дуг и секторов. Трансформировать фигуры с использованием панелей параметров.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение вариантов построить ряд эллипсов, дуг и секторов.
3. Использование панели параметров эллипсов для построения эллипсов, дуг и секторов (ellips, pie, arc).
4. Точное построение объектов - использование параметров: position, object size, outline width, scale factor.
5. Создать и построить элементарные изображения на основе эллипсов, дуг и секторов.

6. Проведение анализа действия построения ряда эллипсов, дуг и секторов с применением *Ellipse tool* и результатов использования параметров : position, object size, outline width, scale factor.
7. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

#### **Задание № 4**

Выполнение упражнений на тему: «Применение клавиш-модификаторов».

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw. Применение клавиш-модификаторов. Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению и применению клавиш-модификаторов.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Выполняя это упражнение, необходимо пользоваться клавишами-модификаторами, позволяющими упростить построение форм при наличии дополнительных ограничений. Клавиши-модификаторы работают с инструментом *Rectangle* (Прямоугольник) точно так же, как с инструментом *Ellipse* (Эллипс). Удерживая нажатой клавишу *Ctrl*, можно построить не эллипс, а правильный круг, а клавиша *Shift* позволяет строить эллипс, растягивая его не от угла, а от середины габаритного круга. При удержании одновременно обеих клавиш-модификаторов будет строиться круг от центра. Освободить клавиши-модификаторы следует только после отпускания кнопки мыши.

**План:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение вариантов построения геометрических примитивов с применением клавиш-модификаторов.
3. Точное построение квадратов – клавиша *Ctrl*.
4. Построение прямоугольников «от середины» - клавиша *Shift*.
5. Построение квадрата «от середины»- клавиши *Ctrl* и *Shift*.
6. Точное построение круга – клавиша *Ctrl*.
7. Построение эллипса «от середины» - клавиша *Shift*.
8. Построение круга «от середины»- клавиши *Ctrl* и *Shift*.
9. Проведение анализа применения клавиш-модификаторов при построении фигур.
10. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

#### **Задание № 5**

Выполнение упражнений на тему: «Построение и модификация».

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw. Построение и модификация. Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению и отработки практических навыков.
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Используя модификаторы форм на панели параметров создать трансформируемые объекты

**План:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение вариантов построения геометрических примитивов с применением клавиш-модификаторов.
3. Применение инструмента *Shape* (Форма).
4. Использование кнопки *Pie* (Сектор) для преобразования эллипса в сектор. Использование кнопки *Arc* (Дуга) для преобразования эллипса в дугу.

5. Использование Starting and Ending Angles- значения направляющих углов радиусов.
6. Использование кнопки Clockwise/Counterclockwise- позволяет выбрать, которая из двух дуг, получившихся в результате разбиения эллипса на две части будет построена — идущая по часовой или против часовой стрелки от начального радиуса к конечному.
7. Проведение анализа применения клавиш-модификаторов при построении фигур.
8. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

#### **Тема 1.4. Инструменты рисования. Приемы построения всевозможных линий. Узел и сегмент. Управление узлами и сегментами.**

##### **Задание № 1.**

Выполнение упражнений на тему: «Построение линий от руки с использованием, инструмента Freehand (Произвольная кривая).

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw. Рисование с помощью инструмента Freehand. Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

##### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению и отработки практических навыков инструмента Freehand .
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Инструмент Freehand (Произвольная кривая) преобразует траекторию перемещения мыши в кривую. При этом узлы и сегменты линии формируются автоматически в соответствии с заданными параметрами инструмента Freehand (Произвольная кривая)

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Выполнение фор – эскизов (быстрых) с применением инструмент Freehand (Произвольная кривая).
3. Проведение анализа возможностей инструмента Freehand (Произвольная кривая) и использование этого для рисования.
4. Консультация, обсуждение результатов с преподавателем.

##### **Задание № 2.**

Выполнение упражнений на тему: «Построение линий инструментом Bezier с использованием узла и сегмента»

Цель: Изучение инструментов графического редактора Corel Draw. Рисование с помощью инструмента Bezier с использованием узла и сегмента. Отработка практических навыков работы в Corel Draw.

##### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Работа в графическом редакторе Corel Draw по изучению и отработки практических навыков инструмента Bezier с использованием узла и сегмента
3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Классы объектов: кривая (curve), размерная линия (dimension line), соединительная линия (interactive connector line) и суперлиния (artistic media group). Их устройство и приемы построения. Приемы редактирования и модификации формы линий. В основе принятой в CorelDRAW модели линий лежат два понятия: узел и сегмент.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование узлов для редактирования линии:
  - начальный узел незамкнутой кривой,
  - прямолинейный (line) узел,

- криволинейный (curve) узел
  - узел излома (cusp) ,
  - сглаженный (smooth),
  - симметричный (symmetrical). узел.
3. Выполнение фор – эскизов (быстрых) композиций с редактированием линий с использованием узлов.
  4. Обсуждение, консультация и согласование фор – эскизов с преподавателем.
  5. Выбор оптимального эскиза и выполнение контрольного задания
  6. Выполнение итоговых вариантов графических композиций.

## **Раздел 2. Системы координат, типы преобразований графической информации**

### **Тема 2.1. Интерактивная компьютерная графика на персональных компьютерах.**

#### **Задание № 1.**

Работа с аналогами растровой и векторной графики.

Цель: Понимание обучающимся сути и основы компьютерной графики и применения её как инструмента в дизайнерском проектировании.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- работа с теоретическим материалом. Конспект.
- работа с аналогами

### **Тема 2.2. Масштабирование изображений. Выборка изображений для эскизной проектной графики.**

#### **Задание № 1.**

Демонстрация эскизной проектной графики по теме.

Цель: Понимание обучающимся приемов и способов масштабирования изображений в программах и графической обработка изображений.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- Анализ изобразительных и композиционных средств в выбранных аналогах.
- Работа с аналогами проектной графики, сделанных вручную и в графических редакторах.

## **Раздел 3. Интерфейс Adobe Illustrator**

### **Тема 3.1. Элементы интерфейса. Меню. Панели инструментов. Строка состояния.**

#### **Задание № 1.**

Работа с панелями, закладками и меню интерфейса программы Adobe Illustrator

Цель: умение и навыки использования инструментария различных графических редакторов в проектной деятельности.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- Демонстрация принципа работы.
- Устный доклад по терминологии интерфейса графических программ.

## **Раздел 4. Интерфейс Adobe InDesign**

### **Тема 4.1. Обеспечение точности построения.**

#### **Задание № 1.**

Демонстрация принципа работы программы Adobe InDesign.

Цель: владение инструментами программы как через меню и диалоговые окна, так и через горячие клавиши.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- Демонстрация принципа работы;
- Выполнение практической работы;

## **Раздел 5. Графический редактор Adobe Photoshop**



## **Тема 5.1. Алгоритмы растровой графики: методы создания элементов дизайна в Adobe Photoshop**

### **Задание № 1.**

Выполнение упражнений по созданию несложных композиций формального характера

Цель: владение инструментами программы как через меню и диалоговые окна, так и через горячие клавиши, умение работать в слоях, трансформировать, преобразовывать, перемещать, заливать простые формы в программе.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- Демонстрация принципа работы;
- Выполнение практической работы;

## **Тема 5.2. Макетирование в программе Adobe Photoshop. Взаимодействие с другими графическими редакторами.**

### **Задание № 1.**

Создание макета рекламной листовки, с использованием всевозможных средств графики, предлагаемых программой Adobe Photoshop.

Цель: умение отвечать на техническое задание, владеть профессиональными навыками макетирования в программе Adobe Photoshop.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- Демонстрация принципа работы;
- Выполнение практической работы;

## **МДК.01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования**

### **Раздел 1. Техничко-экономические показатели проектирования**

#### **Тема 1.1 Организация и её характерные черты.**

##### **Задание № 1.**

Составление терминологического словаря на тему: «Техничко-экономические показатели дизайн-проекта»

Цель: изучить основную терминологию предмета.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

##### **1. Повторение лекционного материала**

##### **2. Объяснение задания и плана его выполнения**

Составить терминологический словарь, используя литературу по предмету и интернет.

План:

1. Поиск необходимых терминов
2. Конспектирование
3. Проверка работы преподавателем

##### **3. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 1.2 Расчет и анализ основных технико-экономических показателей проектирования**

##### **Задание № 1.**

Составление таблицы на тему: «Анализ трудовых ресурсов»

Цель: овладеть необходимыми знаниями об использовании трудовых ресурсов на предприятии.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Техничко-экономические показатели дизайн-проекта»
3. Объяснение задания и плана его выполнения

Составить конспект по анализу трудовых ресурсов для полиграфического предприятия, используя литературу по предмету и интернет.

План:

1. Поиск необходимой информации
2. Конспектирование
3. Проверка работы преподавателем

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 2.**

Составление таблицы на тему: «Расчёт потребности дизайн-проекта в основных и вспомогательных материалах»

Цель: научиться составлять сметы на необходимые материалы

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Анализ трудовых ресурсов»
3. Объяснение задания и плана его выполнения

Составить смету на основные материалы для полиграфической продукции: бумагу, пластик, пленки, комплектующие и т.д., используя литературу по предмету и интернет.

План:

1. Поиск необходимой информации
2. Конспектирование, составление таблиц
3. Проверка работы преподавателем

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 3.**

Составление таблицы на тему: «Расчет материалов и дизайнерских работ по выбранному проекту»

Цель: научиться составлять сметы на свои дизайнерские проекты.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Расчёт потребности дизайн-проекта в основных и вспомогательных материалах»
3. Объяснение задания и плана его выполнения

Составить смету на проект. Рассчитать стоимость материалов и услуг, используя литературу по предмету и интернет.

План:

1. Поиск необходимой информации
2. Конспектирование, составление таблиц
3. Проверка работы преподавателем

**4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 4.**

Составление таблицы на тему: «Расчет стоимости проектных работ»

Цель: научиться рассчитывать стоимость проектных работ

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
2. Проверка практического задания по теме: «Расчет материалов и дизайнерских работ по выбранному проекту»
3. Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать рынок дизайнерских услуг и составить таблицу с ценами, используя литературу по предмету и интернет.

План:

1. Поиск необходимой информации
2. Конспектирование, составление таблиц
3. Проверка работы преподавателем

#### 4. Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.

#### 2.2. Задания для промежуточного контроля

Промежуточная аттестация проходит в виде публичной защиты проектов.

### 3. Критерии оценивания

#### Критерии оценивания выполнения заданий практических занятий

Оценка «**отлично**» – задание выполнено в полном объеме, соответствует теме, решено композиционно верно, гармоничны цветовые сочетания или тоновые соотношения, задание выполнено качественно в материале.

Оценка «**хорошо**» задание выполнено в полном объеме, соответствует теме, но есть недочеты в образно-композиционном решении, гармоничны цветовые сочетания или тоновые соотношения, задание выполнено качественно в материале.

Оценка «**удовлетворительно**» – задание выполнено в полном объеме, соответствует теме, но есть недочеты в образно-композиционном решении, не гармоничны цветовые сочетания или тоновые соотношения, задание выполнено не качественно в материале.

Оценка «**неудовлетворительно**» – задание не выполнено.

#### Критерии оценивания макетов

Оценка «**отлично**» – задание выполнено в полном объеме, соответствует теме, макет собран качественно без следов карандаша и клея.

Оценка **хорошо**» задание выполнено в полном объеме, но есть небольшие недочеты, макет собран качественно без следов карандаша и клея.

Оценка «**удовлетворительно**» – задание выполнено в полном объеме, есть небольшие недочеты, на макете имеются следы карандаша и клея.

Оценка «**неудовлетворительно**» – задание не выполнено.

#### Критерии оценивания промежуточной аттестации

Оценка «**отлично**»

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Знание законов композиции.
3. Свободное владение пакетами графических программ.
4. Точность и обоснованность выводов.
5. Безошибочное выполнение практического задания.
6. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка **хорошо**»

1. Хорошее знание программного материала.
2. Понимание законов композиции.
3. Наличие незначительных неточностей в употреблении терминов, классификаций.
4. Знание основных пакетов графических программ.
5. Неполнота представленного иллюстративного материала.
6. Точность и обоснованность выводов.
7. Логичное изложение вопроса, соответствие изложения научному стилю.
8. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.

Оценка «**удовлетворительно**»

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Недостаточно полное понимание законов композиции.
3. Затруднение в приведении примеров, подтверждающих теоретические положения.
4. Наличие неточностей в употреблении терминов, классификаций.
5. Неумение четко сформулировать выводы.
6. Отсутствие навыков научного стиля изложения.
7. Грубая ошибка в практическом задании.
8. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «**неудовлетворительно**»

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Не знание законов композиции.
3. Неспособность владеть пакетом графических программ.
4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
5. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
6. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

Критерии оценивания учебной практики и производственной практики (по профилю специальности) представлены в программах практик.