

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 2024.02.26 17:30:06
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПЛАКАТНАЯ И РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКИ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора - 2024

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

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

Заведующий кафедрой дизайна,
рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент

Ю. В. Одношвина

СОДЕРЖАНИЕ

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

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

1.1. Наименование дисциплины

Плакатная и рекламная графики

1.2. Цель дисциплины

Научить студентов работать с авторскими проектами, разрабатывать собственное стилистическое решение для проекта.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить принципы работы над индивидуальным проектом;
- разрабатывать игровые концепции;
- выбирать подходящее по стилю визуальное решение для проекта;
- проводить анализ проекта и работать с референсами;
- делать скетчи;
- делать финальный рендер сложных игровых объектов.

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

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

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ. УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
--	--

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Плакатная и рекламная графики» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) «Цифровая графика в индустрии компьютерных игр».

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 11 зачетных единиц, 396 академических часов. Дисциплина изучается на 4 курсе, 7, 8 семестрах.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам	
		7	8
Общая трудоемкость, ЗЕТ	11	5	6
Общая трудоемкость, час.	396	180	216
Аудиторные занятия, час.	260	128	132
Лекции, час.	88	38	50
Практические занятия, час.	172	90	82
в т.ч. в форме практической подготовки	172	90	82
Самостоятельная работа	109	52	57
Курсовой проект (работа)	-	-	
Контроль	27	-	27
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет экзамен	зачет	экзамен

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

5.1. Содержание дисциплины

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

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

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

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

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

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов						
	Общая трудоёмкость	из них					Контроль
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них			
				Лекции	Практические занятия	из них Практическая подготовка	
7 семестр							
Раздел I. Организация (предприятие) как субъект предпринимательской деятельности							
Тема 1. Инди-игры (independent video game).	42	-	42	19	-		
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх.	63	20	43	19	45	45	
Тема 3. Разработка персонажа.	75	32	43	-	45	45	
Итого за 7 семестр	180	52	128	38	90	90	
8 семестр							
Тема 4. Разработка окружения.	103	37	66	25	41	41	
Тема 5. Оформление портфолио.	86	20	66	25	41	41	
Контроль	27						27
Итого за 8 семестр	216	57	132	50	82	82	27
Всего по дисциплине	396	109	260	88	172	172	27
Всего зачетных единиц	11						

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Тема 1. Инди-игры (independent video game).	Понятие инди-игры. Инди-разработчики и в чем их отличие от крупных компаний. Особенности инди-проектов	19	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх.	Примеры игр с авторской графикой. Работа над собственным сюжетом игры. Поиск наилучшего визуального стиля для проекта. Работа с референсами и рефбордами.	19	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 4. Разработка окружения.	Поиск настроения проекта. Работа с поиском композиции, тоном и светом. Цветовое решение.	25	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 5. Оформление портфолио.	Оформление проекта для размещения в портфолио.	25	УК-2 ПК-1 ПК-3

5.4. Практические занятия в форме практической подготовке

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх	Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.	45	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 3. Разработка персонажа.	Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений.	45	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 4. Разработка окружения.	Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон.	41	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 5. Оформление портфолио.	Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты.	41	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх	Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.	20	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Разработка персонажа.	Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений. Работа с цветовым решением. Скетчинг эмоций персонажа. Итоговый рендер персонажа в наиболее удачном стиле.	32	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Разработка окружения.	Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня.	27	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии.

	Поиск через пятно и тон. Варианты различных локаций. Поиск цветового решения. Варианты вида локаций, с учетом изменения освящения или времени года. Итоговый рендер в выбранном стиле.			занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Оформление портфолио.	Верстка кейса для потфолио. Оформление презентации для защиты.	20	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине «Плакатная и рекламная графика» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2022. - 256с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Барышников, А.П. Основы композиции: учебник для вузов / А.П. Барышников, И.В. Лямин. — Москва: Юрайт, 2025. — 196 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564074> (дата обращения: 21.05.2026).

2. Тугендхольд, Я.А. Художественная культура Запада / Я.А. Тугендхольд. — Москва: Юрайт, 2025. — 169 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567473> (дата обращения: 21.05.2026).

Дополнительные источники

1. Кемпкенс Оливер Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. - Москва: Эксмо, 2023. - 224с.

2. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция: учеб. пособие для вузов / Г.М. Логвиненко. - М.: ВЛАДОС, 2022. - 144с.: ил.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 215 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL:

<https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 21.05.2026).3. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция: учеб. пособие для вузов / Г.М. Логвиненко. - М.: ВЛАДОС, 2019. - 144с.: ил.

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

Электронные образовательные ресурсы

•Министерство науки и высшего образования Российской Федерации:
<https://minobrnauki.gov.ru>

•Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru>

•Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

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

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

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

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

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

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

Работа с тетрадью включает:

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

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

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

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

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

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

Виды самостоятельной работы студентов определены в разделе 5.5.

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

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций microsoft powerpoint;
Текстовый и табличный редактор microsoft word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Битрикс 24
Яндекс браузер
Mozilla Firefox
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
Figma (Edu)

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
КонсультантПлюс

Сведения об электронно-библиотечной системе

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

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна № 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».