

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.03.2023 15:51:58
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПЛАКАТНАЯ И РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКИ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора - 2022

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

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

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



Ю. В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

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

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

1.1. Наименование дисциплины

Плакатная и рекламная графики

1.2. Цель дисциплины

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 |
|---|---|
| ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) | ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения. |
| | ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| | ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале. |
| ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях | ОПК-5.1. Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей. |
| | ОПК-5.2. Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна. |
| | ОПК-5.3. Владеть: навыками формирования экс- |

| | |
|---|--|
| | позиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей. |
| ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации | ОПК-8.1. Знать: нормативные документы, определяющие современную культурную политику Российской Федерации. |
| | ОПК-8.2. Уметь: ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации. |
| | ОПК-8.3. Владеть: методами анализа современных культурных процессов. |

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Плакатная и рекламная графики» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе 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 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 4 курсе, 8 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

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

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

5.1. Содержание дисциплины

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

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

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

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

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

5.2. Тематический план

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

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 | 2 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 |
| 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. | 2 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 |

5.4. Практические занятия

| 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. | 2 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | Практические задания |
| Тема 3. Разработка персонажа. | Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений. | 6 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | Практические задания |
| Тема 4. Разработка окружения. | Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон. | 6 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | Практические задания |
| Тема 5. Оформление портфолио. | Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты. | 4 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | Практические задания |

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема | Виды самостоятельной работы | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|---|---|------|-------------------------|---|
| Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх | Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль. | 12 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия. |
| 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. | 24 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | 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. Поиск через пятно и тон. Варианты различных локаций. | 40 | ОПК-3 ОПК-5 ОПК-8 | Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия. |

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

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

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

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

Печатные издания

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

Электронные издания (электронные ресурсы)

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

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

Дополнительная литература:

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

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

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

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

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

Электронные образовательные ресурсы

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

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

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

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

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

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

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические 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 следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

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

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

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

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

Виды самостоятельной работы студентов определены в разделе 5.5.

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

Перечень информационных технологий:

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

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Mozilla Firefox
Adobe Reader
Eset NOD32
Windows 10
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL
Microsoft Office 2016
На первых 4 + преподавательский
САПР Грация
САПР Assyst
Google Chrome
«Балаболка»
NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

Сведения об электронно-библиотечной системе

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

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

| № п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для прак- | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения |
|-------|--|---|
| 1. | Лаборатория компьютерного дизайна № 332 (Аудитори32я для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |
| 2. | Библиотека Читальный зал № 122 | <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталогный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный |

Условия для лиц с ОВЗ:

Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ

Линза Френеля

Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата

Клавиатура с нанесением шрифта Брайля

Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ

Световые маяки на дверях библиотеки

Тактильные указатели направления движения

Тактильные указатели выхода из помещения

Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения

Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля

Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».