Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.09.2024 15:53:58
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): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очно-заочная
Год набора - 2024

Челябинск 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 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 № 09 от 22.04.2024 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 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) .....8

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....9

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем .....10

11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....11

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

### 1.1. Наименование дисциплины

Плакатная и рекламная графики

### 1.2. Цель дисциплины

– формирование знаний об исторических и современных тенденциях становления плакатной и рекламной графики,

– развития умения и навыков по созданию и воплощению творческих концепций в форме плакатной и рекламной графики.

### 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

− усвоение знаний об истории возникновения и становления искусства плаката в контексте типологии жанра;

− усвоение знаний о национальных школах искусства плаката, а также о современных тенденциях развития дизайна плаката;

− изучение основных композиционных принципов и художественных средств выразительности, свойственных жанру плаката;

− изучение диапазона выразительных средств искусства плаката, основных принципов применения специфики графических средств выразительности в плакатной графике;

− формирование умения интеграции разнохарактерных элементов изображения и шрифта в плакатной и рекламной графике в одной двухмерной плоскости композиции.

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

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

| Код и наименование компетенций выпускника | Код и наименование индикатора достижения компетенций |
|---|---|
| **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 инно- |

| | |
|---|---|
| | вационного 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 экспозиционных 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 высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 5 курсе, 9 семестре.

**Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий**

| Вид учебных занятий | Всего | Разделение по семестрам |
|---|---|---|
| | | 9 |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ | **3** | **3** |
| Общая трудоемкость, час. | **108** | **108** |
| **Аудиторные занятия, час.** | **14** | **14** |
| Лекции, час. | 2 | 2 |
| Практические занятия, час. | 12 | 12 |
| **Самостоятельная работа** | **90** | **90** |
| Курсовой проект (работа) | - | - |
| Контроль | 4 | 4 |
| 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 | | Контроль |
| | | | | Лекции | Практические занятия | |
| **9 семестр** | | | | | | |
| **Раздел I. Организация (предприятие) как субъект предпринимательской деятельности** | | | | | | |
| **Тема 1.** Инди-игры (independent video game). | 1 | - | 1 | 1 | - | |
| **Тема 2.** Различные визуальные решения графики в играх. | 17 | 14 | 3 | 1 | 2 | |
| **Тема 3.** Разработка персонажа. | 28 | 24 | 4 | - | 4 | |
| **Тема 4.** Разработка окружения. | 44 | 40 | 4 | - | 4 | |
| **Тема 5.** Оформление портфолио. | 14 | 12 | 2 | - | 2 | |
| **Контроль** | 4 | | | | | 4 |
| **Всего по дисциплине** | **108** | **90** | **14** | **2** | **12** | **4** |
| **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 | 1 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>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. | 1 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>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<br>ОПК-5<br>ОПК-8 | Практические задания |
| **Тема 3.** Разработка персонажа. | Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилевых решений. | 4 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>ОПК-8 | Практические задания |
| **Тема 4.** Разработка окружения. | Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон. | 4 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>ОПК-8 | Практические задания |
| **Тема 5.** Оформление портфолио. | Верстка кейса для потфолио. Оформление презентации для защиты. | 2 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>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. | 14 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>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 стилевых решений. Работа с цветовым решением. Скетчинг эмоций персонажа. Итоговый рендер персонажа в наиболее удачном стиле. | 24 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>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. Поиск цветового | 40 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>ОПК-8 | Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | решения. Варианты вида локации, с учетом изменения освящения или времени года. Итоговый рендер в выбранном стиле. | | | |
| **Тема 5.** Оформление портфолио. | Верстка кейса для потфолио. Оформление презентации для защиты. | 12 | ОПК-3<br>ОПК-5<br>ОПК-8 | 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.: Ко Либри; Азбука-Аттикус, 2019. - 256с.: ил.

**Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Тугендхольд Я.А. Художественная культура Запада / Я.А. Тугендхольд. — Москва: Юрайт, 2024. — 169 с. — (Антология мысли). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/543826 (дата обращения: 18.04.2024).

2. Барышников А.П. Основы композиции / А.П. Барышников, И.В. Лямин. — Москва: Юрайт, 2024. — 196 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/540224 (дата обращения: 18.04.2024).

**Дополнительные источники** *(при необходимости)*

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

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А.Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 215 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/530297 (дата обращения: 18.04.2024).

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

•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 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, 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;

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)

AliveColors Business

Мовавика Фото

***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<br>№ 332<br><br>(Аудитория для прове- | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Стол компьютерный<br>Стулья<br>Стол преподавателя |

| | | |
|---|---|---|
| | дения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная<br>Доска для объявлений<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |
| 2. | Библиотека<br>Читальный зал<br>№ 122 | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный<br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br>Световые маяки на дверях библиотеки<br>Тактильные указатели направления движения<br>Тактильные указатели выхода из помещения<br>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения<br>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |