

Министерство просвещения Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра дизайна интерьера

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Б1.В.ДВ.01.01.0 «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по  
отраслям)

Профиль программы «Дизайн (по элективным модулям\*)»

Автор(ы): канд. пед. наук, доцент, Л.Е. Шмакова  
доцент

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «10» января 2022 г.  
№6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-  
методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г.  
№5.

Екатеринбург  
2022

## **1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Цель освоения дисциплины «Графический дизайн»: формирование общекультурных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций, через решение творческих задач художественно-проектной деятельности и овладение современными методами графического дизайн проектирования.

Задачи:

- изучение и освоение принципов, средств и методов системного проектирования в дизайне;
- овладение практическими навыками выполнения графических работ на основе базовых правовых знаний;
- формирование навыков выполнения дизайнерских проектов от начального исследования объекта, области проектирования, анализа проектной ситуации до представления концепции и оформления результатов исследования;
- формирование умений в создании новых, прогрессивные художественно-проектных решений, основанные на авторских оригинальных концепциях;
- формирование пространственного представления и воображения, логического и образного мышления, направленных на управление творчеством в процессе поиска новых идей и проектирование методы и средства контроля результатов подготовки рабочих, служащих и специалистов среднего звена.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дисциплина «Графический дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана.

Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. Технологии художественного творчества.
2. Основы графического дизайна.
3. Основы рисунка.
4. Основы проектной графики.

## **3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:



- ПКО-1 Способен реализовывать программы профессионального обучения, СПО и (или) ДПП по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям), практикам;
- ПКС-2 Способен к практико-теоретическому использованию базовых дизайнерских методов проектирования: метода аналогового проектирования и метода проектирования в рамках профессионального алгоритмического вектора;
- ПКС-3 Способен к инструментальному использованию подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента, а также требуемого его воплощения в материале.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Принципы и методы системного проектирования в области дизайна;
32. Особенности решения профессиональных задач на основе современных методов графического дизайна;
33. Нормативную документацию, достаточную для решения профессионально-педагогических задач;
34. Способы передачи проектного замысла через оформление результатов решения проектных задач.

Уметь:

- У1. Анализировать теоретический материал, нормативную документацию и использовать их при решении профессионально-педагогических задач;
- У2. Применять технологии художественного творчества;
- У3. Систематизировать материал и оформлять результаты исследования через презентацию дизайн объекта в виде графических работ;
- У4. Осуществлять поиск оригинальных концепций на основе эвристических методов творчества.

Владеть:

- В1. Знаниями современных методов графического дизайна;
- В2. Приемами решения творческих задач в соответствии с профессионально-педагогическими задачами на основе нормативной документации;
- В3. Умениями анализа и навыком разработки визуального сопровождения дизайн объектов;
- В4. Подходами в осмыслении проектного материала и разработке авторского оригинального решения.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 11 зач. ед. (396 час.), семестры



изучения – 5, 6, 7, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	5, 6, 7 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	396
Контактная работа, в том числе:	130
Лабораторные работы	130
Самостоятельная работа студента	266
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет с оценкой	5,6 сем.
Экзамен	7 сем.
Курсовая работа	6 сем.

*\*Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*

#### 4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Графический дизайн, как вид проектной деятельности. Особенности дизайн проектирования	5	90	-	-	30	60
2. Проектирование настольных игр	5	90	-	-	30	60
3. Иллюстрация	6	52	-	-	14	38
4. Фотография	6	56	-	-	16	40
5. Арт-объект	7	54	-	-	20	34
6. Инфографика	7	54	-	-	20	34

*\*Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*



### **4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин**

#### **Раздел 1. Графический дизайн, как вид проектной деятельности. Особенности дизайн проектирования**

Вводное занятие. Цель и задачи дисциплины. Особенности графического дизайна в современном контексте. Виды графического дизайна. Композиционные средства. Анализ современных подходов в графическом дизайне.

#### **Раздел 2. Проектирование настольных игр**

Настольная игра как форма организации досугового пространства. Виды настольных игр, классификация. Сравнительный анализ игр (двадцатый век). Изучение процесса проектирования игр различной направленности и визуальной коммуникации. Поиск концептуального решения игры, выбор назначения, сюжета, целевой аудитории, проработка графического решения.

#### **Раздел 3. Иллюстрация**

Понятие иллюстрация. Виды иллюстраций. Виды графических материалов и техник, используемых в процессе иллюстрирования. Ведущие принципы: целостность композиции, ее единство, композиционное равновесие, композиционный центр. Изучение процесса проектирования макета книги. Способы представления проекта в материале.

#### **Раздел 4. Фотографика**

Понятия «серия» и «серийность», «композиция кадра», «симметрия», «асимметрия», «диагонали», «абстракция», яркий свет и тени. Признаки и рамки серийности. Процесс разработки концепции серии работ. Требования, предъявляемые к фотографии. Сюжет и его концепция. Проектирование визуального ряда и описание сюжетного решения (метафорами, высказываниями, цитатами и т.д.)

#### **Раздел 5. Арт-объект**

Арт-объект как результат дизайн проектирования. Принципы проектирования арт-объектов. Анализ проектной ситуации и выявление потребностей профессиональных сообществ, граждан. Разработка концепции и стилового решения для последующей разработки Арт-объекта. Арт-объект и средовое пространство, применяемые материалы.

#### **Раздел 6. Инфографика**

Особенности инфографики, основные подходы в проектирование. Назначение инфографики и направленность. Приемы графической подачи информации. Особенности выполнения образовательных проектов при помощи графической подачи информации.



## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии, которые ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

2. Для поддержки самостоятельной работы обучающихся использованы информационно-коммуникационные образовательные технологии, в частности, облачные технологии, электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС), электронные средства обучения и электронно-библиотечные системы. При этом результативность организации самостоятельной работы обучающихся существенно повышается за счет доступности материалов, упорядоченности работ и возможности получения консультации преподавателя.

3. Игровые технологии основаны на теории активного обучения, для которых характерно применение имитационных и неимитационных технологий. Используется для проведения практических, семинарских и лабораторных занятий.

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.



## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### 6.1 Основная литература

1. Дрозд А. Н. Декоративная графика / А.Н. Дрозд. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. - 84 с. - ISBN 978-5-8154-0305-5. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/351105/reading>
2. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама : самоучитель. - Саратов : Профобразование, 2019. - 271 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/87990.html>
3. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / [Р. Мус и др.] ; пер. с англ. [Т. Мамедовой ; предисл. Ж. Пухагута]. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. - 219 с. : ил., табл., фот. - Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/32404/>.
4. Кириллова О. С. Иллюстрирование сказочной литературы для детей: методический аспект : учебное пособие. - Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, 2016. - 173 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44319>.

### 6.2 Дополнительная литература

1. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие. - Саратов : Профобразование, 2017. - 237 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63805>.
2. Сопроненко Л. П., Локалов В. А. Техники чёрно-белой графики : учебное пособие. - Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2014. - 108 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68198>.
3. Таранов Н.Н. Книжка-игрушка. Художественное конструирование и оформление изданий для дошкольников [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.Н. Таранов. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2014. — 129 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26242.html>.— ЭБС «IPRbooks»
4. Муртазина С. А., Хамматова В. В. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие. - Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. - 124 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61972>.
5. Тарасова, А. Г. Проектирование арт-объектов : учебное пособие для вузов [Гриф УМО] / А. Г. Тарасова. - Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2015. - 74 с.
6. Филимонова А. В. Художественное оформление изданий для детей : учебное пособие. - Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, 2010. - 62 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21450>.
7. Леватаев В. В., Захарова Н. В. Графические техники : учебно-методическое пособие. - Комсомольск-на-Амуре : Амурский гуманитарно-педагогический



государственный университет, 2012. - 60 с. - Режим доступа:  
<http://www.iprbookshop.ru/22306>.

### ***6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы***

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского (практического) типа, проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.
3. Компьютерный класс.
4. Помещения для самостоятельной работы.
5. Учебная аудитория художественной и шрифтовой графики.

