



Министерство образования и науки Челябинской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Челябинский государственный промышленно-гуманитарный техникум им.  
А.В. Яковлева»



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»**

для специальности

**09.02.07 Информационные системы и программирование**

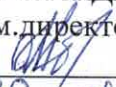
Челябинск, 2022г.

ОДОБРЕНА  
На заседании

Протокол № \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г

ЦК

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по практике  
 Г.Н. Любченко  
« 30 » августа 2022 г

Рабочая программа дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн» разработана с учетом требований ФГОС среднего общего образования, ФГОС среднего профессионального образования и профиля профессионального образования, в соответствии с примерной дополнительной профессиональной программой повышения квалификации «Цифровой дизайн» для профессиональных образовательных организаций 2021 г. и рабочим учебным планом по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденным директором Техникума.

Автор:

Машкова Г.Г. – преподаватель ГБПОУ «ЧГПГТ им. А.В. Яковлева»

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ</b>	<b>6</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ</b>	<b>11</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>10</b>

# **1. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»**

## **1.1 Область применения программы**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Цифровой дизайн» предназначена для дополнительной подготовки студентов специальностей по специальности СПО **09.02.07 Информационные системы и программирование**.

Дополнительная профессиональная образовательная программа используется в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки) и профессиональной подготовке работников в области информационных технологий по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

**1.2. Место дополнительной профессиональной программы в структуре основной профессиональной образовательной программы:** относится к дополнительным профессиональным программам, связана с освоением профессиональных компетенций по всем профессиональным модулям, входящим в специальность.

Изучение дополнительной профессиональной программы «Цифровой дизайн» способствует формированию общих и профессиональных компетенций.

### **1.2.1 Перечень общих компетенций (ОК):**

**ОК 1.** Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

**ОК 2.** Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

**ОК 3.** Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

**ОК 4.** Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

**ОК 5.** Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

**ОК 6.** Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

**ОК 7.** Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

**ОК 8.** Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

**ОК 9.** Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

### **1.3. Цели и задачи дополнительной профессиональной образовательной программы – требования к результатам освоения профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн»**

В результате изучения обязательной части профессионального учебного цикла обучающийся по профессиональной программе повышения квалификации «Цифровой дизайн» должен:

#### **уметь:**

- планировать свою образовательную деятельность;
- выполнять графические работы в специализированных программах для создания двухмерной и трехмерной графики;
- редактировать графические объекты в растровой и векторной графике;
- конвертировать графические файлы в форматы с разными расширениями;
- создавать графические изображения с помощью растровых и векторных редакторов;
- создавать анимацию в растровых и векторных программах;
- создавать макеты для печати;
- оформлять результаты работы в презентационной форме;
- создавать трехмерные объекты по чертежам и рисункам;

#### **знать:**

- технические средства компьютерной графики;
- инструменты для работы с растровой и векторной графикой специализированных редакторов и основных прикладных программ;
- правила построения и редактирования графических изображений в растровых редакторах;
- правила построения и редактирования графических изображений в векторных редакторах;
- законы перспективы;
- основы композиции и рисунка;
- правила конструирования трехмерных объектов;
- основные правила колористики, цветовые форматы и модели;
- принципы дизайна и основные правила вёрстки;
- правила веб-дизайна;
- технологию разработки макетов.

### **1.4. Количество часов на освоение профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн»:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 110 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки 110 часов.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»**

### **2.1. Объем ПППК программы повышения квалификации и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>110</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>110</b>
в том числе:	
лекции	44
практические занятия	66
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>-</b>
в том числе: окончательное оформление практических заданий; работа со справочной и дополнительной литературой; подготовка докладов, подбор материала	-
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета во II семестре	

## 2.2. Учебный план дополнительной профессиональной образовательной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн»

№	Наименование разделов программы повышения квалификации	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Обязательная аудиторная нагрузка		
			Лекции	Практические занятия	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Дизайн средствами компьютерной графики в растровом редакторе.</b>	<b>28</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	зачет
1.1.	Тема 1.1. Основные понятия и принципы графического дизайна.	8	8	-	зачет
1.2.	Тема 1.2. Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop.	20	10	10	зачет
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Дизайн средствами компьютерной графики в векторном редакторе.</b>	<b>28</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	зачет
2.1	Тема 2.1. Компьютерная графика в векторном редакторе Adobe Illustrator.	8	-	8	зачет
2.2.	Тема 2.2. Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.	20	8	12	зачет
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. Использование дизайна в коммерции.</b>	<b>28</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	зачет
3.1.	Тема 3.1. Маркетинг в цифровом дизайне.	12	8	4	зачет
3.2.	Тема 3.2. Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук.	16	10	6	
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Основы макетной вёрстки и типографика в дизайне.</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	зачет
4.1.	Тема 4.1. Шрифты, структура шрифтов и их начертание.	6	4	2	зачет
4.2.	Тема 4.2. Основы типографики и вёрстки.	10	4	6	зачет
4.3.	Тема 4.3. Макет и дизайн графических интерфейсов, разработка инфографики и мокапов.	8	2	6	зачет
<b>Итоговая аттестация</b>		<b>2</b>		<b>2</b>	<b>Диф. зачет</b>
<b>Всего часов</b>		<b>110</b>	<b>44</b>	<b>66</b>	

## 2.3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения	
1	2	3	4	
<b>Раздел 1. Дизайн средствами компьютерной графики в растровом редакторе.</b>				
Тема 1.1. Основные понятия и принципы графического дизайна.	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>28</b>		
	<b>Лекции</b>	<b>18</b>		
	<b>Практические занятия</b>	<b>10</b>		
	Введение. Виды дизайна. Основные понятия компьютерной графики и графического дизайна.	Лекция	2	1
	Растровая и векторная графика в графическом дизайне.	Лекция	2	1
	Роль композиции в компьютерной графике.	Лекция	2	1
	Четыре принципа дизайна: «приближенность», «выравнивание», «повторение», «контраст».	Лекция	2	1
Тема 1.2. Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop.	Растровые форматы. Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Инструменты рисования в Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в словах.	Практическое занятие	2	2
	Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики.	Лекция	2	1
	Цветовые модели в компьютерной графике.	Лекция	2	1
	Способы создания гармонии в композиции с помощью цвета.	Лекция	2	1
	Методы стилизации объекта.	Лекция	2	1
	Плоский и объемный дизайн.	Лекция	2	1
	Подготовка изображения в растровом редакторе к использованию в проекте.	Практическое занятие	2	3
<b>Раздел 2. Дизайн средствами компьютерной графики в векторном редакторе.</b>				
Тема 2.1. Компьютерная графика в векторном редакторе Adobe Illustrator.	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>28</b>		
	<b>Лекции</b>	<b>8</b>		
	<b>Практические занятия</b>	<b>20</b>		
	Векторные инструменты Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами.	Практическое занятие	2	2



	Средства работы с векторной графикой. Принципиальные отличия и назначений.	Практическое занятие	2	2
	Векторный редактор Adobe Illustrator. Рисование в векторном редакторе.	Практическое занятие	2	2
	Управление объектами в векторном редакторе Adobe Illustrator.	Практическое занятие	2	2
<b>Тема 2.2. Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.</b>	Имитация явлений и поверхностей в векторном и растровом редакторах.	Практическое занятие	2	2
	Организация доминантных отношений формальных элементов композиции.	Лекция	2	1
	Средства гармонизации в графической композиции.	Лекция	2	1
	Создание сложного коллажа из растровых изображений.	Практическое занятие	2	2
	Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики.	Лекция	2	1
	Передача в композиции состояния человека и природы средствами компьютерной графики.	Лекция	2	1
	Эффекты и принципы их использования в компьютерной графике.	Практическое занятие	2	2
	Эффекты мультипликации и компьютерных игр.	Практическое занятие	2	2
	Создание анимации в растровом редакторе Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	3
	Создание анимации в векторном редакторе Adobe Illustrator.	Практическое занятие	2	3
<b>Раздел 3. Использование дизайна в коммерции.</b>				
<b>Тема 3.1. Маркетинг в цифровом дизайне.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>28</b>	
	<b>Лекции</b>		<b>18</b>	
	<b>Практические занятия</b>		<b>10</b>	
	Ретушь. Фильтры и способы ретуши.	Лекция	2	1
	Каналы и маски в растровом редакторе Adobe Photoshop.	Практическое занятие	2	2
	Правила хранения изображений и загрузки их в интернет.	Практическое занятие	2	2
	Авторское право и плагиат.	Лекция	2	1
	Реклама и маркетинговая коммуникация в графическом дизайне.	Лекция	2	1
	Рекламный дизайн как социокультурный феномен, творческие стратегии рекламы.	Лекция	2	1
<b>Тема 3.2. Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук.</b>	Эстетическое измерение рекламного образа: основные критерии.	Лекция	2	1
	Оценка оптимальности проектного решения дизайна: основные методики.	Лекция	2	1
	Фирменный стиль организации, его основные элементы.	Лекция	2	1
	Классификация основных носителей фирменного стиля. Технологии создания.	Лекция	2	1
	Товарный знак в фирменном стиле, фирменный знак, символ, логотип.	Лекция	2	1

	Брендбук, паспорт стандартов, технологический паспорт, характеристики.	Практическое занятие	2	2	
	Социальный стереотип в рекламе, типология социальных стереотипов.	Практическое занятие	2	2	
	Шрифт и визуальные графические решения в компьютерной графике.	Практическое занятие	2	2	
<b>Раздел 4. Основы макетной вёрстки и типографика в дизайне.</b>					
<b>Тема 4.1. Шрифты, структура шрифтов и их начертание.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>24</b>		
	<b>Лекции</b>		<b>10</b>		
	<b>Практические занятия</b>		<b>14</b>		
	Категории шрифтов: старостильные, новостильные, рукописные, декоративные.	Лекция	2	1	
	Структура шрифтов: рубленые шрифты и шрифты с засечками.	Практическое занятие	2	2	
	Начертание шрифтов и контраст форм: прямое и курсивное начертание.	Практическое занятие	2	2	
<b>Тема 4.2. Основы типографики и вёрстки.</b>	Основы типографики: Работа с сетками.		Практическое занятие	2	2
	Сетки: современная, манускриптная, модульная, колоночная.		Практическое занятие	2	2
	Характеристики вёрстки: последовательность и чередование.		Лекция	2	1
	Характеристики вёрстки: паттерн и форма.		Лекция	2	1
	Характеристики вёрстки: ритм и поток, пространство, выравнивание.		Практическое занятие	2	2
<b>Тема 4.3. Макет и дизайн графических интерфейсов, разработка инфографики и мокапов.</b>	Этапы работы над дизайном макета.		Лекция	2	1
	Разработка интерактивных прототипов интерфейса в UX/UI дизайне.		Практическое занятие	2	3
	Правильная структура модального окна. Разработка инфографики: векторные иконки.		Практическое занятие	2	2
	Разработка мокапов.			2	3
	Дифференцированный зачет			2	3

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

Реализация Дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровой дизайн» осуществляется в учебном кабинете «Компьютерная графика».

#### **Оборудование учебного кабинета:**

1. Маркерная доска – 1 шт.
2. Интерактивная доска – 1 шт;
3. Проектор
4. Рабочий стол преподавателя – 1 шт;
5. Индивидуальные учебные столы – 10 шт;
6. Компьютерные кресла для студентов – 10 шт;
7. АРМ преподавателя: компьютер преподавателя с программным обеспечением (MSOfficeWord, MSOfficeExcel, MSPowerPoint, Web-обозреватели (InternetExplorer, GoogleChrome, Компас 3D, Krita, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Blender), локальная компьютерная сеть и глобальная сеть Интернет);
8. Методические указания к выполнению графических работ;

#### **Технические средства обучения:**

- компьютер с выходом в сеть Интернет;
- видеопроектор;
- экран для проектора;

#### **Программное обеспечение:**

1. Растровый графический редактор Krita.
2. Растровый графический редактор Adobe Photoshop 2022.
3. Векторный графический редактор Adobe Illustrator 2022.
4. Векторный графический редактор CorelDRAW X7 (64-Bit).
5. профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики Blender 3.5.
6. Система автоматизированного проектирования Компас 3D v18.1.

## 3.2. Информационное обеспечение обучения

### Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

#### Основные источники:

1. Ричард Пулин. Школа дизайна: макет. Практическое руководство для студентов и дизайнеров / Ричард Пулин; пер. с англ. Д. Семеновской; [науч. Ред. Л. Гроздова]. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 232 с.: ил.
2. Робин Уильямс. Дизайн. Книга для недизайнеров. 4-е изд. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.: ил.
3. Электронный учебник «Азбука Компас», Аскон, 2013

#### Дополнительные источники:

1. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / Алан Купер; Роберт Рейман; Дэвид Кронин; пре. с англ. М. Зислиса. — СПб.: Символ-Плюс, 2009. — 688 с.: ил.
2. Виктор Папанек. «Дизайн для реального мира»: введение в профессию / Виктор Папанек; пер. с англ. Г. Северской. — М.: Издатель Д. Аронов, 2004. — 416 с.: ил.
3. Иттен И. Искусство цвета / Йоханнес Иттен; перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой. — М.: Издатель Д. Аронов; 2004. — 90 с.: ил.
4. Иттен И. Искусство формы / Йоханнес Иттен; перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой. — М.: Издатель Д. Аронов; 2001. — 138 с.: ил.
5. Йозеф Мюллер-Брокман. Модульные системы в графическом дизайне / Йозеф Мюллер-Брокман; пер. с нем. Л. Якубсона. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева; 2014. — 187 с.: ил.
6. Майкл Бейрут. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне / Майкл Бейрут; пер. с англ. А. Токарева. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 299 с.: ил.
7. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. — СПб.: Питер, 2011. — 208 с.: ил.

#### Интернет-ресурсы:

1. <https://colorscheme.ru/art-of-color/theory-of-color-design.html> — Инструмент для подбора цветов и генерации цветовых схем
2. <https://vecart.ru/> — электронный учебник по Adobe Illustrator
3. <http://www.lenagold.ru/fon/clipart/alf.html> — электронный каталог объектов клипарт

4. <https://infogra.ru/> – публикации учебных и рабочих материалов для дизайнеров
5. <https://www.losttype.com/browse/> – электронный каталог шрифтов
6. <https://www.fontfabric.com/> – электронный каталог шрифтов

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»**

Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий (ПЗ), и дифференцированного зачета (ДЗ), а также в процессе выполнения студентами графических работ и защиты самостоятельной работы.