

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна  
Должность: Директор  
Дата подписания: 19.10.2023 08:09:10  
Уникальный идентификатор:  
c914df807d771447164c08ee17f8e2f93dde816b

Министерство просвещения Российской Федерации  
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)  
Федерального государственного автономного образовательного учреждения  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет художественного образования  
Кафедра художественного образования

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ МДК.01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер  
Квалификация графический дизайнер

Автор(ы) канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой ХО И. П. Кузьмина  
канд. пед. наук, доцент кафедры ХО О. А. Гольденберг

Одобрена на заседании кафедры ХО 30 августа 2023 г., протокол № 1.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией факультета художественного образования. Протокол от 31 августа 2023 г. № 1.

Нижний Тагил  
2023

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	10

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК.01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

## 1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины МДК.01.01. Дизайн-проектирование обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности ВД 1 Разработка технического задания на продукт графического дизайна и соответствующие ему профессиональные компетенции:

### 1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

### 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 1	Разработка технического задания на продукт графического дизайна
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

### 1.1.3. В результате освоения дисциплины студент должен:

Иметь практический опыт:	в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.
Уметь:	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию
Знать:	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.

## **1.2. Количество часов, отводимое на освоение дисциплины**

Всего часов – 144.

Промежуточная аттестация в форме экзамена – 6 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Объём образовательной программы</b>	<b>144</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	66
практические занятия (если предусмотрено)	68
Самостоятельная работа	4
<b>Промежуточная аттестация в форме экзамена в 5 семестре, комплексного зачета с оценкой в 6 семестре</b>	<b>6</b>

## 2.2. Тематический план и содержание дисциплины «МДК.01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся.	Объем в часах
<b>МДК.01.01 Дизайн-проектирование</b>		<b>144</b>
<b>Тема 1.1 Введение в компьютерную графику</b>	<b>Содержание</b>	<b>8</b>
	1. Графические редакторы. Векторная и растровая графика	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>2</b>
	Практическое занятие №1. Применение компьютерной графики.	2
<b>Тема1. 2. Растровая графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>28</b>
	1. Изучение программ растровой графики	
	2. Способы выделения областей изображения	
	3. Работа со слоями	
	4. Работа с текстом в редакторах растровой графики	
	5. Ретуширование изображений	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>18</b>
	Практическое занятие №2. Работа с инструментами выделения	2
	Практическое занятие № 3. Работа с градиентом. Создание узоров	2
	Практическое занятие № 4. Работа с параметрами инструмента «Кисть»	2
	Практическое занятие № 5. Работа с галереей фильтров.	2
	Практическое занятие № 6. Использование инструментов коррекции изображения. Способы тонирования изображений.	2
	Практическое занятие № 7. Ретуширование фотографий	2
<b>Тема 1.3. Векторная графика</b>	Практическое занятие № 8. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя.	2
	Практическое занятие № 9. Векторные возможности растровых программ.	2
	Практическое занятие № 10. Формирование художественных эффектов текста.	2
	<b>Содержание</b>	<b>28</b>
	1. Особенности векторных программ.	
	2. Преобразование объектов.	
	3. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми.	
	4. Работа с текстом.	

	5. Способы окрашивания объектов.	
	6. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	14
	Практическое занятие № 11. Настройка интерфейса программы	2
	Практическое занятие № 12. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	2
	Практическое занятие № 13. Создание сложных фигур.	2
	Практическое занятие № 14. Работа с криволинейным сегментами.	2
	Практическое занятие № 15. Работа с обтравочной маской и маской непрозрачности.	2
	Практическое занятие № 16. Работа с текстом.	2
	Практическое занятие № 17. Создание объемных изображений	2
<b>Тема 1.4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта</b>	<b>Содержание</b>	32
	1. Понятие «композиция» Определение композиции. Художественный образ	
	2. Художественные средства построения композиции. Графика Первичные выразительные средства композиции. Форма. Восприятие формы на плоскости	
	3. Цвет Систематизация цветов. Цветовая гармония. Цвет в дизайне.	
	4. Пластика. Плоскостная форма. Объемная форма. Пространственная форма.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	10
	Практическое занятие № 18. Упражнения на пластику форм.	2
<b>Тема 1.5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна</b>	Практическое занятие № 19. Упражнения на цвет и цветовое воздействие	4
	Практическое занятие № 20. Упражнения на пластику форм (линейно-плоскостную, плоскостную, объемную, объемно-пространственную).	4
	<b>Содержание</b>	32
	1. Средства гармонизации композиции. Равновесие и баланс.	
	2. Статика и динамика.	
	3. Симметрия и асимметрия.	
	4. Нюанс и контраст.	
<b>Тема 1.6. Художественный образ</b>	5. Метр и ритм. Модуль. Комбинаторика.	
	6. Отношения, пропорции, масштабность. Единство композиции. Композиционный центр	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	12
	Практическое занятие № 21. Упражнения на гармонизацию художественной формы с выделением центра композиции.	6
	Практическое занятие № 22. Создание модульных композиций, используя принцип комбинаторики	6
<b>Тема 1.6. Художественный образ</b>	<b>Содержание</b>	16
	1. Композиция в типографике. Основные средства и приёмы типографики в композиции.	

<b>элементов графического дизайна</b>	2. Графический конструктивизм. Монограмма. Пиктограмма. 3. Создание художественного образа. 4. Упражнения на восприятие точки, линии и пятна. <b>5. Стилизация и трансформация плоскостной формы. Создание гармоничной цветовой композиции</b>	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>12</b>
	Практическое занятие № 23. Выполнение композиций: монограммы, каллиграммы, коллажа из букв.	4
	Практическое занятие № 24. Упражнения на закрепление законов композиции	4
	Практическое занятие № 25. Комбинаторные упражнения	4
<b>Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 1. Подготовка к практическим занятиям.</b>		<b>4</b>
<b>Промежуточная аттестация в форме комплексного зачета с оценкой в 6 семестре</b>		
<b>Промежуточная аттестация в форме экзамена в 5 семестре</b>		<b>6</b>



### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК.01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»**

3.1. Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный:  
Кабинет графического дизайна (ауд. № 305Х, 207Х)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

- комплект учебной мебели для обучающихся (12 посадочных мест);
- комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);
- технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, маркерная доска, лазерный принтер (МФУ) А4 – 1 шт., лазерный принтер (МФУ) цветной формата А3 или мини-плоттер – 1 шт.; компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 12 шт.);
- вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, фотографии, видеоматериалы;
- комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.

Кабинет дизайна (ауд. № 212С)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

- комплект учебной мебели для обучающихся (32 посадочных места);
- комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);
- технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, меловая доска, телевизор;
- вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты;
- комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, по согласованию с ФУМО, может быть дополнен новыми изданиями.

##### **3.2.1. Основные печатные издания**

1. Ёлочкин М.Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина, М.А. Михеева, С.В. Егоров. — М.: ОИЦ «Академия», 2018. — 160 с.
2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики. — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.
3. Елочкин М.А. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.
4. Зинюк О.В. Применение векторной и растровой графики в графическом дизайне. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

5. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: учебник / В.Н. Аверин. – М.: Академия, 2018. – 240 с.
6. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум. Практикум по информатике: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова. - М.: Форум, 2018. - 144 с.
7. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 854 с.
8. Шлыкова, О. В. Компьютерная Анимация: Учебная Программа Курса / О.В. Шлыкова. - Москва: Огни, 2018. - 578 с.
9. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.

### **3.2.2. Основные электронные издания**

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/470890>
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/476345>.
3. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/456785>.
4. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/456748>.
5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/457117>.

## **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК 01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»**

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.	Осуществляет поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для разработки технического задания. В том числе, на иностранных языках	Экспертное наблюдение выполнения практических работ
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки	Демонстрирует знание теоретических основы композиционного построения в графическом и в объемно-	

дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	<p>пространственном дизайне при выполнении практических заданий;</p> <p>Оформлять техническое задание в соответствии с действующими стандартами и техническими условиями; на основе проектного анализ;</p> <p>Разработка концепции проекта;</p> <p>Выбор технических и программных средств в соответствии с тематикой и задачами проекта, с учетом законов формообразования, а также законов создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия графического дизайна.</p> <p>Определять на основе расчетов основных технико-экономических показателей, экономическую эффективность проекта;</p> <p>Проводить презентацию разработанного технического задания согласно требованиям к структуре и содержанию.</p> <p>Проведение анализа, обобщения проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной от заказчика информации.</p>	
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.		
ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.		
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам		
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие		
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.		