

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
1.1. Область применения программы	3
1.2. Место дисциплины в структуре ППКРС	3
1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины	3
1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы	6
3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:	9
4.2. Информационное обеспечение	10
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	12

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Программа учебной дисциплины МДК 02.01 «Фирменный стиль и корпоративный дизайн» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (далее ФГОС) по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденным приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543.

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины МДК 02.01 «Фирменный стиль и корпоративный дизайн» предназначена для ведения занятий со студентами очной формы обучения, осваивающими программу подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре ППКРС

Дисциплина МДК 02.01 «Фирменный стиль и корпоративный дизайн» входит в профессиональный модуль ПМ.02 «Создание графических дизайн-макетов» профессионального цикла профессиональной подготовки программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер. Учебным планом предусмотрено изучение данной дисциплины на третьем курсе (5, 6 семестры).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины МДК 02.01 «Фирменный стиль и корпоративный дизайн» обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности ВД 2 Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему профессиональные компетенции.

В результате освоения содержания учебной дисциплины обучающийся должен:

Иметь практический опыт:	в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.
Уметь:	выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
Знать:	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины

максимальной учебной нагрузки – 180 часа, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки – 170 часа (в том числе лекции 54 часов, практические занятия 116 часов);
самостоятельной работы – 4 часа;
промежуточной аттестации – 6 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Применение данной программы направлено на формирование элементов основных видов профессиональной деятельности в части освоения соответствующих общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК):

Код	Наименование результата обучения
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.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
ПК 2.1	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Максимальная учебная нагрузка	180
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	170
в том числе:	
теоретическое обучение	54
практические занятия	116
Самостоятельная работа	4
Промежуточная аттестация	6
проводится в форме экзамена в 5 семестре, зачета с оценкой в 6 семестре	

**3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины
МДК 02.01 «ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ И КОРПОРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»**

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		180	
Тема 1.1. Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	<i>Содержание</i>	20	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	14	
	Практическая работа 1. Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	14	
Тема 1.2. Основные Элементы фирменного стиля	<i>Содержание</i>	32	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	30	
	Практическая работа 2. Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию	14	
Практическая работа 3. Создание фирменного блока и товарного знака	16		
Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	<i>Содержание</i>	24	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Цвет. Шрифт. Стиль. Композиция. Музыка. Фирменные голоса. Декорации. Другие образы.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	22	
	Практическая работа 4. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля	22	
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	<i>Содержание</i>	20	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	16	
	Практическая работа 5. Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	8	
Практическая работа 6. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.	8		

Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля	<i>Содержание</i>	24	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	22	
	Практическая работа 7. Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	8	
	Практическая работа 8. Создание фирменного персонажа	8	
	Практическая работа 9. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	6	
Тема 1.6. Бренд	<i>Содержание</i>	16	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Паспорт торговой марки. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14	
	Практическая работа 10. Создание брендбука	14	
Тема 1.7. Фирменный стиль как элемент бренда	<i>Содержание</i>	16	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 09.; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14	
	Практическая работа 11. Ребрендинг элементов фирменного стиля	14	
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 1. Подготовка к практическим занятиям		4	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета в 6 семестре			
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 5 семестре		6	
Всего:		180	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:

Реализация профессионального модуля программы осуществляется в кабинете дизайна (ауд. № 305X)

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.; 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:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Кабинет стандартизации и сертификации (ауд. № 311X)

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 (36 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, меловая доска, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 6 шт.);

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, видеоматериалы;

комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Залы: библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

4.2. Информационное обеспечение

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

Основная литература

1. 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>

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 20.02.2023).

3. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585> (дата обращения: 20.02.2023).

4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147> (дата обращения: 20.02.2023)

5. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 20.02.2023).

6. 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>

Дополнительная литература

1. Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие для спо / Р. В. Паранюшкин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-507-45814-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/296600> (дата обращения: 20.02.2023).

2. Ченнини, Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи : учебное пособие / Ч. Ченнини ; перевод с английского А. Н. Лужецкой. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 132 с. — ISBN 978-5-507-46151-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/307676> (дата обращения: 20.02.2023).

Электронные ресурсы

Портал «Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/>

Цифровая библиотека IPRsmart <https://www.iprbookshop.ru/>

Электронно-библиотечная система Айбукс <https://ibooks.ru/>

Электронно-библиотечная система ЛАНБ <https://e.lanbook.com/>
Образовательная платформа ЮРАЙТ <https://urait.ru/>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», реализующий подготовку по данной учебной дисциплине, обеспечивает организацию и проведение промежуточной аттестации и текущего контроля индивидуальных образовательных достижений – демонстрируемых студентами знаний, умений и навыков.

Текущий контроль проводится преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, а также выполнения студентами индивидуальных творческих заданий, исследований, решения проблемных задач.

Освоение учебной дисциплины завершается промежуточной аттестацией, которую проводит педагог.

Для промежуточной аттестации и текущего контроля создан фонд контрольно-оценочных средств (ФОС).

ФОС включает в себя педагогические контрольно-измерительные материалы, предназначенные для определения соответствия (или несоответствия) индивидуальных образовательных достижений основным показателям результатов подготовки (таблицы), а также памятки, алгоритмы для выполнения студентами различных видов работ.

Результаты (освоенные умения, знания)	Основные показатели результатов	Формы и методы контроля
<p>Умеет: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;</p>	<p>выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетает в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создает цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполняет комплектацию необходимых составляющих</p>	<p>Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка результатов выполнения практических работ</p>

выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	
Знает: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.	Определяет технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; Называет современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.	тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общекультурные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Фиксирует нестандартную профессиональную ситуацию. Демонстрирует готовность к решению нестандартных ситуаций. Определяет возможные способы решения нестандартной ситуации. Выбирает оптимальный способ решения, аргументирует выбор способа.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Применяет логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений. Использует разнообразные источники информации (учебно-методические пособия, справочники, Интернет и т.д.). Подбирает необходимое количество источников информации в соответствии с профессиональной задачей.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Осуществляет повышение квалификации посредством стажировок и курсов. Организовывает и проводит мероприятия профориентационного и мотивационного характера.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Использует информационные технологии в профессиональной деятельности.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.

<p>ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания</p>	<p>Демонстрирует знание технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам; современных тенденций в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;</p>	<p>Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.</p>
<p>ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p>	<p>Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.</p>	<p>Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.</p>
<p>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания</p>	<p>Выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм; Выполняет комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>	<p>Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.</p>
<p>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета</p>	<p>Защищает разработанный дизайн-макет; Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</p>	<p>Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.</p>
<p>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>	<p>Воплощает авторские продукты дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	<p>Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.</p>

Типовые задания для проведения процедуры оценивания результатов освоения профессионального модуля в ходе промежуточной аттестации

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

Тестовые задания

1. Термин в маркетинге, символизирующий весь комплекс информации о компании, продукте или услуге:

- а) логотип
- б) товарная марка (товарный знак)

в) бренд

2. Насыщенность цвета – это:

а) большая или меньшая выраженность в цвете его цветового тона, степень отличия данного хроматического цвета от равного с ним по светлоте ахроматического цвета

- б) переменная категория, имеющая эмоционально-эстетическое значение;
- в) качество цвета, выявляющее его оттенок.

3. Страница, которая открывает главу книги, её часть или раздел называется (*шмуцтитул*)

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

Тестовые задания

1. Укажите термин, определяющий обобщение изображенных фигур, предметов с помощью условных приемов.

- а) модернизация
- б) классификация
- в) модификация

г) стилизация

2. Дополнительные цвета – это:

- а) цвета, лежащие в разных четвертях цветового круга;
- б) цвета, расположенные рядом или в малом интервале в цветовом круге;

в) цвета, расположенные в цветовом круге диаметрально противоположно

3. Изображение, сопровождающее, дополняющее и наглядно разъясняющее текст литературного или научного произведения. (*иллюстрация*)

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

Тестовые задания

1. Позиционирование:

- а) узнаваемость торговой марки
- б) контроль качества товарного знака

в) создание для фирменного стиля такого контекста, в котором связанный с ним выбор будет восприниматься как наилучший

2. Изготовление тиражной печатной продукции с помощью «цифрового» оборудования называется...

а) цифровая печать

- б) офсетной печати
- в) плоская печать
- г) глубокая печать

3. Разновидность графического дизайна, в задачи которого входит разработка материалов под печатную продукцию. Чаще всего готовым продуктом является бумажный носитель. (*полиграфический дизайн*)

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

Тестовые задания

1. Каково главное качество фирменного стиля:

- а) узнаваемость
- б) прибыльность
- в) уникальность**

2. Шрифт, который компания использует на всех носителях своего фирменного стиля, где предполагается наличие текста называется

- а) логотип
- б) фирменный шрифт**
- в) слоган

3. Как называется один из видов печатной продукции: неперiodическое издание, состоящее из сброшюрованных или отдельных бумажных листов (страниц) или тетрадей, на которых нанесена типографским или рукописным способом текстовая и графическая (иллюстрации) информация, имеющее, как правило, твёрдый переплёт. (*книга*)

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Фирменный стиль - это

а) это набор элементов, которые создают единую идентичность бренда или компании

- б) торговая марка
- в) международный бренд
- 2. Статика – это
- а) напряжение, столкновение
- б) развитие, изменение, динамика
- в) покой, равновесие, устойчивость**

г) движение, динамичность

3. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (*логотип*)

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Основные качества, необходимые для успешного позиционирования бренда:

- а) загадочность, эклектичность, переменчивость
- б) актуальность, простота, отличие, последовательность, постоянство**
- в) запоминаемость и навязчивость рекламы

2. Укажите элемент графической формы, характеризующий направление, траекторию движения.

- а) квадрат
- б) пятно
- в) линия**
- г) точка

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части называется – **(композиционный центр)**

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Термин, символизирующий весь комплекс информации о компании, продукте или услуге:

- а) логотип
- б) товарная марка (товарный знак)

в) бренд

2. Название бренда должно быть:

а) легко произносимым

- б) только иностранным
- в) только английским

3. Карточки, содержащие деловую информацию о компании или частном лице – называются ... **(визитные карточки)**

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

Тестовые задания

1. Назовите правильную последовательность жизненного цикла товара:

- а) рост, зрелость, выведение, спад
- б) внедрение, рост, зрелость, спад

в) внедрение, зрелость, рост, спад

2. Стратегия успешного начала работы нового фирменного стиля:

а) полное копирование известного бренда.

б) Ставка на эмоции, яркую и выразительную коммуникацию, выделение из ряда конкурентов с помощью необычного названия и стиля.

в) Стремление не выделяться от конкурентов, быть как все.

3. Что является методологической основой дизайна:

а) художественное качество

б) синтез образа и функции

в) целесообразность

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Тестовые задания

1. Укажите термин, определяющий совокупность графических знаков, графики изделий и средств визуальной информации о предприятии, специально спроектированная для создания его узнаваемого зрительного образа.

а) плакат

б) иллюстрация

в) фирменный стиль в графическом дизайне

г) художественный образ

2. Каково существенное отличие успешного бренда от менее успешного:

а) прибыль, которую приносят успешные бренды своим владельцам

б) качество товаров и услуг, поставляемых клиентам

в) внимание, которое успешные бренды проявляют к клиентам

3. Комплексный подход к созданию визуального образа компании – это **(корпоративный дизайн)**