

Документ подписан простой электронной подписью.  
Информация о владельце:  
ФИО: Шамрай-Курбатова Лидия Викторовна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.06.2026 14:05:43  
Уникальный программный ключ:  
b1e4399771b07e18f31755456972d73b2ccfc531

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Волгоградский институт бизнеса»

## Рабочая программа учебной дисциплины

### Графический дизайн

(Наименование дисциплины)

### 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»

(Направление подготовки / Профиль)

### Бакалавр

(Квалификация)

Кафедра разработчик

Естественных наук и профессиональных коммуникаций

Год набора

2026

Вид учебной деятельности	Трудоемкость (объем) дисциплины	
	Очная форма	Очно-заочная форма
	Д	В
Зачетные единицы	5	5
Общее количество часов	180	180
Аудиторные часы контактной работы обучающегося с преподавателями:	64	38
– Лекционные (Л)		
– Практические (ПЗ)	64	38
<i>В том числе в форме практической подготовки</i>	64	38
– Лабораторные (ЛЗ)		
– Семинарские (СЗ)		
Самостоятельная работа обучающихся (СРО)	80	106
К (Р-Г) Р (П) (+;-)		
Тестирование (+;-)		
ДКР (+;-)		
Зачет (+;-)		
Зачет с оценкой (+;- (Кол-во часов))		
Экзамен (+;- (Кол-во часов))	+(36)	+(36)

Волгоград 2026

## Содержание

Раздел 1. Организационно-методический раздел .....	3
Раздел 2. Тематический план .....	6
Раздел 3. Содержание дисциплины .....	9
Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся .....	13
Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся .....	15
Раздел 6. Оценочные средства промежуточной аттестации (с ключами) .....	15
Раздел 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины .....	27
Раздел 8. Материально-техническая база и информационные технологии .....	34
Раздел 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины .....	35

## Раздел 1. Организационно-методический раздел

### 1.1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Графический дизайн» входит в перечень **Обязательных дисциплин** подготовки обучающихся по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн».**

Целью дисциплины является формирование **профессиональных компетенций** (в соответствии с ФГОС ВО и требованиями к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы (ОПОП ВО)):

**ПК-2. Способен к художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

ПК-2.1. Способен определять композиционные приемы и стилистические особенности дизайн-проекта на основе анализа информации и поиска дизайнерских решений.

ПК-2.2. Способен разрабатывать и согласовывать дизайн-макет объекта визуальной информации с обоснованием дизайнерских решений.

**ПК-4. Способен к художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

ПК-4.1. Способен использовать специализированное ПО для проектирования.

ПК-4.2. Способен подготовить дизайн-проект с учетом современных технологий реализации.

Перечисленные компетенции формируются в процессе достижения **индикаторов компетенций:**

Обобщенная трудовая функция/ трудовая функция	Код и наименование дескриптора компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенций (из ПС)
<p><b>ПК-2</b> Способен к художественной разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПС 11.013 Графический дизайнер код В/02.6)</p>	<p>ПК-2.1 Способен определять композиционные приемы и стилистические особенности дизайн-проекта на основе анализа информации и поиска дизайнерских решений</p> <p>ПК-2.2 Способен разрабатывать и согласовывать дизайн-макет объекта визуальной информации с обоснованием дизайнерских решений</p>	<p><b>Знание:</b> ИД-1 ПК-2.1 Цветоведение и колористика В/02.6 ИД-2 ПК-2.2 Типографика, фотографика, мультипликации В/02.6</p> <p><b>Умения:</b> ИД-3 ПК-2.1 Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории В/02.6 ИД-4 ПК-2.2 Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений В/02.6</p> <p><b>Навыки и (или)опыт деятельности:</b> ИД-5 ПК-2.1 Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6 ИД-6 ПК-2.2 Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством В/02.6</p>
<p><b>ПК-4</b> Способен к технической разработке дизайн-</p>	<p>ПК-4.1 Способен использовать специализированное ПО для проектирования</p>	<p><b>Знание:</b> ИД-1 ПК-4.1 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6</p>

<p>проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПС 11.013 Графический дизайнер код В/02.6)</p>	<p>ПК-4.2 Способен подготовить дизайн-проект с учетом современных технологий реализации</p>	<p>ИД-2 ПК-4.2 Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения В/02.6  <b>Умения:</b>  ИД-3 ПК-4.1 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6  ИД-4 ПК-4.2 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов В/02.6  <b>Навыки и (или)опыт деятельности:</b>  ИД-5 ПК-4.1 Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6  ИД-6 ПК-4.2 Подготовка графических материалов для передачи в производство В/02.6</p>
--	---	---

**1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО  
направления подготовки «54.03.01Дизайн»,  
направленность (профиль) «Цифровой дизайн»**

№	Предшествующие дисциплины (дисциплины, изучаемые параллельно)	Последующие дисциплины
1	2	3
1	Основы проектной графики	Программирование для дизайнера
2	Компьютерная графика	Типографика и верстка
3		Современные архитектуры нейронных сетей для цифрового дизайна
4		Дизайн для мобильных платформ
5		Разработка клиент-серверных приложений
6		Программная инженерия
7		Анимация интерфейсов
8		Моушн-дизайн
9		Фотографика
10		История и искусство шрифта
11		Дизайн средств рекламы
12		Фирменный стиль
13		Искусство орнамента

*Последовательность формирования компетенций в указанных дисциплинах может быть изменена в зависимости от формы и срока обучения, а также преподавания с использованием дистанционных технологий обучения.*

**1.3. Нормативная документация**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки **54.03.01Дизайн**;

- Учебного плана направления подготовки **54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»** 2026 года набора;
- Образца рабочей программы учебной дисциплины (приказ № 113-О от 01.09.2021 г.).

## Раздел 2. Тематический план

### Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема дисциплины	Всего	Трудоемкость				Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
			Аудиторные занятия		СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)			
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Визуальная иерархия и управление вниманием	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
2	Гештальт-принципы и семантика формы	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
3	Цвет в графическом дизайне	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
4	Композиция и баланс в макете	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
5	Ритм и повтор в графическом дизайне	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
6	Специфика векторной графики для задач брендинга	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
7	Работа с референсами и простыми мудбордами	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
8	Защита дизайнерских решений	13		4	4	5	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2

							ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
9	Анализ задачи и концепция простого знака	26		8	8	10	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
10	Построение логотипа и базовая цветовая схема	26		8	8	10	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
11	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда	26		8	8	10	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
12	Простая презентация проекта и передача файлов	26		8	8	10	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
<b>Вид промежуточной аттестации (Экзамен)</b>		<b>36</b>					
<b>Итого</b>		<b>180</b>		<b>64</b>	<b>64</b>	<b>80</b>	

#### Очно-заочная форма обучения (полный срок)

№	Тема дисциплины	Всего	Трудоемкость				СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
			Аудиторные занятия		Прак. Подг.			
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)				
1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Визуальная иерархия и управление вниманием	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2	
2	Гештальт-принципы и семантика формы	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2	
3	Цвет в графическом дизайне	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2	

							ИД-6 ПК- 2.2
4	Композиция и баланс в макете	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
5	Ритм и повтор в графическом дизайне	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
6	Специфика векторной графики для задач брендинга	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
7	Работа с референсами и простыми мудбордами	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
8	Защита дизайнерских решений	13		2	2	9	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
9	Анализ задачи и концепция простого знака	26		4	4	18	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
10	Построение логотипа и базовая цветовая схема	26		6	6	14	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
11	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда	26		6	6	14	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
12	Простая презентация проекта и передача файлов	26		6	6	14	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
<b>Вид промежуточной аттестации (Экзамен)</b>		<b>36</b>					
<b>Итого</b>		<b>180</b>		<b>38</b>	<b>38</b>	<b>106</b>	

## Раздел 3. Содержание дисциплины

### 3.1. Содержание дисциплины

#### **Тема 1. Визуальная иерархия и управление вниманием.**

Понятие визуальной иерархии как системы организации элементов композиции для последовательного восприятия информации. Принципы выделения доминанты через размер, положение, изоляцию и контраст. Взаимосвязь между задачей коммуникации и выбором средств выделения главного. Типология визуальных ошибок, приводящих к конфликту акцентов и нарушению логики чтения. Особенности восприятия иерархических структур в российской цифровой среде. Базовые принципы компоновки разнородных элементов на плоскости.

#### **Тема 2. Гештальт-принципы и семантика формы.**

Законы гештальт-психологии в визуальном восприятии: близость, сходство, замкнутость, непрерывность, фигура и фон. Механизмы группировки элементов зрителем на основе перцептивных принципов. Семантика базовых геометрических фигур в контексте визуальной коммуникации. Культурные ассоциации форм в российском визуальном коде. Принципы создания знаков с обратимой фигурой и фоном. Влияние формы на эмоциональное восприятие визуального сообщения.

#### **Тема 3. Цвет в графическом дизайне.**

Психология цвета на интуитивном уровне. Сигнальные цвета в цифровой среде и их устоявшиеся значения. Базовые принципы подбора палитры из 2–3 цветов для учебных задач. Фиксация цветовых значений в форматах HEX и RGB. Отличия цветовых моделей для экрана и печати. Культурная семантика цвета в российском контексте. Принципы использования цвета для передачи функциональных состояний элементов.

#### **Тема 4. Композиция и баланс в макете.**

Понятие визуального веса элементов композиции. Типы баланса: симметричный, асимметричный, радиальный. Принципы достижения визуального равновесия на плоскости. Влияние баланса на восприятие стабильности и динамики композиции. Соотношение заполненного и пустого пространства. Базовые принципы размещения логотипа и текстовых блоков в композиции. Типичные ошибки распределения визуального веса.

#### **Тема 5. Ритм и повтор в графическом дизайне.**

Понятие ритма, метра и темпа в статичной графике. Типы ритмических структур: монотонный ритм, ритм с акцентом, прогрессивное изменение. Использование повтора для создания единства стиля. Принципы построения простых паттернов для фона. Влияние ритма на восприятие порядка и надёжности визуального сообщения. Базовые принципы модульного повторения элементов.

#### **Тема 6. Векторная графика.**

Специфика векторной графики для задач брендинга. Принципы построения «чистого» вектора: минимизация узлов, логика слоёв, отсутствие артефактов. Техники трассировки ручных скетчей с сохранением характерных особенностей линии. Требования к масштабируемости векторных ассетов. Базовые форматы экспорта для веба и печати. Принципы организации файловой структуры для векторных документов.

#### **Тема 7. Работа с референсами и простыми мудбордами.**

Методология сбора и систематизации визуального материала. Российские источники вдохновения и их особенности. Различие между референсом, цитированием и плагиатом. Принципы группировки референсов по категориям. Критерии отбора визуальных примеров для учебных задач. Этические аспекты использования чужих работ в учебном процессе. Базовые принципы оформления референс-борда.

### **Тема 8. Защита дизайнерских решений.**

Навыки демонстрации и защиты дизайнерских решений. Типичные визуальные ошибки в учебных работах. Принципы построения простой презентации из 3–5 слайдов. Базовый профессиональный словарь дизайнера. Формат учебной защиты и критерии оценки. Принципы конструктивной критики работ коллег. Рефлексия собственного рабочего процесса.

### **Тема 9. Анализ задачи и концепция простого знака.**

Структура упрощённого брифа на разработку знака. Принципы анализа целевой аудитории и задачи заказчика. Методы анализа 2–3 простых аналогов в нише. Принципы скетчинга концепций на бумаге. Критерии выбора одной концепции для дальнейшей проработки. Связь между задачей коммуникации и визуальным решением. Базовые принципы обоснования выбора концепции.

### **Тема 10. Построение логотипа и базовая цветовая схема.**

Принципы векторизации выбранного знака. Построение по упрощённой модульной сетке. Работа с кривыми и опорными точками. Типы версий логотипа: основная, монохромная, инверсная. Принципы настройки защитного поля и минимального размера. Базовая цветовая схема: 1 основной + 1 акцентный цвет. Фиксация цветовых значений для передачи в разработку.

### **Тема 11. Типы вспомогательных элементов в стиле бренда.**

Типы вспомогательных элементов в стиле бренда. Принципы создания 2–3 простых ассетов. Базовые форматы экспорта: SVG и PNG. Принципы адаптации под разные разрешения. Структура простой страницы стиля. Соотношение логотипа, цветов и примеров ассетов на странице. Базовые принципы организации файлов для хранения ассетов.

### **Тема 12. Простая презентация проекта и передача файлов.**

Структура минимального пакета для демонстрации проекта. Принципы создания простых мокапов. Требования к именованию файлов и структуре папок. Формат упаковки архива для передачи. Структура простой презентации из 5–7 слайдов. Принципы публичной защиты учебного проекта. Базовые критерии готовности проекта к передаче.

## **3.2. Содержание практического блока дисциплины**

### **Очная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
ПЗ 1-4	Визуальная иерархия и управление вниманием
ПЗ 5-8	Гештальт-принципы и семантика формы
ПЗ 9-12	Цвет в графическом дизайне
ПЗ 13-16	Композиция и баланс в макете
ПЗ 17-20	Ритм и повтор в графическом дизайне
ПЗ 21-24	Специфика векторной графики для задач брендинга
ПЗ 25-28	Работа с референсами и простыми мудбордами
ПЗ 29-32	Защита дизайнерских решений
ПЗ 33-40	Анализ задачи и концепция простого знака
ПЗ 41-48	Построение логотипа и базовая цветовая схема
ПЗ 49-56	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда
ПЗ 57-64	Простая презентация проекта и передача файлов

### **Очно-заочная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия</b>
<b>1</b>	<b>2</b>

ПЗ 1-2	Визуальная иерархия и управление вниманием
ПЗ 3-4	Гештальт-принципы и семантика формы
ПЗ 5-6	Цвет в графическом дизайне
ПЗ 7-8	Композиция и баланс в макете
ПЗ 9-10	Ритм и повтор в графическом дизайне
ПЗ 11-12	Специфика векторной графики для задач брендинга
ПЗ 13-14	Работа с референсами и простыми мудбордами
ПЗ 15-16	Защита дизайнерских решений
ПЗ 17-20	Анализ задачи и концепция простого знака
ПЗ 21-26	Построение логотипа и базовая цветовая схема
ПЗ 27-32	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда
ПЗ 33-38	Простая презентация проекта и передача файлов

### 3.3. Образовательные технологии Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	Визуальная иерархия и управление вниманием	ПЗ	Проектный метод	100
2	Гештальт-принципы и семантика формы	ПЗ	Проектный метод	100
3	Цвет в графическом дизайне	ПЗ	Проектный метод	100
4	Композиция и баланс в макете	ПЗ		
5	Ритм и повтор в графическом дизайне	ПЗ	Проектный метод	100
6	Специфика векторной графики для задач брендинга	ПЗ	Проектный метод	100
7	Работа с референсами и простыми мудбордами	ПЗ	Проектный метод	100
8	Защита дизайнерских решений	ПЗ	Проектный метод	100
9	Анализ задачи и концепция простого знака	ПЗ	Проектный метод	100
10	Построение логотипа и базовая цветовая схема	ПЗ	Проектный метод	100
11	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда	ПЗ	Проектный метод	100
12	Простая презентация проекта и передача файлов	ПЗ	Проектный метод	100
<b>Итого %</b>				<b>30 %</b>

### Очно-заочная форма обучения (полный срок)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	Визуальная иерархия и управление вниманием	ПЗ	Проектный метод	100
2	Гештальт-принципы и семантика формы	ПЗ	Проектный метод	100

3	Цвет в графическом дизайне	ПЗ	Проектный метод	100
4	Композиция и баланс в макете	ПЗ		
5	Ритм и повтор в графическом дизайне	ПЗ	Проектный метод	100
6	Специфика векторной графики для задач брендинга	ПЗ	Проектный метод	100
7	Работа с референсами и простыми мудбордами	ПЗ	Проектный метод	100
8	Защита дизайнерских решений	ПЗ	Проектный метод	100
9	Анализ задачи и концепция простого знака	ПЗ	Проектный метод	100
10	Построение логотипа и базовая цветовая схема	ПЗ	Проектный метод	100
11	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда	ПЗ	Проектный метод	100
12	Простая презентация проекта и передача файлов	ПЗ	Проектный метод	100
<b>Итого %</b>				<b>30 %</b>

## Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся

### 4.1. Организация самостоятельной работы обучающихся

№	Тема дисциплины	№ вопросов	№ рекомендуемой литературы
1	2	3	4
1	Визуальная иерархия и управление вниманием	1-3	1-9
2	Гештальт-принципы и семантика формы	4-6	1-9
3	Цвет в графическом дизайне	7-9	1-9
4	Композиция и баланс в макете	10-12	1-9
5	Ритм и повтор в графическом дизайне	13-15	1-9
6	Специфика векторной графики для задач брендинга	16-18	1-9
7	Работа с референсами и простыми мудбордами	19-21	1-9
8	Защита дизайнерских решений	22-24	1-9
9	Анализ задачи и концепция простого знака	25-27	1-9
10	Построение логотипа и базовая цветовая схема	28-30	1-9
11	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда	31-33	1-9
12	Простая презентация проекта и передача файлов	34-36	1-9

#### Перечень вопросов, выносимых на самостоятельную работу обучающихся

1. Что такое визуальная доминанта и какими средствами она создаётся?
2. Какие факторы влияют на последовательность восприятия элементов композиции?
3. Чем отличается иерархия в печатной и цифровой среде?
4. Какие пять законов гештальт-психологии наиболее применимы в графическом дизайне?
5. Какую семантику несут базовые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник)?
6. Что такое обратимая фигура и как работает принцип «фигура-фон»?
7. Какие устоявшиеся значения имеют сигнальные цвета (красный, жёлтый, зелёный) в цифровой среде?
8. В чём разница между цветовыми моделями RGB и CMYK?
9. Как культурный контекст влияет на восприятие цвета в России?
10. Какие три типа баланса существуют в композиции?
11. Что такое визуальный вес и какие факторы на него влияют?
12. Как пустое пространство влияет на восприятие композиции?
13. Чем отличается метр от ритма в визуальной композиции?
14. Какие типы ритмических структур применяются в айдентике?
15. Как повтор элементов создаёт единство стиля?
16. В чём принципиальное отличие векторной графики от растровой?
17. Что такое «чистый вектор» и почему это важно для разработки?
18. Какие форматы экспорта используются для веба и печати?
19. В чём разница между референсом, цитированием и плагиатом?
20. Какие российские источники визуальных референсов доступны в 2026 году?
21. Как структурировать мудборд для максимальной полезности?
22. Какова минимальная структура презентации дизайнерской работы?
23. Какие типичные визуальные ошибки следует исключить перед сдачей?
24. Что входит в базовый профессиональный словарь дизайнера (20–30 терминов)?
25. Какие пять вопросов обязательно задать заказчику в брифе?
26. Как проводится анализ конкурентов в нише?
27. По каким критериям выбирается одна концепция для дальнейшей проработки?
28. Что такое защитное поле логотипа и зачем оно нужно?
29. Какие версии логотипа обязательны для базового пакета?
30. Как фиксируются цветовые значения для передачи в разработку?

31. Какие типы вспомогательных элементов входят в базовый стиль?
32. В каких форматах экспортируются ассеты для веба?
33. Что должно быть на странице стиля минимального бренда?
34. Какова структура минимального бренд-пакета для демонстрации?
35. Какие требования к именованию файлов и структуре папок?
36. Что входит в чек-лист готовности проекта к передаче?

#### **4.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся**

Самостоятельная работа обучающихся обеспечивается следующими учебно-методическими материалами:

1. Указаниями в рабочей программе по дисциплине (п.4.1.)
2. Лекционные материалы в составе учебно-методического комплекса по дисциплине
3. Заданиями и методическими рекомендациями по организации самостоятельной работы обучающихся в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.
4. Глоссарием по дисциплине в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.

## Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся

Фонд оценочных средств по дисциплине представляет собой совокупность контролируемых материалов предназначенных для измерения уровня достижения обучающимися установленных результатов образовательной программы. ФОС по дисциплине используется при проведении оперативного контроля и промежуточной аттестации обучающихся. Требования к структуре и содержанию ФОС дисциплины регламентируются Положением о фонде оценочных материалов по программам высшего образования – программам бакалавриата, магистратуры.

### 5.1. Паспорт фонда оценочных средств Очная форма обучения (полный срок) Очно-заочная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
1	2	3	4	5	6
1	Визуальная иерархия и управление вниманием		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
2	Гештальт-принципы и семантика формы		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
3	Цвет в графическом дизайне		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
4	Композиция и баланс в макете		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
5	Ритм и повтор в графическом дизайне		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
6	Специфика векторной графики для задач брендинга		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
7	Работа с референсами и простыми		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1

	мудбордами				ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
8	Защита дизайнерских решений		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 2.1 ИД-3 ПК- 2.1 ИД-5 ПК- 2.1 ИД-2 ПК- 2.2 ИД-4 ПК- 2.2 ИД-6 ПК- 2.2
9	Анализ задачи и концепция простого знака		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
10	Построение логотипа и базовая цветовая схема		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
11	Типы вспомогательных элементов в стиле бренда		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2
12	Простая презентация проекта и передача файлов		ПРВ	ПРВ	ИД-1 ПК- 4.1 ИД-3 ПК- 4.1 ИД-5 ПК- 4.1 ИД-2 ПК- 4.2 ИД-4 ПК- 4.2 ИД-6 ПК- 4.2

#### Условные обозначения оценочных средств (Столбцы 3, 4, 5):

**ПРВ** – проверка рефератов, отчетов, рецензий, аннотаций, конспектов, графического материала, эссе, переводов, решений заданий, выполненных заданий в электронном виде и т.д.

### 5.2. Оценочные средства текущего контроля Перечень практических (семинарских) заданий

#### Тема 1. Визуальная иерархия и управление вниманием (4 часа)

##### Входные данные:

- Текстовый файл с 5 элементами: заголовок (15–20 символов), подзаголовок, текст-рыба (50 слов), кнопка (2–3 слова), прямоугольник-заглушка под изображение
- Формат листа: А4 (210×297 мм)

**Инструменты:** Inkscape (предпочтительно) или Penpot

##### Пошаговое задание:

1. Создать новый документ А4, включить сетку (Вид → Сетка, шаг 10 мм)
2. Импортировать текстовые элементы как отдельные объекты
3. Создать 3 артборда (Страницы в Inkscape):
  - **Вариант 1:** Доминанта — заголовок (кегель 48–60 pt, верхнее положение, жирное начертание)

- **Вариант 2:** Доминанта — изображение (занимает 50–60% площади, центральное положение)
  - **Вариант 3:** Доминанта — кнопка (контрастная заливка #0066CC, центральное положение, отступы 20 мм)
4. Для каждого варианта настроить второстепенные элементы: уменьшить кегль, снизить контраст, добавить отступы
  5. Проверить последовательность взгляда: закрыть глаза, открыть, отметить, куда упал взгляд первым

#### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.svg	3 артборда с композициями	Фамилия_T1_Иерархия.svg
.pdf	Пояснение: 3–5 предложений на вариант, почему выбрано такое решение	Фамилия_T1_Пояснение.pdf

#### Критерии оценки (чек-лист):

- [ ] Доминанта читается за 2 секунды
- [ ] Второстепенные элементы не спорят с главным
- [ ] Нет визуального шума (перегруз цветом/размером)
- [ ] Пояснение аргументирует выбор

## Тема 2. Гештальт-принципы и семантика формы (4 часа)

### Входные данные:

- Список понятий: «стоп», «внимание», «разрешено»
- Базовые фигуры: круг, квадрат, треугольник (векторные заготовки)

### Инструменты: Inkscape

### Пошаговое задание:

1. Создать документ 200×200 мм
2. **Знак с обратимой фигурой/фоном:**
  - Нарисовать чёрную фигуру на белом фоне
  - Продублировать, инвертировать цвета
  - Проверить: оба варианта должны читаться как самостоятельные образы
3. **3 символа для понятий:**
  - «Стоп»: использовать треугольник/красный цвет/резкие углы
  - «Внимание»: контраст форм, прерывистый контур
  - «Разрешено»: замкнутая форма, плавные линии
4. Для каждого символа в отдельном слое написать, какой принцип гештальта использован (близость, сходство, замкнутость, непрерывность, фигура/фон)

#### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.svg	4 знака (1 обратимый + 3 символа), каждый на отдельном слое	Фамилия_T2_Гештальт.svg
.pdf	Таблица: знак → принцип гештальта → краткое обоснование	Фамилия_T2_Таблица.pdf

#### Критерии оценки:

- [ ] Обратимый знак работает в обе стороны (проверить инверсией)
- [ ] Символы узнаваемы без текстовых подписей
- [ ] Принципы гештальта указаны корректно
- [ ] Вектор чистый: минимум узлов, нет лишних точек

## Тема 3. Цвет в графическом дизайне (4 часа)

### Входные данные:

- 5 элементов-заглушек: кнопка, статус, уведомление, ссылка, предупреждение (векторные прямоугольники с текстом)
- Формат: артборд 800×600 px

**Инструменты:** Inkscape или Reprot

**Пошаговое задание:**

1. Создать документ 800×600 px, цветовой режим RGB
2. **Раскрасить элементы по конвенциям:**
  - Кнопка действия: основной цвет #0066CC
  - Статус «успех»: зелёный #28A745
  - Статус «ошибка»: красный #DC3545
  - Предупреждение: жёлтый #FFC107
  - Ссылка: синий #007BFF
3. **Подобрать палитру для учебного бренда:**
  - 1 основной цвет (выбрать из безопасной палитры)
  - 1 акцентный цвет (контрастный к основному)
  - 1 нейтральный (#666666, #999999 или #FFFFFF)
4. Зафиксировать значения в панели «Заливка и обводка»: HEX и RGB

**Итоговый результат:**

Формат	Содержание	Именование
.svg или .png	5 раскрашенных элементов + палитра из 3 цветов	Фамилия_ТЗ_Цвет.svg
.pdf	Таблица: название цвета, HEX, RGB, назначение (1 строка на цвет)	Фамилия_ТЗ_Палитра.pdf

**Критерии оценки:**

- [ ] Сигнальные цвета соответствуют общепринятым конвенциям
- [ ] Палитра гармонична (не более 3 цветов)
- [ ] Значения HEX/RGB указаны точно (скопированы из программы)
- [ ] Элементы различимы без текстовых подписей

#### Тема 4. Композиция и баланс в макете (4 часа)

**Входные данные:**

- Набор из 10 геометрических элементов: круги, квадраты, прямоугольники (разный размер: 20–80 мм, тон: чёрный, серый 50%, серый 20%)

**Инструменты:** Inkscape или GIMP

**Пошаговое задание:**

1. Создать 3 артборда А4
2. **Вариант 1 — Симметричный баланс:**
  - Провести вертикальную ось по центру
  - Расположить элементы зеркально относительно оси
  - Проверить: если сложить пополам, половины должны «уравновешивать» друг друга
3. **Вариант 2 — Асимметричный баланс:**
  - Крупный тёмный элемент с одной стороны
  - Несколько мелких светлых — с другой
  - Достичь визуального равновесия без симметрии
4. **Вариант 3 — Радиальный баланс:**
  - Определить центр артборда
  - Расположить элементы так, чтобы они «расходились» из центра или «сходились» к нему
5. Для каждого варианта отметить «центр тяжести» маркером (красная точка)

**Итоговый результат:**

Формат	Содержание	Именование
--------	------------	------------

Формат	Содержание	Именование
.svg или .png	3 артборда с композициями, центр тяжести отмечен	Фамилия_T4_Баланс.svg
.pdf	Анализ: 2–3 предложения на вариант, как достигнуто равновесие	Фамилия_T4_Анализ.pdf

#### Критерии оценки:

- Все 3 типа баланса реализованы и различимы
- Композиции визуально устойчивы (нет ощущения «падения»)
- Анализ корректно описывает использованные приёмы
- Нет перегруза в одну из сторон

### Тема 5. Ритм и повтор в графическом дизайне (4 часа)

#### Входные данные:

- Базовый элемент: квадрат 20×20 мм (вектор)
- Формат: 4 артборда 200×100 мм (горизонтальные ленты)

#### Инструменты: Inkscape

#### Пошаговое задание:

- Создать 4 артборда 200×100 мм
- Вариант 1 — Монотонный ритм:**
  - 8 квадратов, одинаковый размер, одинаковый шаг (25 мм между центрами)
- Вариант 2 — Ритм с акцентом:**
  - 7 квадратов как в варианте 1 + 1 элемент выделен (размер ×2 или цвет)
- Вариант 3 — Прогрессия:**
  - 8 квадратов, размер постепенно увеличивается (20 → 34 мм с шагом 2 мм)
- Вариант 4 — Хаотичный порядок:**
  - 8 квадратов, разное положение, но с внутренней логикой (например, группировка по 2–3)
- Создать простой паттерн: взять один из вариантов, продублировать по горизонтали и вертикали, проверить бесшовность

#### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.svg	4 ленты + 1 паттерн (отдельный артборд)	Фамилия_T5_Ритм.svg
.pdf	Пояснение: тип ритма → где уместен (1–2 предложения на вариант)	Фамилия_T5_Пояснение.pdf

#### Критерии оценки:

- Все 4 типа ритма визуально различимы
- Паттерн бесшовный (при наложении стыки не видны)
- Пояснение соответствует типу ритма
- Шаг ритма точный (использовать привязку к сетке)

### Тема 6. Векторная графика (4 часа)

#### Входные данные:

- Рукописный скетч простого знака (фото/скан, предоставляет преподаватель)
- Формат: артборд 150×150 мм

#### Инструменты: Inkscape (предпочтительно) или Krita

#### Пошаговое задание:

- Импортировать скетч, уменьшить непрозрачность до 30%, заблокировать слой
- Создать новый слой «Контур»
- Ручная обводка инструментом Bezier (B):**
  - Ставить узлы только в ключевых точках (углы, перегибы)
  - Использовать кривые, а не ломаные линии

- Избегать лишних узлов (чем меньше — тем чище)
- 4. Настроить заливку и обводку:
  - Заливка: сплошной цвет
  - Обводка: отсутствует (или 1 мм, если требуется контур)
- 5. Создать 2 версии на отдельных слоях:
  - Основная (цветная)
  - Монохромная (чёрная заливка, без обводки)
- 6. Экспорт:
  - SVG: Файл → Сохранить как → SVG (опции по умолчанию)
  - PNG: Файл → Экспорт → Выбрать область → Разрешение 300 dpi → 1x (300×300 px) и 2x (600×600 px)

#### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.svg	Векторный знак с чистыми контурами, 2 версии на отдельных слоях	Фамилия_Т6_Вектор.svg
.zip	PNG 1x + PNG 2x + чек-лист проверки	Фамилия_Т6_Экспорт.zip

#### Чек-лист проверки вектора:

- Узлов минимум (нет «дрожания» контура)
- Слои названы («Основная», «Монохром», «Скетч»)
- Нет скрытых или неиспользуемых объектов
- Экспорт в SVG открывается в браузере без ошибок

### Тема 7. Работа с референсами и простыми мудбордами (4 часа)

#### Входные данные:

- Тема для мудборда: «Вывеска кофейни» (или иная, задаёт преподаватель)
- Доступ к интернету

**Инструменты:** Браузер, Penpot или P7-Офис для сборки

#### Пошаговое задание:

1. **Сбор референсов (20 мин):**
  - Источники: Dprofile, Behance (через зеркало), Telegram-каналы по дизайну, Яндекс.Коллекции
  - Найти 10–12 изображений по теме
  - Сохранить с указанием источника (скриншот + ссылка)
2. **Группировка:**
  - Создать 3 категории: «Цвет», «Типографика», «Композиция»
  - Распределить референсы по категориям (можно дублировать)
3. **Анализ:**
  - Для каждого референса написать 1 предложение: почему выбран, какой приём использован
4. **Сборка мудборда:**
  - Формат: А4 или 1920×1080 px
  - Расположить изображения с подписями-категориями
  - Добавить заголовок и тему

#### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.pdf или .png	Мудборд: 10–12 референсов, сгруппированных по категориям	Фамилия_Т7_Мудборд.pdf
.docx	Краткий анализ: 1 предложение на референс (почему выбран)	Фамилия_Т7_Анализ.docx

#### Критерии оценки:

- [ ] Референсы релевантны теме
- [ ] Источники указаны (ссылки или скриншоты с водой)
- [ ] Группировка логична и полезна для работы
- [ ] Анализ показывает понимание приёмов, а не просто «нравится»

## Тема 8. Защита дизайнерских решений (4 часа)

### Входные данные:

- Работы из Тем 1–7 (файлы .svg, .png, .pdf)
- Тема для рефлексии: «Что я узнал о визуальной коммуникации»

**Инструменты:** P7-Офис (Презентации) или Яндекс.Диск + браузер

### Пошаговое задание:

1. Создать презентацию из 5 слайдов:
  - Слайд 1: Титульный (ФИО, дисциплина, тема)
  - Слайд 2–4: По 1 работе из Модуля 1 (скриншот + 2 предложения: задача и решение)
  - Слайд 5: Рефлексия (3 тезиса: что получилось, что было сложно, что буду применять дальше)
2. Оформить в едином стиле:
  - Шрифт: один из системных (Arial, Roboto, Open Sans)
  - Цвета: не более 2 + нейтральный фон
  - Выравнивание: по сетке, отступы 20 мм
3. Экспорт в PDF: Файл → Экспорт → Диапазон: все слайды → Качество: высокое
4. Подготовиться к устной защите: 1–2 минуты на рассказ о любой работе

### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.pdf	Презентация из 5 слайдов, экспорт в высоком качестве	Фамилия_T8_Презентация.pdf
.txt или .docx	Список из 20–30 терминов профессионального словаря с краткими определениями	Фамилия_T8_Словарь.docx

### Критерии оценки:

- [ ] Презентация структурирована (титул, работы, рефлексия)
- [ ] Оформление единообразно (шрифт, цвета, отступы)
- [ ] Рефлексия конкретна (не «всё было сложно», а «сложно было уравновесить асимметрию, потому что...»)
- [ ] Словарь содержит корректные определения терминов

## Тема 9. Анализ задачи и концепция простого знака (8 часов)

### Входные данные:

- Упрощённый бриф (шаблон от преподавателя): название бренда, сфера деятельности, целевая аудитория, 3 ключевых слова
- Примеры: «Кофейня "Уголок" — уют, локальность, ручной труд»

**Инструменты:** P7-Офис (Документы), бумага, карандаш, сканер/смартфон

### Пошаговое задание:

1. **Заполнение брифа (30 мин):**
  - Кто заказчик? (реальный или учебный)
  - Какая задача? (привлечь, информировать, выделиться)
  - Кто аудитория? (возраст, интересы, каналы коммуникации)
2. **Анализ конкурентов (1 час):**
  - Найти 2–3 бренда в той же нише
  - Сделать скриншоты их логотипов
  - Кратко описать: что общего, чем отличаются
3. **Скетчинг концепций (2 часа):**
  - На бумаге нарисовать 2–3 варианта знака

- Использовать простые формы (круг, квадрат, линия)
  - Подписать каждый вариант: какая идея лежит в основе
- 4. Выбор концепции (30 мин):**
- Сравнить варианты по критериям: простота, узнаваемость, соответствие брифу
  - Выбрать один для векторизации
  - Написать обоснование выбора (3–5 предложений)

**Итоговый результат:**

Формат	Содержание	Именование
.docx или .pdf	Заполненный бриф + анализ конкурентов (скриншоты + комментарии)	Фамилия_Т9_Бриф.pdf
.jpg или .pdf	Фото скетчей (2–3 варианта) + обоснование выбора	Фамилия_Т9_Скетчи.jpg

**Критерии оценки:**

- [ ] Бриф заполнен полностью, без пропусков
- [ ] Анализ конкурентов показывает понимание ниши
- [ ] Скетчи простые, но выразительные (не детализированные рисунки)
- [ ] Обоснование выбора аргументировано (не «понравилось», а «соответствует задаче, потому что...»)

**Тема 10. Построение логотипа и базовая цветовая схема (8 часов)**

**Входные данные:**

- Выбранный скетч из Темы 9
- Формат: артборд 200×200 мм

**Инструменты: Inkscape**

**Пошаговое задание:**

- 1. Векторизация:**
  - Импортировать скетч, непрозрачность 30%, заблокировать слой
  - Создать слой «Логотип», обвести контуры инструментом Bezier
  - Упростить форму: убрать лишние детали, оставить только суть
- 2. Построение по сетке:**
  - Включить сетку (шаг 10 мм) и направляющие
  - Привязать ключевые точки знака к узлам сетки
  - Проверить пропорции: знак должен выглядеть сбалансированно
- 3. Настройка защитного поля:**
  - Определить минимальный отступ вокруг знака (например, высота буквы «X» в названии)
  - Нарисовать пунктирную рамку, обозначающую запретную зону
- 4. Версии логотипа:**
  - Основная: цветная заливка
  - Монохромная: чёрная заливка, без обводки
  - Инверсная: белая заливка на тёмном фоне (проверить на контрасте)
- 5. Цветовая схема:**
  - Подобрать 1 основной цвет (из безопасной палитры)
  - Зафиксировать значения: HEX, RGB
  - Применить к логотипу, проверить читаемость на белом и тёмном фоне

**Итоговый результат:**

Формат	Содержание	Именование
.svg	Векторный логотип: 3 версии на отдельных слоях, сетка и защитное поле видимы	Фамилия_Т10_Логотип.svg
.pdf	Страница с цветами: название, HEX, RGB, пример применения	Фамилия_Т10_Цвета.pdf

**Критерии оценки:**

- [ ] Вектор чистый: минимум узлов, логичная структура слоёв
- [ ] Защитное поле задано и визуально обозначено
- [ ] Все 3 версии логотипа читаемы
- [ ] Цветовые значения зафиксированы точно

## Тема 11. Типы вспомогательных элементов в стиле бренда (8 часов)

### Входные данные:

- Логотип из Темы 10
- Цветовая схема из Темы 10
- Формат: артборд А4

**Инструменты:** Inkscape, Krita (опционально для растровых элементов)

### Пошаговое задание:

#### 1. Разработка ассетов (2–3 элемента):

- Варианты: простая иконка (например, чашка для кофейни), разделитель, паттерн-заглушка
- Использовать формы и цвета из логотипа
- Сохранять простоту: не более 3–5 элементов в одном ассете

#### 2. Экспорт ассетов:

- SVG: для веба (масштабируемый)
- PNG 1x: 300×300 px, 72 dpi
- PNG 2x: 600×600 px, 144 dpi
- Проверить читаемость на белом и цветном фоне

#### 3. Страница стиля:

- Создать артборд А4
- Разместить: логотип (основная версия), палитра (3 цвета с кодами), примеры ассетов
- Добавить краткие подписи: «Основной логотип», «Цвета бренда», «Вспомогательные элементы»

#### 4. Организация файлов:

- Создать папку **Assets**
- Внутри: подпапки **SVG, PNG\_1x, PNG\_2x**
- Разложить файлы по папкам, проверить именование

### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.svg + .png	2–3 ассета в 3 форматах каждый	Фамилия_T11_Ассеты/ (папка)
.pdf	Страница стиля: лого + цвета + ассеты + подписи	Фамилия_T11_Стиль.pdf

### Критерии оценки:

- [ ] Ассеты выдержаны в стиле бренда (формы, цвета)
- [ ] Экспорт выполнен в нужных форматах и разрешениях
- [ ] Страница стиля информативна и аккуратна
- [ ] Файловая структура логична, именование понятное

## Тема 12. Простая презентация проекта и передача файлов (8 часов)

### Входные данные:

- Все материалы из Тем 9–11 (логотип, цвета, ассеты, страница стиля)
- Формат презентации: 5–7 слайдов

**Инструменты:** Р7-Офис (Презентации), Photorea (для простых мокапов), Яндекс.Диск

### Пошаговое задание:

#### 1. Подготовка мокапов (2–3 шт.):

- Использовать онлайн-генераторы или Photorea
- Варианты: визитка, экран смартфона, вывеска
- Наложить логотип и цвета бренда на шаблон

- Экспорт в PNG 1920×1080 px
- 2. **Сборка презентации (5–7 слайдов):**
  - Слайд 1: Титульный (название проекта, ФИО)
  - Слайд 2: Задача и аудитория (из брифа)
  - Слайд 3: Логотип (3 версии + защитное поле)
  - Слайд 4: Цвета и ассеты (палитра + примеры)
  - Слайд 5: Мокапы (2–3 применения)
  - Слайд 6–7: Рефлексия и выводы (что получилось, что можно улучшить)
- 3. **Упаковка архива:**
  - Создать папку **Фамилия\_Проект\_ГрафДизайн**
  - Внутри: **Logo** (SVG, PNG), **Colors** (PDF), **Assets** (SVG, PNG), **Mockups** (PNG), **Presentation** (PDF)
  - Добавить файл **README.txt** с кратким описанием структуры
- 4. **Публичная защита (3 минуты):**
  - Подготовить устный рассказ: задача → решение → результат
  - Отрепетировать тайминг

#### Итоговый результат:

Формат	Содержание	Именование
.zip	Архив с полной структурой папок и файлов	Фамилия_Проект_ГрафДизайн.zip
.pdf	Презентация 5–7 слайдов, экспорт в высоком качестве	Фамилия_Презентация_Проект.pdf

#### Чек-лист готовности к передаче:

- Все файлы в нужных форматах (SVG, PNG, PDF)
- Именование файлов понятное (без «Без названия\_1»)
- Структура папок логична, есть README
- Презентация укладывается в 3 минуты устного рассказа

#### Критерии оценки:

- Проект целостный: логотип, цвета, ассеты выдержаны в едином стиле
- Мокапы демонстрируют применение бренда в среде
- Архив организован, файлы легко найти
- Устная защита аргументирована, тайминг соблюден

#### Шаблон брифа (Тема 9)

НАЗВАНИЕ БРЕНДА: \_\_\_\_\_  
 СФЕРА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: \_\_\_\_\_  
 ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: \_\_\_\_\_  
 3 КЛЮЧЕВЫХ СЛОВА: 1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3) \_\_\_\_\_  
 ЗАДАЧА: (привлечь / информировать / выделиться) \_\_\_\_\_  
 КОНКУРЕНТЫ: 1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3) \_\_\_\_\_

#### Чек-лист экспорта вектора

- Слои названы и сгруппированы
- Нет скрытых или неиспользуемых объектов
- Узлы минимизированы (нет «дрожания» контура)
- Цвета зафиксированы в HEX и RGB
- Экспорт в SVG открывается в браузере
- PNG 1x и 2x читаемы на белом и цветном фоне

## Шаблон README.txt

ПРОЕКТ: Графический дизайн — [Фамилия]

ДАТА: [дата]

СТРУКТУРА:

/Logo — логотип (основная, монохром, инверс)

/Colors — палитра (HEX, RGB)

/Assets — вспомогательные элементы (иконки, паттерны)

/Mockups — примеры применения (визитка, экран, вывеска)

/Presentation — презентация проекта

ИНСТРУМЕНТЫ: Inkscape, P7-Офис, Photopea

### 5.3. Тематика письменных работ обучающихся

#### Тематика докладов по дисциплине

1. Визуальная иерархия в цифровых продуктах
2. Гештальт-принципы в современной айдентике
3. Семантика цвета в российских брендах
4. Типы композиционного баланса в макете
5. Ритмические структуры в графическом дизайне
6. Стандарты векторной графики для веба
7. Этика работы с референсами и плагиат
8. Структура презентации дизайн-проекта
9. Модульные сетки в построении логотипа
10. Организация файлов для передачи в разработку

### 5.4. Перечень вопросов промежуточной аттестации по дисциплине

#### Вопросы к экзамену

1. Дайте определение понятию «визуальная иерархия» и назовите три основных способа её создания.
2. Что такое визуальная доминанта и какую роль она играет в восприятии композиции?
3. Перечислите пять основных законов гештальт-психологии, применяемых в графическом дизайне.
4. В чём заключается принцип «фигура и фон» и как он используется в создании знаков?
5. Какие устоявшиеся значения имеют сигнальные цвета (красный, жёлтый, зелёный) в цифровой среде РФ?
6. В чём принципиальная разница между цветовыми моделями RGB и CMYK?
7. Назовите три типа композиционного баланса и дайте краткую характеристику каждому.
8. Что такое «визуальный вес» элемента и какие факторы на него влияют?
9. Как пустое пространство (негативное пространство) влияет на читаемость макета?
10. Чем отличается метр от ритма в визуальной композиции?
11. Какие типы ритмических структур наиболее часто применяются в айдентике?
12. В чём принципиальное отличие векторной графики от растровой с точки зрения математики построения?
13. Что подразумевается под термином «чистый вектор» и почему это важно для разработки?
14. Какие форматы файлов предпочтительны для экспорта графики в веб-среду?
15. Какие форматы файлов предпочтительны для экспорта графики в печать?
16. В чём разница между референсом, цитированием и плагиатом в дизайнерской деятельности?
17. Какова основная функция мудборда на начальном этапе проекта?

18. Какие принципы группировки референсов делают мудборд полезным инструментом?
19. Какова минимальная структура презентации дизайнерской работы для заказчика?
20. Назовите 10 базовых профессиональных терминов дизайнера и дайте их краткие определения.
21. Какие пять ключевых вопросов должны быть отражены в упрощённом брифе на разработку знака?
22. Какие методы используются для анализа конкурентов при разработке учебного бренд-проекта?
23. По каким критериям осуществляется выбор одной концепции логотипа для дальнейшей векторизации?
24. Что такое защитное поле (clear space) логотипа и для чего оно необходимо?
25. Какие версии логотипа обязательно должны входить в базовый пакет айдентики?
26. Какими способами фиксируются цветовые значения бренда для передачи в разработку?
27. Какие типы вспомогательных графических элементов (ассетов) входят в базовый стиль?
28. В чём особенность адаптации логотипа под разные разрешения экранов (1x, 2x)?
29. Что должно обязательно содержаться на странице стиля минимального бренда?
30. Какова структура минимального бренд-пакета для демонстрации заказчику?
31. Какие требования предъявляются к именованию файлов в проектом архиве?
32. Как должна быть организована структура папок при передаче проекта в разработку?
33. Что входит в чек-лист готовности проекта к передаче?
34. Для чего предназначен файл README в структуре проектного архива?
35. Какие типичные ошибки допускаются при векторизации ручного скетча?
36. Как влияет количество узлов кривых Безье на качество и вес векторного файла?
37. Какие требования к контрасту текста и фона рекомендуется соблюдать для базовой доступности?
38. Как культурный контекст России влияет на восприятие цветовой палитры бренда?
39. Какова основная функция мокапов в презентации дизайн-проекта?
40. Как аргументировать выбор визуального решения при защите учебного проекта?

## Раздел 6. Оценочные средства промежуточной аттестации (с ключами)

**1. Укажите один правильный ответ.** Что такое «защитное поле» логотипа?

- а) Декоративная рамка вокруг знака для выделения
- б) Минимальное свободное пространство вокруг знака, где запрещено размещать другие элементы
- в) Область, в которой логотип можно растягивать без потери качества
- г) Цветной фон, на котором размещается логотип

**Правильный ответ: б)**

**2. Укажите два правильных ответа.** Какие два признака отличают проектное изображение от художественного?

- а) Ориентация на техническую реализуемость и воспроизводимость
- б) Свободная интерпретация формы без привязки к задаче
- в) Наличие точных размеров, спецификаций и комментариев для исполнителя
- г) Приоритет эмоционального воздействия над функциональностью

**Правильные ответы: а), в)**

**3. Укажите один правильный ответ.** Какой закон гештальт-психологии объясняет группировку близко расположенных элементов?

- а) Закон сходства
- б) Закон замкнутости
- в) Закон близости
- г) Закон непрерывности

**Правильный ответ: в)**

**4. Установите соответствие между сигналами цвета и их значениями в цифровой среде:**

Цвет	Значение
А) Красный	1) Успешное завершение действия
Б) Зелёный	2) Предупреждение, внимание
В) Жёлтый	3) Ошибка, опасность, запрет

**Правильный ответ: А-3, Б-1, В-2**

**5. Укажите один правильный ответ.** Какая цветовая модель используется для отображения графики на экранах цифровых устройств?

- а) CMYK
- б) RGB
- в) Pantone
- г) Градации серого

**Правильный ответ: б)**

**6. Укажите правильную последовательность** этапов работы над простым бренд-проектом:

1. Векторизация логотипа и настройка защитного поля
2. Анализ брифа и скетчинг концепций
3. Экспорт ассетов и подготовка страницы стиля
4. Выбор одной концепции для проработки

**Правильный ответ: 2-4-1-3**

**7. Укажите один правильный ответ.** Что является главным признаком визуальной доминанты в композиции?

- а) Элемент расположен строго в центре листа
- б) Элемент привлекает внимание первым за счёт размера, цвета или положения

- в) Элемент имеет самую сложную форму среди остальных
- г) Элемент окрашен в яркий цвет

**Правильный ответ: б)**

**8. Укажите два правильных ответа.** Какие два требования предъявляются к «чистому вектору» для передачи в разработку?

- а) Минимальное количество узлов кривых
- б) Использование только чёрно-белой гаммы
- в) Логичная структура слоёв с понятным именованием
- г) Обязательное применение градиентных заливок

**Правильные ответы: а), в)**

**9. Укажите один правильный ответ.** Какой формат файла предпочтителен для векторной графики в веб-среде?

- а) PSD
- б) JPG
- в) SVG
- г) BMP

**Правильный ответ: в)**

**10. Установите соответствие между типами композиционного баланса и их характеристиками:**

Тип баланса	Характеристика
А) Симметричный	1) Элементы расположены зеркально относительно оси
Б) Асимметричный	2) Элементы расходятся из центра или сходятся к нему
В) Радиальный	3) Равновесие достигнуто без зеркальности, за счёт визуального веса

**Правильный ответ: А-1, Б-3, В-2**

**11. Укажите один правильный ответ.** Что подразумевается под термином «чистый вектор»?

- а) Файл с минимальным количеством узлов и логичной структурой слоёв
- б) Файл, окрашенный только в чёрно-белую гамму
- в) Файл, созданный с помощью автоматической трассировки
- г) Файл, экспортированный без сжатия

**Правильный ответ: а)**

**12. Укажите правильную последовательность действий при подготовке файлов к передаче в разработку:**

1. Проверка структуры слоёв и именования
2. Экспорт в нужных форматах (SVG, PNG 1x, PNG 2x)
3. Организация папок и упаковка архива
4. Очистка файла от скрытых и неиспользуемых объектов

**Правильный ответ: 4-1-2-3**

**13. Укажите один правильный ответ.** Какой тип баланса в композиции достигается за счёт зеркального расположения элементов относительно оси?

- а) Асимметричный
- б) Радиальный
- в) Симметричный
- г) Динамический

**Правильный ответ: в)**

**14. Укажите два правильных ответа.** Какие два критерия важны при выборе концепции логотипа для дальнейшей проработки?

- а) Соответствие задаче и целевой аудитории из брифа
- б) Максимальная детализация и сложность формы
- в) Простота и узнаваемость знака
- г) Использование большего количества цветов

**Правильные ответы: а), в)**

**15. Укажите один правильный ответ.** Что является основной функцией мудборда на начальном этапе проекта?

- а) Демонстрация финального результата заказчику
- б) Систематизация визуальных референсов для формирования направления работы
- в) Замена технического задания
- г) Подготовка макета к печати

**Правильный ответ: б)**

**16. Укажите правильную последовательность** этапов создания визуальной иерархии в макете:

1. Определение главной смысловой доминанты
2. Расположение второстепенных элементов с учётом доминанты
3. Проверка последовательности восприятия взглядом
4. Корректировка размера, цвета и положения элементов

**Правильный ответ: 1-2-4-3**

**17. Укажите один правильный ответ.** Что такое визуальная иерархия?

- а) Расположение элементов в алфавитном порядке
- б) Система организации элементов композиции для последовательного восприятия информации
- в) Использование только крупных элементов в дизайне
- г) Применение одинаковых размеров для всех элементов

**Правильный ответ: б)**

**18. Укажите два правильных ответа.** Какие два принципа делают мудборд полезным инструментом на старте проекта?

- а) Группировка референсов по категориям (цвет, форма, композиция)
- б) Включение всех понравившихся изображений без анализа
- в) Краткое обоснование выбора каждого референса
- г) Использование только зарубежных источников

**Правильные ответы: а), в)**

**19. Укажите один правильный ответ.** Какие устоявшиеся значения имеют сигнальные цвета в цифровой среде РФ?

- а) Красный — успех, зелёный — ошибка, жёлтый — нейтрально
- б) Красный — ошибка/опасность, зелёный — успех, жёлтый — предупреждение
- в) Красный — предупреждение, зелёный — нейтрально, жёлтый — успех
- г) Цвета не имеют устоявшихся значений

**Правильный ответ: б)**

**20. Установите соответствие** между форматами экспорта и областями их применения:

**Формат      Область применения**

- А) SVG      1) Печать полиграфической продукции
- Б) PNG      2) Веб-графика с поддержкой прозрачности
- В) PDF      3) Масштабируемая векторная графика для веба

**Правильный ответ: А-3, Б-2, В-1**

**21. Укажите один правильный ответ.** Что такое визуальный вес элемента?

- а) Физическая масса графического файла
- б) Степень привлечения внимания элементом в композиции
- в) Размер файла в мегабайтах
- г) Количество цветов, использованных в элементе

**Правильный ответ: б)**

**22. Укажите правильную последовательность действий при работе с референсами:**

1. Сбор изображений из доступных источников
2. Группировка по категориям (цвет, типографика, композиция)
3. Краткий анализ: почему выбран каждый референс
4. Формирование структурированного мудборда

**Правильный ответ: 1-2-3-4**

**23. Укажите один правильный ответ. В чём разница между цветовыми моделями RGB и CMYK?**

- а) Разницы нет, это синонимы
- б) RGB используется для печати, CMYK — для экранов
- в) RGB используется для экранов, CMYK — для печати
- г) RGB содержит больше цветов, чем CMYK, но применяется только в фотографии

**Правильный ответ: в)**

**24. Укажите два правильных ответа. Какие две версии логотипа обязательно должны входить в базовый пакет?**

- а) Основная цветная версия
- б) Версия с анимацией
- в) Монохромная версия
- г) Версия с трёхмерным эффектом

**Правильные ответы: а), в)**

**25. Укажите один правильный ответ. Чем отличается метр от ритма в визуальной композиции?**

- а) Метр — это строгий повтор с равным шагом, ритм — вариативный повтор
- б) Метр применяется только в типографике, ритм — только в иллюстрациях
- в) Метр и ритм — это одно и то же
- г) Метр используется для печати, ритм — для веба

**Правильный ответ: а)**

**26. Установите соответствие между этапами работы над логотипом и их содержанием:**

Этап	Содержание
А) Скетчинг	1) Векторизация выбранной концепции по сетке
Б) Векторизация	2) Быстрая фиксация идей на бумаге без детализации
В) Экспорт	3) Подготовка файлов в нужных форматах для передачи

**Правильный ответ: А-2, Б-1, В-3**

**27. Укажите один правильный ответ. Какие факторы влияют на визуальный вес элемента?**

- а) Только размер элемента
- б) Размер, цвет, тон, положение, изоляция
- в) Только цвет и шрифт
- г) Только положение на странице

**Правильный ответ: б)**

**28. Укажите один правильный ответ. Что входит в базовый профессиональный словарь дизайнера?**

- а) Только названия программ и инструментов
- б) Термины визуальной коммуникации: иерархия, контраст, баланс, гештальт и др.
- в) Только имена известных дизайнеров
- г) Только технические характеристики файлов

**Правильный ответ: б)**

**29. Укажите два правильных ответа.** Какие два требования предъявляются к именованию файлов в проектном архиве?

- а) Использование понятных названий без спецсимволов
- б) Применение случайных наборов символов для безопасности
- в) Указание версии и даты в названии при необходимости
- г) Именованье только на латинице, независимо от языка проекта

**Правильные ответы: а), в)**

**30. Укажите один правильный ответ.** Какова минимальная структура презентации дизайнерской работы?

- а) Только финальный макет без пояснений
- б) Титульный слайд, описание задачи, решение, выводы
- в) Только список использованных программ
- г) Только контактные данные исполнителя

**Правильный ответ: б)**

**31. Укажите один правильный ответ.** Что такое принцип «фигура и фон» в гештальт-психологии?

- а) Способ наложения одного изображения на другое
- б) Механизм восприятия, при котором объект и фон могут меняться местами
- в) Техника создания теней в графике
- г) Метод подбора цветовой палитры

**Правильный ответ: б)**

**32. Укажите один правильный ответ.** Какие типы ритмических структур применяются в айдентике?

- а) Только монотонный ритм
- б) Монотонный, с акцентом, прогрессивный, свободный
- в) Только хаотичный порядок
- г) Ритм не применяется в айдентике

**Правильный ответ: б)**

**33. Укажите два правильных ответа.** Какие два типа вспомогательных элементов могут входить в базовый стиль бренда?

- а) Простая иконка в стиле бренда
- б) Сложная трёхмерная анимация
- в) Паттерн или декоративный элемент
- г) Полноценный видеоролик

**Правильные ответы: а), в)**

**34. Укажите один правильный ответ.** В чём разница между референсом и плагиатом?

- а) Разницы нет, это синонимы
- б) Референс — вдохновение с переработкой идеи, плагиат — прямое копирование без указания источника
- в) Референс используется только в учебных работах, плагиат — в коммерческих
- г) Референс всегда платный, плагиат — бесплатный

**Правильный ответ: б)**

**35. Укажите один правильный ответ.** Как культурный контекст России влияет на восприятие цвета?

- а) Не влияет, восприятие цвета универсально
- б) Влияет: например, красный может ассоциироваться с праздником, а не только с опасностью
- в) Влияет только на восприятие шрифтов
- г) Влияет только на восприятие форм, но не цвета

**Правильный ответ: б)**

**36. Укажите один правильный ответ.** Что должно быть на странице стиля минимального бренда?

- а) Только логотип без пояснений
- б) Логотип, цветовая палитра с кодами, примеры применения
- в) Только список шрифтов
- г) Только контактные данные дизайнера

**Правильный ответ: б)**

**37. Укажите один правильный ответ.** Какие пять вопросов должны быть в упрощённом брифе на разработку знака?

- а) Только имя заказчика и бюджет
- б) Название бренда, сфера деятельности, аудитория, задача, ключевые слова
- в) Только технические требования к файлам
- г) Только сроки выполнения работы

**Правильный ответ: б)**

**38. Укажите один правильный ответ.** Для чего предназначен файл README в структуре проектного архива?

- а) Для хранения резервных копий файлов
- б) Для краткого описания структуры папок и назначения файлов
- в) Для хранения паролей к файлам
- г) Для автоматической конвертации форматов

**Правильный ответ: б)**

**39. Укажите один правильный ответ.** Как аргументировать выбор визуального решения при защите проекта?

- а) Сказать «мне так нравится»
- б) Связать решение с задачей из брифа, целевой аудиторией и принципами визуальной коммуникации
- в) Перечислить все использованные программы
- г) Показать только финальный результат без объяснений

**Правильный ответ: б)**

**40. Укажите один правильный ответ.** Какие типичные ошибки допускаются при векторизации ручного скетча?

- а) Использование слишком ярких цветов
- б) Избыточное количество узлов, нарушение логики контуров, отсутствие группировки слоёв
- в) Применение только чёрно-белой гаммы
- г) Экспорт только в растровые форматы

**Правильный ответ: б)**

## Раздел 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

### 7.1. Основная литература

1. Боев, В. Д. Компьютерное моделирование : учебное пособие / В. Д. Боев, Р. П. Сыпченко. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 517 с. — ISBN 978-5-4497-0888-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102015.html>
2. Компьютерная графика и геометрическое моделирование : учебно-методическое пособие / Е. В. Конопацкий, А. И. Бумага, О. С. Воронова, А. А. Крысько. — Макеевка : Донбасская национальная академия строительства и архитектуры, ЭБС АСВ, 2021. — 241 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120025.html>
3. Куликов, А. И. Алгоритмические основы современной компьютерной графики : учебное пособие / А. И. Куликов, Т. Э. Овчинникова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 230 с. — ISBN 978-5-4497-0859-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101990.html>
4. Лисяк, В. В. Математические основы компьютерной графики: преобразования, проекции, поверхности : учебное пособие / В. В. Лисяк. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. — 103 с. — ISBN 978-5-9275-3490-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/107952.html>
5. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 145 с. — ISBN 978-5-7937-1921-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>
6. Черных, Т. Е. Компьютерные графические системы визуализации : практикум / Т. Е. Черных, А. В. Тикунов. — Воронеж : Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 61 с. — ISBN 978-5-7731-0922-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/111499.html>

### 7.2. Дополнительная литература

7. Артюшенко, В. В. Компьютерные сети и телекоммуникации : учебно-методическое пособие / В. В. Артюшенко, А. В. Никулин. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2020. — 72 с. — ISBN 978-5-7782-4104-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/99345.html>
8. Медведева, А. А. Компьютерная графика : практикум / А. А. Медведева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 123 с. — ISBN 978-5-7937-1893-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118386.html>
9. Лабораторные работы по программе AutoCAD 2018 : учебно-методическое пособие / Т. П. Бондарева, Л. И. Головачёва, В. И. Серёгин [и др.]. — Москва : Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана, 2020. — 48 с. — ISBN 978-5-7038-5492-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115338.html>

### 7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

10. Журнал Computer World. URL: <http://www.osp.ru/cw/index.html>
11. Журнал Компьютера. URL: <http://www.computerra.ru/features/>

12. Интернет-университет информационных технологий INTUIT.ru. – URL:  
<http://www.intuit.ru>
13. Сайт фирмы Adobe. URL: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)
14. Электронный журнал о звуке. URL: <http://websound.ru/index.html>.
15. <http://www.consultant.ru/>— Консультант Плюс
16. <http://www.garant.ru/>— Гарант
17. ПО для организации конференций

## Раздел 8. Материально-техническая база и информационные технологии

### Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине:

Материально-техническое обеспечение дисциплины «Графический дизайн» включает в себя учебные аудитории для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы обучающихся.

Учебные аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения. Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет.

Дисциплина может реализовываться с применением дистанционных технологий обучения. Специфика реализации дисциплины с применением дистанционных технологий обучения устанавливается дополнением к рабочей программе. В части не противоречащей специфике, изложенной в дополнении к программе, применяется настоящая рабочая программа.

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включает в себя:

Компьютерная техника, расположенная в учебном корпусе Института (ул.Качинцев, 63, кабинет Центра дистанционного обучения):

1. Intel i 3 3.4Ghz\ОЗУ 4Gb\500GB\RadeonHD5450
2. Intel PENTIUM 2.9GHz\ОЗУ 4GB\500GB

Зличные электронные устройства (компьютеры, ноутбуки, планшеты и иное), а также средства связи преподавателей и студентов.

Информационные технологии, необходимые для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включают в себя:

- система дистанционного обучения (СДО) (Learning Management System) (LMS) Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment);

- электронная почта;
- система компьютерного тестирования;
- Цифровой образовательный ресурс IPR SMART;
- система интернет-связи skype;
- телефонная связь;
- ПО для организации конференций

Обучение обучающихся инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется посредством применения специальных технических средств в зависимости от вида нозологии.

При проведении учебных занятий по дисциплине используются мультимедийные комплексы, электронные учебники и учебные пособия, адаптированные к ограничениям здоровья обучающихся.

Лекционные аудитории оборудованы мультимедийными кафедрами, подключенными к звуковым колонкам, позволяющими усилить звук для категории слабослышащих обучающихся, а также проекционными экранами, которые увеличивают изображение в несколько раз и позволяют воспринимать учебную информацию обучающимся с нарушениями зрения.

При обучении лиц с нарушениями слуха используется усилитель слуха для слабослышащих людей CyberEar модель NAP-40, помогающий обучаемым лучше воспринимать учебную информацию.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебники, учебные пособия, материалы для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

**для лиц с нарушениями зрения:**

- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла;

**для лиц с нарушениями слуха:**

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;

**для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:**

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

## Раздел 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Одной из целей подготовки обучающихся по дисциплине является формирование и развитие личностных качеств будущих программистов. При этом также решается задача воспитания высокой культуры творческого обращения с наукой.

Широта кругозора специалиста любого профиля является насущной потребностью нашего общества. Для создания условий формирования технического кругозора необходима интеграция знаний, полученных на разных уровнях образования. Будущее поколение должно бережно хранить и приумножать достижения человеческой культуры. Важно, чтобы оно не оставалось равнодушным, а могло изменять себя и влиять на окружающий мир.

Аудиторные занятия должны не только давать систематизированные основы научных знаний по соответствующей теме, раскрывать состояния и перспективы развития рассматриваемых вопросов, сконцентрировать внимание обучающихся на наиболее сложных узловых вопросах, но и стимулировать их активную познавательную деятельность, формировать инженерное и творческое мышление. При изучении дисциплины обучающийся должен получить представление о роли изучаемой дисциплины в современном мире, в мировой истории и культуре.

Для успешного усвоения материала обучающийся должен просмотреть учебную литературу по теме с тем, чтобы иметь представление о проблемах и задачах, которые будут решаться в дальнейшем. Иногда для этого бывает достаточно ознакомиться с рабочей программой дисциплины или учебным руководством.

Тематическим планом изучения дисциплины предусмотрены практические занятия. Подготовка к практическому занятию предполагает два этапа работы обучающихся.

Первый этап – усвоение теоретического материала. На первом этапе обучающийся должен отработать и усвоить учебно-программный вузовский материал, используя методические рекомендации и рекомендуемую литературу.

Второй этап предполагает выполнение практического задания. Конкретно такое задание дается обучающемуся преподавателем в конце занятия, предшествующего практическому.

Задания должны быть выполнены графически с применением программного обеспечения. Кроме того, по теоретическим вопросам, выносимым на СРО, обучающийся должен подготовить рабочие планы своих ответов на них.

Рекомендуется чаще обращаться за консультациями и оказанием необходимой помощи к преподавателям кафедры.

Учебно-методическое издание

Рабочая программа учебной дисциплины

---

**Графический дизайн**

*(Наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)*

**Сафонова Елена Владимировна**

*(Фамилия, Имя, Отчество составителя)*

---