

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«**Российский государственный гуманитарный университет**»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ИНСТИТУТ МАССМЕДИА И РЕКЛАМЫ
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Кафедра медиакоммуникации

ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

42.03.05. Медиакоммуникации

Код и наименование направления подготовки/специальности

Медиакоммуникации

Наименование направленности (профиля)/ специализации

Уровень высшего образования: *бакалавриат*

Форма обучения: *очная*

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2025

Основы графического дизайна
Рабочая программа дисциплины

Составитель:

Доктор педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой медиакоммуникации Волкова В.В.

Ответственный редактор¹

Д.пед.н., проф. Волкова В.В.

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

медиакоммуникации

№ 4 от 17.12.2024 г.

¹ при его наличии

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Пояснительная записка.....	
1.1.	Цель и задачи дисциплины.....	
1.2.	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	
1.3.	Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	
2.	Структура дисциплины.....	
3.	Содержание дисциплины.....	
4.	Образовательные технологии.....	
5.	Оценка планируемых результатов обучения.....	
5.1	Система оценивания.....	
5.2	Критерии выставления оценки по дисциплине.....	
5.3	Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	
6.	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	
6.1	Список источников и литературы.....	
6.2	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	
7.	Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	
8.	Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	
9.	Методические материалы.....	
9.1	Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий.....	
9.2	Методические рекомендации по подготовке письменных работ.....	
9.3	Иные материалы.....	
	Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины.....	

Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины – познакомить обучающихся с основами графического дизайна, развить навыки работы с основными инструментами и техниками, применяемыми в процессе разработки визуальных решений, научить эффективному использованию современных программных средств.

Задачи дисциплины:

- познакомиться с основными объектами и функционалом Figma, изучить интерфейс редактора;
- изучить принципы типографики и их применение в дизайне;
- научиться работать с пространством и сеткой в графическом дизайне;
- освоить создание и редактирование векторных фигур;
- изучить работу со стилями и компонентами, включая использование элементов из библиотек и UI-китов;
- освоить применение Auto Layout для построения адаптивных макетов;
- овладеть основами создания прототипов и анимаций;
- познакомиться с основами работы в Photoshop, включая ретушь и цветокоррекцию изображений;
- освоить создание фотоманипуляций и иллюстраций в Photoshop;
- познакомиться с основами работы в Adobe Illustrator, включая создание flat персонажей, силуэтных и объемных иллюстраций, отрисовку логотипов.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Анализирует имеющиеся ресурсы и ограничения, оценивает и выбирает оптимальные способы решения поставленных задач;	<i>Знать:</i> теоретические основы графического дизайна, принципы создания прототипов и анимации, основы работы в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. <i>Уметь:</i> применять знания основ графического дизайна для анализа ресурсов и ограничений проекта, выбирать оптимальные методы и инструменты для решения задач графического дизайна в зависимости от доступных ресурсов и установленных ограничений. <i>Владеть:</i> навыками работы в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития	УК-6.1. Определяет цели собственной деятельности, оценивая пути их достижения с учетом ресурсов, условий,	<i>Знать:</i> современные методики и подходы к постановке целей в области графического дизайна, принципы планирования временных перспектив развития проектной деятельности, а также

<p>на основе принципов образования в течение всей жизни</p>	<p>средств, временной перспективы развития деятельности и планируемых результатов;</p>	<p>методы оценки достижимости планируемых результатов. <i>Уметь:</i> формулировать цели своей профессиональной деятельности в области графического дизайна с учётом доступных ресурсов. <i>Владеть:</i> умением определять цели собственной деятельности.</p>
	<p><i>УК-6.2.</i> Формулирует цели собственной деятельности, определяя пути их достижения с учетом ресурсов, условий, средств, временной перспективы развития деятельности и планируемых результатов</p>	<p><i>Знать:</i> современные методики и подходы к постановке целей в области графического дизайна, способы оценки ресурсов и ограничений, принципы планирования временных перспектив развития проектной деятельности и оценки достижимости планируемых результатов. <i>Уметь:</i> формулировать цели своей профессиональной деятельности в области графического дизайна с учётом доступных ресурсов, определять оптимальные пути достижения этих целей. <i>Владеть:</i> навыками определения целей собственной деятельности.</p>
<p>ОПК-1 Способен создавать востребованные обществом и индустрией медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты в соответствии с нормами русского и иностранного языков, особенностями иных знаковых систем</p>	<p><i>ОПК-1.1.</i> Выявляет отличительные особенности медиапроектов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов разных медиасегментов и платформ;</p>	<p><i>Знать:</i> ключевые характеристики и специфические черты различных видов медиапроекта, медиапродукта и коммуникационного продукта. <i>Уметь:</i> анализировать и сравнивать медиапроекты, медиапродукты и коммуникационные продукты разных сегментов и платформ. <i>Владеть:</i> навыками определения отличительных особенностей медиапроектов.</p>
<p>ОПК-4 Способен отвечать на запросы и потребности общества и аудитории в профессиональной деятельности</p>	<p><i>ОПК-4.2.</i> Учитывает основные характеристики целевой аудитории при создании медиапроектов и (или) медиапродуктов</p>	<p><i>Знать:</i> методы и подходы к исследованию и анализу целевой аудитории. <i>Уметь:</i> проводить анализ целевой аудитории для определения её основных характеристик. <i>Владеть:</i> умением учитывать основные характеристики целевой аудитории при создании медиапроектов и (или) медиапродуктов.</p>
<p>ОПК-5 Способен учитывать в профессиональной</p>	<p><i>ОПК-5.2.</i> Осуществляет свои профессиональные действия с учетом</p>	<p><i>Знать:</i> структуру и механизмы функционирования медиакоммуникационных систем.</p>

<p>деятельности тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования</p>	<p>механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы</p>	<p><i>Уметь:</i> адаптировать свои профессиональные задачи и действия к особенностям конкретной медиакоммуникационной среды. <i>Владеть:</i> навыками осуществления своих профессиональных действий с учетом механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы.</p>
<p>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p><i>Знать:</i> принципы работы информационных технологий, используемых в графическом дизайне. <i>Уметь:</i> применять современные информационные технологии для выполнения задач графического дизайна. <i>Владеть:</i> умением выбирать современные информационные технологии для решения задач графического дизайна.</p>
	<p>ОПК-6.2. Эксплуатирует современные стационарные и мобильные цифровые устройства на всех этапах создания медиапроекта и (или) медиапродукта</p>	<p><i>Знать:</i> функциональные возможности и технические характеристики современных стационарных и мобильных цифровых устройств, используемых на различных этапах создания медиапроектов и медиапродуктов. <i>Уметь:</i> работать с современными цифровыми устройствами на всех стадиях создания медиапроектов. <i>Владеть:</i> навыками эксплуатации современных стационарных и мобильных цифровых устройств на всех этапах создания медиапроекта и (или) медиапродукта.</p>

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы графического дизайна» относится к базовой части дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, сформированные в ходе изучения дисциплины «Визуальные коммуникации».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Основы инфографики», «Создание и поддержка сайтов», «UX-дизайн», профессионально-ознакомительная практика, профессионально-творческая практика.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 з.е., 216 академических часов.

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семест р	Тип учебных занятий	Количество часов
3	Лекции	14
3	Семинары	28
4	Лекции	20
4	Семинары	46
Всего:		108

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 90 академических часов.

3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Figma	Основные объекты Figma. Интерфейс редактора. Типографика. Пространство и сетка. Векторные фигуры. Работа со стилями. Основные элементы приложений. Применение Auto Layout в дизайне макетов. Применение компонентов. Использование элементов из библиотек и UI-китов. Создание прототипа. Создание анимации.
2	Adobe Photoshop	Введение в Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Инструменты Adobe Photoshop. Работа с палитрами Adobe Photoshop. Управление слоями. Работа с файлами в Adobe Photoshop. Цвет и кисти в Adobe Photoshop. Коррекция тона и цвета изображений в Adobe Photoshop. Способы работы с изображениями: фильтры, Smart объекты, Gradient map. Ретушь и цветокоррекция изображений в Adobe Photoshop. Коллаж в Adobe Photoshop. Создание фотоманипуляции. Создание сайта в Adobe Photoshop. Иллюстрации в Adobe Photoshop.
3	Adobe Illustrator	Обзор интерфейса Adobe Illustrator. Отрисовка букв и каллиграфия в Adobe Illustrator. Работа со слоями графических объектов. Паттерны в Adobe Illustrator.

		Flat персонаж из шейпов. Силуэтная иллюстрация. Объемная иллюстрация. Отрисовка логотипа.
--	--	--

4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1.	Figma	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
2.	Adobe Photoshop	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
3.	Adobe Illustrator	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- участие в обсуждении вопросов на семинарских занятиях	1 балл	36 баллов
- выполнение домашних заданий	2-3 балла	24 балла
Промежуточная аттестация – <i>зачет</i>		40 баллов
Итого за 3 семестр		100 баллов
Текущий контроль:		
- участие в обсуждении вопросов на семинарских занятиях	1 балл	23 балла
- выполнение домашних заданий	2-3 балла	37 баллов
Промежуточная аттестация – <i>экзамен</i>		40 баллов
Итого за 4 семестр		100 баллов

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX

0 – 19			F
--------	--	--	---

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	отлично/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ C	хорошо/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	удовлетво- рительно/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	неудовлет- ворительно/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Примерный вариант домашнего задания для текущего контроля успеваемости

Создание лендинга в Figma

1. Скачать изображение.
2. Создать фрейм 1440x1700.
3. Задать цвет для заливки фона #87C8F3.
4. В верхней части распределить элементы хедера лендинга.
5. Выровнять их относительно друг друга.
6. Под хедером расположить элементы боди лендинга.
7. Выровнять их относительно друг друга.
8. Под баннером расположить три карточки товара.
9. Под карточками товара расположить футер.
10. Прикрепить ссылку на страницу в фигме в Личном кабинете.

Примерный вариант итогового задания для промежуточной аттестации

Графический дизайн в социальных сетях

1. Выберите один существующий аккаунт в социальных сетях бренда.
2. Внимательно изучите профиль и найдите ответы на эти вопросы:
 - * Какая целевая аудитория профиля?
 - * Какие визуальные тренды, акценты и шрифты использует аккаунт?
 - * Какая система планирования ленты?
 - * Хайлайтс, аватарка, посты - цепляет ли визуал аккаунта подписчика? Если да, то как, если нет, то почему?
3. Подготовьте анализ профиля:
 - * Что хорошо.
 - * Что плохо. Напишите, как это можно исправить.
 - * Что вы могли бы предложить?

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Основная

1. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама: самоучитель / В. Д. Курушин. - 2-е изд. - Москва: ДМК Пресс, 2023. - 272 с. - (Самоучитель). - ISBN 978-5-89818-617-3. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2108496> – Режим доступа: по подписке.
2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6: учебное пособие / И. Б. Аббасов. - 4-е изд. - Москва: ДМК Пресс, 2023. - 239 с. - ISBN 978-5-89818-521-3. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2107196> – Режим доступа: по подписке.
3. Тухбатуллина, Л. М. Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator: учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. — Казань: КНИТУ, 2022. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3231-7. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/412472> — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная

4. Кент, Л. Photoshop®. 100 простых приемов и советов: практическое руководство / Л. Кент; пер. с англ. О. В. Готлиб. - 2-е изд. - Москва: ДМК Пресс, 2023. - 255 с. - ISBN 978-5-89818-472-8. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2106242> – Режим доступа: по подписке.
5. Кравченко, Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум: учебное пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2023. — 136 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-00091-519-6. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2017237> – Режим доступа: по подписке.

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znanium.com>
2. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
3. Электронно-библиотечная система IPR Book <https://www.iprbookshop.ru/>
4. Образовательная платформа Юрайт <https://urait.ru/>
5. Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) <https://icdlib.nspu.ru/>
6. Национальная электронная библиотека <https://rusneb.ru/>
7. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <https://www.elibrary.ru/>

6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального

пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1 Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий

Тема № 1 «Основы работы с Figma: интерфейс и объекты» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Интерфейс Figma и его основные элементы управления.
2. Настройка рабочего пространства для удобства работы над проектами.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 2 «Типографика в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Правильный выбор шрифта для интерфейса.
2. Достижение читаемости текста через настройку интервалов и выравнивания в Figma.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 3 «Пространство и сетка в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Типы сеток в Figma и их настройка.
2. Использование пространства для улучшения восприятия и функциональности макета.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 4 «Работа с векторными фигурами в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Векторные фигуры, которые можно создавать в Figma, и их влияние на качество макета.
2. Использование инструментов "Перо" и "Прямоугольник" для создания сложных форм.
3. Работа с узорами и контурами в векторных фигурах.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 5 «Работа со стилями в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Создание и применение стилей для текста, цветов и эффектов в Figma.
2. Преимущества использования стилей в дизайне интерфейсов.
3. Обновление стилей для поддержания консистентности в проекте.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 6 «Основные элементы приложений в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Создание элементов интерфейса, которые адаптируются к разным устройствам.
2. Применение принципов юзабилити и доступности при создании элементов интерфейса.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 7 «Применение Auto Layout в дизайне макетов» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Преимущества использования Auto Layout для создания гибких и адаптивных интерфейсов.

2. Упрощение верстки и выравнивания элементов с помощью Auto Layout.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 8 «Применение компонентов в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Применение компонентов для ускорения разработки и поддержания консистентности дизайна.
2. Возможности кастомизации и взаимодействия с компонентами в Figma.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 9 «Использование элементов из библиотек и UI-китов» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Преимущества использования UI-китов и библиотек в процессе разработки интерфейса.
2. Нахождение и импорт готовых элементов из UI-китов в Figma.
3. Ограничения и рекомендации при использовании сторонних библиотек.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 10 «Создание прототипа в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Использование инструментов Figma для создания интерактивных прототипов.
2. Настройка переходов и анимаций в прототипах.
3. Тестирование прототипа и подготовка его для представления заказчику.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 11 «Создание анимации в Figma» (2 ч.)

Цели занятия:

Вопросы для обсуждения:

1. Типы анимаций, доступных в Figma, и их применение для улучшения пользовательского опыта.
2. Использование таймлайна и переходов для создания анимаций.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 12 «Работа с совместной разработкой и версиями в Figma» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Возможности Figma для отслеживания изменений и версий проекта.
2. Эффективное использование комментариев и заметок в процессе редактирования макетов.

3. Организация совместной работы в Figma для команды.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 13 «Введение в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Типы файлов, поддерживаемые в Photoshop.
2. Создание нового документа и настройка его параметров.
3. Основные возможности программы для работы с изображениями.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 14 «Интерфейс программы Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Основные элементы интерфейса Photoshop.
2. Настройка рабочего пространства в Photoshop.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 15 «Инструменты Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Основные инструменты Photoshop для редактирования изображений.
2. Правильное использование инструмента выделения.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 16 «Работа с палитрами Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Типы палитр в Photoshop и их назначение.
2. Выбор и настройка цвета в Photoshop.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 17 «Управление слоями» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Роль слоев в Photoshop и их важность в работе с изображениями.
2. Создание, удаление и скрытие слоев.
3. Управление порядком слоев и их видимостью.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 18 «Работа с файлами в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Форматы файлов, которые можно использовать в Photoshop.
2. Открытие, сохранение и экспорт файлов в Photoshop.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 19 «Цвет и кисти в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Настройка и использование цвета в Photoshop.
2. Использование кистей для рисования и ретуши.
3. Создание и редактирование собственных кистей.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 20 «Коррекция тона и цвета изображений в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Методы коррекции цвета и тона в Photoshop.
2. Использование уровней и кривых для настройки изображения.
3. Настройка баланса белого.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 21 «Способы работы с изображениями: Фильтры, Smart объекты, Gradient map» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Применение Smart объектов в Photoshop.
2. Использование фильтров для преобразования изображений.
3. Роль карты градиента в коррекции цветов.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 22 «Ретушь и цветокоррекция изображений в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Инструменты для ретуши изображений.
2. Улучшение цветовой гармонии и исправление дефектов.
3. Частотное разделение и его использование в ретуши.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 23 «Коллаж в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Выбор изображений для создания коллажа.
2. Инструменты Photoshop для комбинирования фотографий.
3. Использование масок слоев для точной работы с коллажем.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 24 «Создание фотоманипуляции и иллюстраций в Adobe Photoshop» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Создание фотоманипуляций и цифровых иллюстраций в Photoshop.
2. Использование различных стилей и эффектов для создания уникальных изображений.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 25 «Обзор интерфейса Adobe Illustrator» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Основные элементы интерфейса Adobe Illustrator.
2. Настройка рабочего пространства и панелей инструментов в Illustrator.
3. Переключение между различными рабочими пространствами в Illustrator.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 26 «Отрисовка букв и каллиграфия в Adobe Illustrator» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Инструменты для отрисовки букв и создания шрифтов в Illustrator.
2. Редактирование и преобразование текста в графику.
3. Каллиграфия в векторной графике и ее реализация.

Тема № 27 «Работа со слоями графических объектов» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Управление слоями в Adobe Illustrator и их важность для редактирования.
2. Создание, скрытие и удаление слоев.
3. Работа с группами объектов и управление слоями для эффективного редактирования.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 28 «Паттерны в Adobe Illustrator» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Создание повторяющихся паттернов в Illustrator.

2. Техники создания текстур в Illustrator.
3. Применение паттернов и изменение их масштаба.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 29 «Flat персонаж из шейпов» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Использование базовых форм для создания плоских иллюстраций персонажей.
2. Комбинирование шейпов для создания сложных объектов.
3. Особенности стиля flat-дизайна в графике.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 30 «Силуэтная иллюстрация» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Создание силуэтных иллюстраций в Illustrator.
2. Работа с тенями и градиентами для усиления выразительности силуэтов.
3. Подчеркивание формы и объема в силуэтных изображениях.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 31 «Объемная иллюстрация» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Создание объемных объектов и иллюстраций в Illustrator.
2. Использование теней и света для создания иллюзии объема.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 32 «Отрисовка логотипа» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Принципы создания векторных логотипов.
2. Выбор шрифтов и форм для логотипа.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 33 «Работа с текстом в Adobe Illustrator» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Стилизация текста с помощью графического стиля и обводок.
2. Конвертация текста в векторные объекты.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 34 «Создание и использование масок в Adobe Illustrator» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Применение масок для управления видимостью объектов в Illustrator.
2. Преимущества использования масок при работе с изображениями и текстами.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 35 «Использование эффектов и фильтров в Adobe Illustrator» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Работа с эффектами и фильтрами в Illustrator для создания визуальных решений.
2. Применение теней, размытия и других эффектов.

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

Тема № 36 «Подготовка графики для печати и веба» (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Подготовка иллюстрации для печати (цветовые модели, разрешение).
2. Особенности подготовки графики для веба (форматы, размеры).

Материально-техническое обеспечение занятия: занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Основы графического дизайна» реализуется на факультете рекламы и связей с общественностью кафедрой интегрированных коммуникаций и рекламы.

Цель дисциплины – познакомить обучающихся с основами графического дизайна, развить навыки работы с основными инструментами и техниками, применяемыми в процессе разработки визуальных решений, научить эффективному использованию современных программных средств.

Задачи дисциплины:

- познакомиться с основными объектами и функционалом Figma, изучить интерфейс редактора;
- изучить принципы типографики и их применение в дизайне;
- научиться работать с пространством и сеткой в графическом дизайне;
- освоить создание и редактирование векторных фигур;
- изучить работу со стилями и компонентами, включая использование элементов из библиотек и UI-китов;
- освоить применение Auto Layout для построения адаптивных макетов;
- овладеть основами создания прототипов и анимаций;
- познакомиться с основами работы в Photoshop, включая ретушь и цветокоррекцию изображений;
- освоить создание фотоманипуляций и иллюстраций в Photoshop;
- познакомиться с основами работы в Adobe Illustrator, включая создание flat персонажей, силуэтных и объемных иллюстраций, отрисовку логотипов.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

УК-2.1. Анализирует имеющиеся ресурсы и ограничения, оценивает и выбирает оптимальные способы решения поставленных задач.

УК-6.1. Определяет цели собственной деятельности, оценивая пути их достижения с учетом ресурсов, условий, средств, временной перспективы развития деятельности и планируемых результатов;

УК-6.2. Формулирует цели собственной деятельности, определяя пути их достижения с учетом ресурсов, условий, средств, временной перспективы развития деятельности и планируемых результатов

ОПК-1.1. Выявляет отличительные особенности медиапроектов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов разных медиасегментов и платформ;

ОПК-4.2. Учитывает основные характеристики целевой аудитории при создании медиапроектов и (или) медиапродуктов

ОПК-5.2. Осуществляет свои профессиональные действия с учетом механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы

ОПК-6.1. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-6.2. Эксплуатирует современные стационарные и мобильные цифровые устройства на всех этапах создания медиапроекта и (или) медиапродукта.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: теоретические основы графического дизайна, принципы создания прототипов и анимации, основы работы в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, современные методики и подходы к постановке целей в области графического дизайна, принципы планирования временных перспектив развития проектной деятельности, а также методы оценки достижимости планируемых результатов, современные методики и подходы к постановке целей в области графического дизайна, способы оценки ресурсов и ограничений, принципы

планирования временных перспектив развития проектной деятельности и оценки достижимости планируемых результатов, ключевые характеристики и специфические черты различных видов медиапроекта, медиапродукта и коммуникационного продукта, методы и подходы к исследованию и анализу целевой аудитории, структуру и механизмы функционирования медиакоммуникационных систем, принципы, принципы работы информационных технологий, используемых в графическом дизайне, функциональные возможности и технические характеристики современных стационарных и мобильных цифровых устройств, используемых на различных этапах создания медиапроектов и медиапродуктов.

Уметь: применять знания основ графического дизайна для анализа ресурсов и ограничений проекта, выбирать оптимальные методы и инструменты для решения задач графического дизайна в зависимости от доступных ресурсов и установленных ограничений, формулировать цели своей профессиональной деятельности в области графического дизайна с учётом доступных ресурсов, формулировать цели своей профессиональной деятельности в области графического дизайна с учётом доступных ресурсов, определять оптимальные пути достижения этих целей, анализировать и сравнивать медиапроекты, медиапродукты и коммуникационные продукты разных сегментов и платформ, проводить анализ целевой аудитории для определения её основных характеристик, адаптировать свои профессиональные задачи и действия к особенностям конкретной медиакоммуникационной среды, применять современные информационные технологии для выполнения задач графического дизайна, работать с современными цифровыми устройствами на всех стадиях создания медиапроектов.

Владеть: навыками работы в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, : умением определять цели собственной деятельности, формулировать цели своей профессиональной деятельности в области графического дизайна с учётом доступных ресурсов, определять оптимальные пути достижения этих целей, навыками определения целей собственной деятельности, навыками определения отличительных особенностей медиапроектов, умением учитывать основные характеристики целевой аудитории при создании медиапроектов и (или) медиапродуктов, навыками осуществления своих профессиональных действий с учетом механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы, умением выбирать современные информационные технологии для решения задач графического дизайна, навыками эксплуатации современных стационарных и мобильных цифровых устройств на всех этапах создания медиапроекта и (или) медиапродукта.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета и экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц.