

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bffa679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Факультет изобразительного искусства и народных ремесел
Кафедра дизайна и народных художественных ремесел

Согласовано
деканом факультета изобразительного
искусства и народных ремесел

« 28 » 02 2024 г.


/Чистов П.Д./

Рабочая программа дисциплины

Графический дизайн

Направление подготовки

44.04.01 Педагогическое образование

Программа подготовки:

Теория и методика обучения изобразительному искусству и дизайну

Квалификация

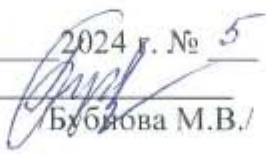
Магистр

Форма обучения

Очная

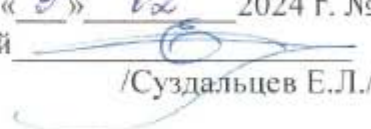
Согласовано учебно-методической комиссией
факультета изобразительного искусства и
народных ремесел

Протокол « 28 » 02 2024 г. № 5

Председатель УМКом 
Бубилова М.В./

Рекомендовано кафедрой дизайна и
народных художественных ремесел

Протокол от « 9 » 02 2024 г. № 6

Зав. кафедрой 
/Суздалъцев Е.Л./

Мытищи
2024

Автор-составитель:
Моисеев А. А., кандидат педагогических наук, доцент

Рабочая программа дисциплины «Графический дизайн» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ России от 22.02.2018 г. № 126.

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является элективной дисциплиной.

Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2024

Содержание	
1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.....	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	5
3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	5
4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ.....	7
5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	9
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	14
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	14
8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	15
9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	15

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является углубление профессиональных знаний, умений и навыков, направленных на развитие творческой личности в области графического дизайна для дальнейшего применения на современном этапе развития компьютерных технологий в профессиональной среде

Задачи дисциплины:

- формирование проектного мышления на основе решения проектных задач в области графического дизайна;
- формирование умений в подготовке материалов сопроводительной продукции дизайн-проекта;
- овладение приемами работы с программным обеспечением, использование современных проектных технологий;
- овладение способами разработки индивидуального дизайн-проекта, выполнение его в материале.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

СПК-4. Способен к разработке учебно-методического обеспечения для реализации образовательных программ в образовательных организациях соответствующего уровня образования.

СПК-7. Способен к созданию произведений изобразительного искусства.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является элективной дисциплиной.

Для освоения дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, формируемые дисциплинами «Основы графического дизайна».

Дисциплина связана с другими дисциплинами по программе магистратуры: «Методика преподавания дизайна», «Изобразительное искусство в современной школе».

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	6
Объем дисциплины в часах	216
Контактные часы	148,6
Практические занятия	144 (72) ¹ (144) ²
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	4,6
Экзамен	0,6
Предэкзаменационная консультация	4

¹ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

² Реализуется в форме практической подготовки

Самостоятельная работа	48
Контроль	19,4

Форма промежуточной аттестации: экзамен в 3 и 4 семестре.

3.2.Содержание дисциплины

Наименование тем дисциплины с кратким содержанием	Количество часов
	Практические занятия
3 семестр	
Тема 1. Дизайн рекламы и особенности проектирования «малого комплекта» фирменного стиля для компании. Особенности содержания структуры и функции рекламного текста. Знаки и знаковая система в рекламных коммуникациях. Удобочитаемый шрифт и шрифтовые гарнитуры в рекламе. Смыслообразование и психологическая нагрузка рекламного текста. Слоган. Основные функции рекламного текста (слогана). Методы воздействия на потребителя с помощью рекламного текста. Художественный образ. Графический образ, знак и логотип. Методы систематизации графических знаков. Система знаков в рекламной коммуникации. Разработка основных составляющих фирменного стиля. Методология проектирования сопутствующих рекламно-информационных носителей. Маркетинговое исследование, анализ целевой аудитории, корпоративная идентификация, фирменные цвета. Специфика разработки брендбука. Функции брендбука. Роль брендбука в рекламной кампании.	24 (12) ³ (24) ⁴
Тема 2. Специфика проектирования малой полиграфической продукции. Композиционная организация элементов формальной и орнаментальной композиции, средствами полиграфии. Дизайн шрифтовых и текстовых форм. Наборный шрифт как важнейший элемент дизайна печатного издания. Наборный шрифт как необходимый элемент для воспроизведения текста, определения удобочитаемости и всего художественного облика издания. Удобочитаемость и дизайн текстовых форм. Простой и сложный текст. Работа с блоком текста. Дополнительные и служебные тексты. Аппарат издания. Рубрикация. Акценты в тексте. Тексты особого характера. Эпиграфы и посвящения. Таблицы и схемы. Верстка различных видов текста. Модульная система верстки печатного издания. Справочно-вспомогательные элементы. Модульная система вёрстки как система вёрстки, при которой основой композиции полос и разворотов становится модульная сетка с определенным шагом (модулем), одинаковым или разным по горизонтали и вертикали. Колонцифры, колонтитулы как заголовочные данные (название произведения, части, главы, параграфа и т.п.), помещаемые над или под текстом на нескольких или на всех страницах книги, газеты, журнала или другого	24 (12) ⁵ (24) ⁶

³ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

⁴ Реализуется в форме практической подготовки

⁵ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

⁶ Реализуется в форме практической подготовки

многостраничного издания.	
Тема 3. Специфика разработки печатных изданий: буклета, каталога, журнала, настенного календаря. Дизайн-проектирование многостраничных полиграфических изданий. Буклет как вид печатной продукции, как один из разновидностей рекламной полиграфии, имеющей внешнюю схожесть с брошюрой, но обычно более сложной конструкции и проработанного дизайна. Виды буклетов. Схемы фальцовки буклетов, схемы сгибов буклетов. Форматы и размеры буклетов. Особенности композиционного решения буклета. Каталог как перечень товаров (услуг) с их описанием. Основные виды каталогов. Журнал как печатное периодическое издание. Классификация журналов и особенности верстки. Дизайн-проектирование журналов, альбомов, каталогов и буклетов, портфолио учебно-творческих работ. Выполнение индивидуального дизайн-проекта в материале.	24 (12) ⁷ (24) ⁸
4 семестр	
Тема 4. Иллюстрация и книжная графика как виды визуального искусства в дизайне печатного издания. Техническая иллюстрация в дизайне многостраничных изданий. Художественно-образная иллюстрация (наряду с технической иллюстрацией) как один из двух основных видов иллюстрации. Техническая иллюстрация как иллюстрация, цель которой научно и с достаточной документальной точностью наглядно изобразить тот объект, на который указывает автор текста. Типология иллюстраций: фотография или фотоманипуляция, рисунок, чертеж, схема, диаграмма, картографические иллюстрации. Цвет и тон в иллюстрации. Книжная графика как вид графического искусства. Основы иллюстрирования художественной литературы. Композиционная организация элементов книги. Произведения художественной литературы (роман, рассказ, поэма, стихотворение и др.) как самостоятельное и законченное произведение искусства. Связь иллюстраций с сюжетом и текстом литературного произведения. Сдержанный и развернутый планы иллюстрирования художественной литературы. Иллюстрации различного формата в соответствии со значимостью темы: разворотные, полосные, полуполосные, оборочные, небольшие на полях. Книжные иллюстрации, виньетки, заставки, буквицы, обложки, суперобложки и т.п.	24 (12) ⁹ (24) ¹⁰
Тема 5. Дизайн-проектирование электронных образовательных ресурсов и информационных ресурсов. Разработка дизайн-проекта мультимедийной книги, и электронного образовательного ресурса, (ЭОР). Специфика использования мультимедийных эффектов и интуитивного интерфейса. Цифровые мультимедийные книги, каталоги изделий, альбомы презентаций и информационные бюллетени. Изучение основных возможностей профессиональных программ для создания проектов электронных книг, руководств, методических пособий, цифровых каталогов, фотоальбомов, мультимедийных презентаций. Электронный образовательный ресурс (ЭОР), как форма обучения и рекламы, размещаемой в сети интернет, направленной на обучение и образования или продвижение товара или услуги, предоставление информации с целью повышения профессиональной и специальной подготовки учащихся. Обзор основных возможностей пакетов для создания трёхмерной графики и анимации. Создание постановочных	24 (12) ¹¹ (24) ¹²

⁷ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

⁸ Реализуется в форме практической подготовки

⁹ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

¹⁰ Реализуется в форме практической подготовки

¹¹ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

¹² Реализуется в форме практической подготовки

видеороликов: литературный сценарий, раскадровка, режиссёрский сценарий. Специфика съёмочного процесса, съёмка, озвучивание, пост-продакшн, композитинг. Цветокоррекция, титры для художественных и телевизионных фильмов.	
Тема 6. Разработка дизайн-проекта серии товаров в сфере графического/визуального или коммуникативного дизайна. Особенности разработки моушн-графики и видеороликов. Комбинированные видеоролики как совмещение постановочного видеосюжета и анимации. Корпоративный фильм как реклама, которая дает общее представление о сфере профессиональной деятельности компании, производимых товарах и услугах, методах управления и технологиях. Видеореклама как форма рекламы, размещаемой в сети интернет, направленной на создание имиджа компании, продвижение товара или услуги, предоставление информации с целью повышения продаж. Создание постановочных видеороликов: литературный сценарий, раскадровка, режиссёрский сценарий. Специфика съёмочного процесса, съёмка, озвучивание, пост-продакшн, композитинг. Цветокоррекция, титры для художественных и телевизионных фильмов. Использование цифровых видеоэффектов. Создание видеоролика в выбранной технике. Технологии создания анимации: рисованная анимация, объектная анимация (кукольная, пластилиновая и пр.), сыпучая и песочная анимация, стоп-моушн анимация, метод перекладки, ротоскопийная анимация, технология захвата движения. Обзор основных возможностей пакетов для создания трёхмерной графики и анимации.	24 (12) ¹³ (24) ¹⁴
Итого:	144 (72) ¹⁵ (144) ¹⁶

4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
Тема 1. Иллюстрации и книжная графика как виды визуального искусства в дизайне печатного издания.	Сдержанный и развернутый планы иллюстрирования художественной литературы. Иллюстрации различного формата в соответствии со значимостью темы: разворотные, полосные, полуполосные, оборотные, небольшие на полях. Книжные иллюстрации, виньетки, заставки, буквицы, обложки, суперобложки и т.п.	16	Анализ литературных источников	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Практические задания

¹³ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

¹⁴ Реализуется в форме практической подготовки

¹⁵ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

¹⁶ Реализуется в форме практической подготовки

Тема 2. Дизайн-проектирование электронных образовательных ресурсов и информационных ресурсов.	(ЭОР), как форма обучения и рекламы, размещаемой в сети интернет, направленной на обучение и образования или продвижение товара или услуги, предоставление информации с целью повышения профессиональной и специальной подготовки учащихся. Обзор основных возможностей пакетов для создания трёхмерной графики и анимации. Создание постановочных видеороликов: литературный сценарий, раскадровка, режиссёрский сценарий. Специфика съёмочного процесса, съёмка, озвучивание, пост-продакшн, композитинг. Цветокоррекция, титры для художественных и телевизионных фильмов	16	Анализ литературных источников	Учебно - методическое обеспечение дисциплины	Практические задания
Тема 3. Особенности и разработки мультимедийных презентаций. Составляющие рекламного сообщения.	Цветокоррекция, титры для художественных и телевизионных фильмов. Использование цифровых видеоэффектов. Создание видеоролика в выбранной технике. Технологии создания анимации: рисованная анимация, объектная анимация (кукольная, пластилиновая и пр.), сыпучая и песочная анимация, стоп-моушн анимация, метод перекладки, ротоскопийная анимация, технология захвата движения. Обзор основных возможностей пакетов для создания трёхмерной графики и анимации.	16	Анализ литературных источников	Учебно - методическое обеспечение дисциплины	Практические задания
Итого IV семестр:		48			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

СПК-4. Способен к разработке учебно-методического обеспечения для реализации образовательных программ в образовательных организациях соответствующего уровня образования.	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
СПК-7. Способен к созданию произведений изобразительного искусства.	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
УК-6	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> пути саморазвития и самореализации; возможности растровой, векторной графики, основы работы в компьютерных программах. <i>Уметь:</i> выполнять базовые операции с двумерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины для создания дизайн-продуктов	Практическое задание	Шкала оценивания практического задания
УК-6	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> пути саморазвития и самореализации; возможности растровой, векторной графики, основы работы в компьютерных программах. <i>Уметь:</i> максимально использовать творческий потенциал в процессе освоения дисциплины для создания дизайн-продуктов <i>Владеть:</i> методами саморазвития и самореализации; приёмами работы с компьютерной графикой	Практическое задание	Шкала оценивания практического задания

СПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной графики, основы работы в компьютерных программах. <i>Уметь:</i> выполнять базовые операции с двумерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины	Практическое задание	Шкала оценивания практического задания
СПК-4	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной графики, основы работы в компьютерных программах; современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение <i>Уметь:</i> выполнять операции с двумерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины для создания наглядных пособий свободно работать с векторной, растровой графикой, работать с текстом <i>Владеть:</i> на высоком уровне навыками работы в области дизайн-проектирования и компьютерной графики	Практическое задание	Шкала оценивания практического задания

СПК-7	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной графики, основы работы в компьютерных программах. <i>Уметь:</i> выполнять базовые операции с двумерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины для создания произведений изобразительного искусства в сфере графического дизайна (дизайн-продукт/ дизайн-проект)	Практическое задание	Шкала оценивания практического задания
СПК-7	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной графики, основы работы в компьютерных программах; современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение <i>Уметь:</i> выполнять операции с двумерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины для создания наглядных пособий свободно работать с векторной, растровой графикой, работать с текстом и создавать авторские иллюстрации <i>Владеть:</i> на высоком уровне навыками работы в сфере дизайн-проектирования и компьютерной графики	Практическое задание	Шкала оценивания практического задания

Шкала оценивания практического задания

Показатели	Количество баллов
Знать различные формы, средства и методы познавательной деятельности конкретных научных и практических задач	0-2
Знать особенности познавательной деятельности в художественном образовании	0-2

Знать основные способы и принципы организации научной деятельности	0-2
Знать вид и характер профессиональной деятельности	0-2
Знать методологию и методы научного исследования	0-2
Знать специфику организации художественного образования	0-2
Знать историю художественного образования	0-2
Уметь осознанно применять различные средства и методы познания для решения задач	0-2
Владеть систематизированными теоретическими и практическими знаниями научной деятельности	0-2
Владеть навыками отбора необходимых средств и методов познания для решения конкретной междисциплинарной задачи	0-2

При оценивании в интервале от 0 до 2-х баллов:

0 баллов – показатель не сформирован;

1 балл – показатель частично сформирован;

2 балла – показатель полностью сформирован.

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерный перечень практических заданий

1. Дизайн-проект книги с авторскими иллюстрациями на тему научной литературы
2. Разработка демо-версии электронного образовательного ресурса на тему научной литературы
3. Разработка мультимедийной презентации на тему научной литературы
4. Дизайн-проект книги с авторскими иллюстрациями на тему художественной литературы
5. Разработка демо-версии электронного образовательного ресурса на тему художественной литературы
6. Разработка мультимедийной презентации на тему художественной литературы
7. Дизайн-проект книги с авторскими иллюстрациями на тему поэзии
8. Разработка демо-версии электронного образовательного ресурса на тему поэзии
9. Разработка мультимедийной презентации на тему поэзии

Примерные вопросы для подготовки к экзамену

3 семестр

1. Графический образ, знак и логотип.
2. Методы систематизации графических знаков.
3. Система знаков в рекламной коммуникации.
4. Разработка основных составляющих фирменного стиля.
5. Справочно-вспомогательные элементы.
6. Модульная система вёрстки как система вёрстки, при которой основной композиции полос и разворотов становится модульная сетка с определенным шагом (модулем), одинаковым или разным по горизонтали и вертикали.
7. Особенности композиционного решения буклета.
8. Каталог как перечень товаров (услуг) с их описанием.
9. Основные виды каталогов.
10. Журнал как печатное периодическое издание.

4 семестр

1. Типология иллюстраций: фотография или фотоманипуляция, рисунок, чертеж, схема, диаграмма, картографические иллюстрации.
2. Цвет и тон в иллюстрации. Книжная графика как вид графического искусства.
3. Основы иллюстрирования художественной литературы.
4. Специфика использования мультимедийных эффектов и интуитивного интерфейса.
5. Цифровые мультимедийные книги, каталоги изделий, альбомы презентаций и информационные бюллетени.
6. Изучение основных возможностей профессиональных программ для создания проектов электронных книг, руководств, методических пособий, цифровых каталогов, фотоальбомов, мультимедийных презентаций.
7. Видеореклама как форма рекламы, размещаемой в сети интернет, направленной на создание имиджа компании, продвижение товара или услуги, предоставление информации с целью повышения продаж.
8. Создание постановочных видеороликов: литературный сценарий, раскадровка, режиссёрский сценарий.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

В ходе освоения дисциплины студенты в рамках текущего контроля выполняют практические задания. Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена. Экзамен проходит устно по экзаменационным билетам, в каждом экзаменационном билете по два теоретических вопроса.

Шкала оценивания экзамена

30-25 баллов

- 1) Полное усвоение материала;
- 2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы;
- 3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала в презентации заданий;
- 4) Свободное владение основными понятиями;
- 5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

24-18 баллов

- 1) Достаточно полное усвоение материала;
- 2) Умение выделять главное, делать выводы;
- 3) Грамотное изложение материала в презентации заданий, отсутствие неточностей;
- 4) Знание основных понятий;
- 5) Ответы на дополнительные вопросы;

17-10 баллов

- 1) Общее знание основного материала;
- 2) Неточная формулировка основных понятий;
- 3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок в презентации заданий;
- 4) Знание некоторых понятий;
- 5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

0-9 баллов

- 1) Незнание значительной части материала;
- 2) Существенные ошибки в выполнении заданий и их презентации;
- 3) Незнание основных понятий;
- 4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;
- 5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Традиционная шкала
81-100	«отлично»
61-80	«хорошо»
41-60	«удовлетворительно»
0-40	«неудовлетворительно»

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная литература

1. Кузвесова, Н.Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учеб.пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. - 2-е изд.,доп. - М. : Юрайт, 2020. - 139с. – Текст: непосредственный.

Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473496> (дата обращения: 21.12.2021).

2. Графический дизайн. Современные концепции: учеб.пособие для вузов / Павловская Е.Э.,ред. - 2-е изд.,доп. - М. : Юрайт, 2018. - 183с. – Текст: непосредственный.

Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473438> (дата обращения: 21.12.2021).

6.2 Дополнительная литература

1. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. – 104 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228990> (дата обращения: 21.12.2021). – ISBN 978-5-7782-2192-5. – Текст : электронный.
2. Головкин, С. Б. Дизайн деловых периодических изданий : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С. Б. Головкин. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 423 с. — ISBN 978-5-238-01477-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/83031.html> (дата обращения: 21.12.2021). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна / Мус Р., Эррера О. - Москва :Альпина Пабли., 2016. - 220 с.: ISBN 978-5-9614-2246-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/926090> (дата обращения: 21.12.2021). – Режим доступа: по подписке.
4. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования : учебное пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – Москва : Юнити, 2015. – 239 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010> (дата обращения: 21.12.2021). – ISBN 978-5-238-01525-5. – Текст : электронный.

6.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

- <http://dic.academic.ru/> - Словари и другая справочная информация
- <http://elibrary.ru/> Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU
- <http://eor-np.ru/> - коллекция электронных образовательных ресурсов
- <http://lib.ru/> Библиотека М. Мошкова
- <http://www.gumer.info> - Библиотека Гумер.
- <http://www.pedlib.ru/> - Педагогическая библиотека.
- Электронно-библиотечная система Лань – <https://e.lanbook.com/>
- Электронно-библиотечная система IPR books – <https://www.iprbookshop.ru/>
- Электронно-библиотечная система Консультант студента – <https://www.studentlibrary.ru/>
- Электронно-библиотечная система Университетская библиотека онлайн – <https://biblioclub.ru/>
- Электронно-библиотечная система Юрайт – <https://urait.ru/>
- EastViewUniversalDatabases – <http://www.ebiblioteka.ru/>. –
-
- Электронно-библиотечная система Znanium.com – <http://www.znaniy.com/>
- <https://www.biblio-online.ru/> - Электронно-библиотечная система ЮРАЙТ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, CorelDRAW, Adobe After Effects,

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы магистрантов
2. Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования

pravo.gov.ru - Официальный интернет-портал правовой информации

www.edu.ru – Федеральный портал Российское образование

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

ОМС Плеер (для воспроизведения Электронных Учебных Модулей)

7-zip

Google Chrome

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, курсового

проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием;

- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду ГУП;

- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы/стеллажи), наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями.