



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАиИ  
О.С. Логунова

02.02.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***РАЗРАБОТКА ИЛЛЮСТРАЦИИ СРЕДСТВАМИ СОВРЕМЕННЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очно-заочная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	5

Магнитогорск  
2023 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна  
25.01.2023, протокол № 5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ  
02.02.2023 г. протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ Т.В. Салеева

Рецензент:

директор ООО Производственно-коммерческой фирмы "Сигатус" А.П. Кустов



## Лист актуализации рабочей программы

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

## **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины «Разработка иллюстраций средствами современных технологий» обусловлены стратегией развития современного общества и образования на основе знаний и высокоэффективных технологий, что объективно требует внесения значительных корректив в педагогическую теорию и практику, активизации поиска новых моделей образования, направленных на повышение уровня квалификации и профессионализма будущих педагогов:

- содействие становлению специальной профессиональной компетентности, определяющей готовность и способность решать профессиональные задачи применения информационно-коммуникационных технологий и цифрового искусства;
- формирование информационно-коммуникационно-технологической компетентности будущего специалиста, определяющей его готовность и способность решать научно-исследовательские задачи на основе и с использованием современных информационных технологий.

## **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Разработка иллюстрации средствами современных технологий входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Пропедевтика

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Экономика

Философия

Продвижение научной продукции

Правоведение

Иностранный язык

Безопасность жизнедеятельности

Академический рисунок

Академическая живопись

Пластическое моделирование

Основы производственного мастерства

Конструирование и моделирование

История искусств

Декоративная живопись

Цифровое искусство в графическом дизайне

Фотография

Типография

Теория и история дизайна

Методика преподавания дизайна в средней школе

Материаловедение и технологии современного полиграфического производства

Компьютерные технологии мультимедийного продукта

История графического дизайна и рекламы

Фирменный стиль предприятия

Региональные особенности дизайна Южного Урала

Разработка мультимедийного продукта

Проектная деятельность

Информационные технологии в графическом дизайне

Научные исследования в области мультимедийного продукта

Научные исследования в области полиграфического продукта  
 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы  
 Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена  
 Производственная - педагогическая практика  
 Производственная – преддипломная практика  
 Основы проектной графики  
 Проектирование и макетирование печатного издания  
 Производственная - технико-технологическая практика  
 Эргономика  
 Психология визуального восприятия графических изображений  
 Презентационные технологии представления проектов  
 Технический рисунок  
 Цветоведение и колористика  
 Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:  
 Информационные технологии в графическом дизайне  
 Информационные технологии мультимедийного продукта  
 Научные исследования в области мультимедийного продукта  
 Научные исследования в области полиграфического продукта  
 История графического дизайна и рекламы  
 Конструирование и моделирование  
 Методика преподавания дизайна в средней школе  
 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы  
 Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена  
 Проектная деятельность  
 Производственная - педагогическая практика  
 Производственная – преддипломная практика

**3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Разработка иллюстрации средствами современных технологий» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 10,3 акад. часов;
- аудиторная – 10 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,3 акад. часов;
- самостоятельная работа – 93,8 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. 1. Раздел 1 Создание визуальных фирменного стиля элементов								
1.1 Предпроектный анализ. Этапы разработки товарного знака.	5	2			20	работа с интернет источниками	устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.2 Шрифт в системе фирменного стиля. Психология цветового восприятия.					30	практическая работа	тест	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
Итого по разделу		2			50			
2. 2. Раздел 2 Практическая работа по разработке визуальных элементов								
2.1 Выполнение предпроектного анализа. Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции.	5			4	20	работа с интернет источниками	устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Создание одного из объектов графического дизайна по выбору.				4	23,8	практическая работа	тест	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
Итого по разделу				8	43,8			
Итого за семестр		2		8	93,8		зачёт	
Итого по дисциплине		2		8	93,8		зачет	

## 5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеауди-торной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «Разработка мультимедийного продукта» следует осуществлять следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

3. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексию.

Основные типы проектов:

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник, издание, экскурсия и т.п.).

4. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии –

органи-зация образовательного процесса, основанная на применении специализированных про-граммных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программ-ных средств.

## **6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **а) Основная литература:**

Григорьев, А. Д. Проектирование и анимация в 3ds Max [Электронный ресурс] : учебник / А. Д. Григорьев, Т. В. Усатая, Э. П. Чернышова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования: учебное пособие. [Электронный ресурс] М.: ЭБС «Лань», 2017 - 196 с. Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/97117>

3. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.Ю. Ка-зарина. — Электрон. дан. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 104 с. — Режим досту-па: <https://e.lanbook.com/book/99298>. — Загл. с экрана.

4. Кривоногова, А.С. Архитектурная графика и основы композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.С. Кривоногова, Н.А. Белоногова, Е.В. Ефимова, И.В. Бачериков. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : СПбГЛТУ, 2016. — 48 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/92642>. — Загл. с экрана.

5. Месснер, Е.И. Основы композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е.И. Месснер. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 504 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/102521>. — Загл. с экрана.

6. Паранюшкин, Р.В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства [Электронный ресурс] : учебное пособие / Р.В. Паранюшкин. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 100 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/102380>. — Загл. с экрана.

7. Приходовская, Е.А. Основы композиции [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Е.А. Приходовская. — Электрон. дан. — Томск : ТГУ, 2016. — 28 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/105058> . — Загл. с экра

### **б) Дополнительная литература:**

Антоненко, Ю.С. Стилеобразование в дизайне [Электронный ресурс]: Учебно-методическое пособие/ Ю.С. Антоненко. - Магнитогорск: ФГУП НТЦ «Информре-гистр», 2017. № гос.рег. 0321701959.

2. Жданова, Н.С. Проектно-графическое моделирование в дизайне: теория и практика. Монография. /Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МГТУ, 2016– 151 с.

3. Перелыгина, Е.Н. Макетирование [Электронный ресурс]: Учебное пособие / Е.Н. ПЕРЕЛЫГИНА . – Режим доступа: <http://eLibrary.ru>. – Загл. с экрана. ISBN: 978-5-7994-0425-3

4. Жданова, Н. С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Текст]: учебно-методическое пособие [для вузов] / Н. С. Жданова;



МаГУ; [рецензент М. В. Соколов]. - Магнитогорск: [Изд-во МаГУ], 2013. - 189 с.: ил. - Библиогр.: с. 169-170.

5. Сяляева Т.В. Эргономика [Электронный ресурс]: Учебно-методическое пособие/ Т.В. Сяляева. - Магнитогорск: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2017

6. Сяляева Т.В., Ячменева В.В. Колористика и цветоведение в дизайн-проектировании [Электронный ресурс]: Учебное пособие/ Татьяна Владимировна Сяляева, Валерия Владимировна Ячменева. – Магнитогорск, ФГБОУ ВО «МГТУ им Г.И. Носова»: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2019 – ISBN-978-5-9967-1708-8

7. Устин, В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – М.: АСТ: Астрель, 2006.

#### **в) Методические указания:**

Сяляева Т.В. Основы шрифтовой и орнаментальной композиции [Электронный ресурс]: Учебное пособие/ Татьяна Владимировна Сяляева. – Магнитогорск, ФГБОУ ВО «МГТУ им Г.И. Носова»: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2019 – ISBN-978-5-9967-1707-1

Сяляева Т.В., Ячменева В.В. Колористика и цветоведение в дизайн-проектировании [Электронный ресурс]: Учебное пособие/ Татьяна Владимировна Сяляева, Валерия Владимировна Ячменева. – Магнитогорск, ФГБОУ ВО «МГТУ им Г.И. Носова»: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2019 – ISBN-978-5-9967-1708-8

#### **г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

##### **Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
CorelDraw X3 Academic Edition	№144 от 21.09.2007	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно
CorelDraw X5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
График-студии Лайт	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Autodesk 3ds Max Design 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Civil 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно

Autodesk AutoCad Map 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk Ecotest Analysis 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Браузер Mozilla Firefox	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно
MS Office 2003 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно

### **Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	<a href="https://dlib.eastview.com/">https://dlib.eastview.com/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>
Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: <a href="http://www1.fips.ru/">http://www1.fips.ru/</a>

### **9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Специально оборудованные аудитории для обеспечения образовательного процесса

### **ПРИМЕРНЫЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

#### **1. «Разработать логотип для студии красоты «Лидия»**

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Разработать логотип в графике и цвете.

#### **2. «Разработать дизайнерскую марку семейного кафе «Мы вместе»**

Сделать анализ аналогов. Разработать логотип в графике и цвете.

#### **3. «Разработка логотипа ЗОО магазина»**

Сделать анализ аналогов по зоомагазинам. Придумать название. Разработать логотип в графике и цвете.

**4. «Разработка фирменного стиля магазина кондитерских изделий»**

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип в графике и цвете.

**5. «Разработка фирменного стиля творческой студии»»**

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип в графике и цвете.

**6. «Разработать элементы фирменного стиля к юбилею города»**

Сделать анализ аналогов. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип и другие элементы фирменного стиля в графике. Составить их колористические карты

**7. «Разработать элементы фирменного стиля к свадебной церемонии»»**

Сделать анализ аналогов. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип и другие элементы фирменного стиля в графике. Составить их колористические карты.

## ПРИМЕРЫ РАБОТ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ



Примеры элементов фирменного стиля



Пример логотипа



Примеры элементов фирменного стиля

## Приложение 2

### 7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<b>ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</b>		
ПК-1.1:	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание эскизов объектов графического дизайна с использованием средств технического рисунка</li> <li>2. Использование графических элементов в разработке элементов фирменного стиля</li> <li>3. Разработка вариантов шрифтовой композиции в соответствии с техническим заданием дизайн-проекта</li> <li>4. Составление линейно-конструктивного построения отдельных элементов фирменного стиля</li> </ol>
ПК-1.2:	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Использование интернет пространства для составления аннотаций для дизайн-проекта</li> <li>2. Использование графических дизайн-программ для создания объектов графического дизайна (</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	программами	визуализация, развертки упаковки, буклетов, лифлетов, приглашений и др. объектов графического дизайна
<b>ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</b>		
ПК-3.1:	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	Использует такие средства дизайна как линии, формы, текстуру, цвет для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна.  Делает контурные линии, создающие границы вокруг или внутри объекта; разделительные линии, делящие пространство, и декоративные, используемые для украшения объекта.
ПК-3.2:	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	Все рабочие эскизы создаются с использованием графических редакторов. Эти компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3:	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	1. В соответствии с поставленными задачами дизайн-проекта составляет аннотации, чертежи, схемы и таблицы.  2. Разрабатывает развертки и презентационные листы объектов графического дизайна