

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА»
(ВГУЭС)**

УТВЕРЖДАЮ

Директор
колледжа сервиса и дизайна ВГУЭС



Д.В. Кузнецов

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации**

«Графический дизайнер с нуля до PRO»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель программы



Е.О. Субботина

Составитель программы



Е.О. Субботина

Пер. № КД-ДППК-ГДPRO-20

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Цель:

совершенствование и (или) получение новой компетенции необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации специалистов, осуществляющих деятельность в области работы с растровыми и векторными изображениями.

Задачи:

1. Изучить основные понятия и принципы работы программы Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color;
2. Овладеть практическими навыками работы в Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color, умением оптимально использовать инструменты программы Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color для реализации собственных проектов.

2. Категории обучающихся

Лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование, педагогические работники образовательных организаций, занимающиеся педагогической деятельностью по основным и дополнительным образовательным программам.

3. Планируемые результаты обучения

В результате изучения курса слушатель должен знать:

- особенности и специфику использования приложения Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color, основы интерфейса и принципы взаимодействия с пользователем;
- возможности приложения Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color для создания и обработки векторных и растровых изображений;

В результате изучения курса слушатель должен уметь:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;
- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;
- корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- вносить корректировку цветов в файл;
- сохранять файлы в соответствующем формате.

4. Сфера применения слушателями полученных/усовершенствованных компетенций (профессиональных компетенций):

Данная программа ориентирована на подготовку специалистов в сферах графического дизайна, фотографии, веб-разработки и видео производства.

5. Объем программы: 44 часа трудоемкости, в том числе 34 ауд. часов:

6. Календарный учебный график

График обучения Форма обучения	Ауд. часов в день	Дней в неделю	Общая продолжительность программы, месяцев (дней, неделя)
с отрывом от работы (очная)			
с частичным отрывом (очно-заочная) с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ДОТ)	4	2	6 недель
без отрыва от работы (заочная)			

7. Документ, выдаваемый после завершения обучения

удостоверение о повышении квалификации установленного образца

8. Организационно-педагогические условия

8.1 Материально-технические условия реализации программы

Для реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации (далее-ДПП) предусмотрена Мастерская по компетенции «Графический дизайн», которая оснащена современной материально-технической базой, соответствующей требованиям инфраструктурного листа WorldSkills Russia по компетенции Графический дизайн.

Оснащение мастерской «Графический дизайн»:

Учебно-лабораторное оборудование: Графические станции Lenovo ThinkStation P330 i7-9700T/32Гб/1 Tb SSD/ Quadro P1000/27"/Кб/М/Win 10Pro, Ноутбуки Lenovo IdeaPad L340-15IRH. Диагональ экрана 15,6», разрешение экрана 1920x1080 пикс., ОЗУ 8Гб, HDD 1 Тб, Windows 10 Pro, процессор Intel-9750 2.6 ГГц, МФУ А4 черн Xerox WorkCentre 3345. Формат А4, тип лазерный монохромный принтер/сканер/копир/факс, разрешение печати 1200x600 dpi, максимальная нагрузка в месяц 50000 стр., скорость печати 40 стр/мин, Сервер с монитором в сборе с процессором и комплектация, Проектор Casio XJ-F210WN. Яркость 3500 люмен, срок службы источника света 20000 часов, разрешение 1280x800 пикс., тип гибридный лазерно-светодиодный, ширина экрана 180 см, рабочее место преподавателя, доска маркерная.

Учебно – производственное оборудование: Графический планшет Wacom Cintiq 16. Диагональ экрана 15,6», разрешение экрана 1920x1080 пикс., распознаваемое количество степеней нажима 8192 и комплектация, МФУ А3 цвет Xerox VersaLink C7020 формат А3, количество цветов 4, объем печати в месяц 85000 отпечатков, полноцветный копир/сканер/принтер, разрешение печати 1200*1200 dpi, скорость печати 11 стр/мин (цветная А3), Макетный стол

ПО: Microsoft Office 2019, Пакет Adobe CC 2019

8.2. Требования к кадровым условиям

Реализацию образовательного процесса обеспечивают:

- преподаватели, имеющие профильное образование;
- специалисты-практики, имеющие опыт работы в области профессиональной деятельности, соответствующей направленности дополнительной профессиональной программе.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА»
(ВГУЭС)**

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Графический дизайнер с нуля до PRO»

№ п/п	Наименование модулей (дисциплин)	Трудоемкость в часах:					Самостоя тельная работа	Формы контроля
		Всего	аудиторные занятия, в т.ч.					
			Всего	лек ции	Практические, лабораторные, семинарские занятия, тренинги и др.			
				всего	в т.ч. выездные			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Тема 1. Введение	2	2	2	-	-	-	Устный опрос
2	Тема 2. Компьютерная графика как область графического дизайна	2	2	2	-	-	-	Устный опрос
3	Тема 3. Программные средства компьютерной графики	2	2	2	-	-	-	Устный опрос
4	Тема 4. Издательская система – Adobe InDesign	6	4	2	2	-	2	Анализ учебных работ
5	Тема 5. Растровая графика - Adobe Photoshop	8	6	2	4	-	2	Анализ учебных работ
6	Тема 6. Векторная графика - Adobe Illustrator	8	6	2	4	-	2	Анализ учебных работ
7	Тема 7. Векторная графика - Corel Draw	6	4	2	2	-	2	Анализ учебных работ
8	Тема 8. Визуально- коммуникативная среда - Adobe Flash	6	4	2	2	-	2	Анализ учебных работ
	Итоговая аттестация	4			4			Выполне ния итоговой практиче ской работы
	Итого:	44	34	16	18	-	10	

Руководитель программы
Е.О. Субботина преподаватель
 (Ф.И.О.) (ученая степень, звание, должность)

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА»
(ВГУЭС)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Графический дизайнер с нуля до PRO»

Разработчик\составитель программы:

Е.О. Субботина

преподаватель

(Ф.И.О.)

(ученая степень, звание, должность)

1. Тема 1. Введение (2 часа): _____

(наименование)

Содержание Темы 1 (2 часа):

Введение. Техника безопасности. Виды дизайна – графический дизайн, промышленный дизайн, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, арт-дизайн, средовой дизайн и другие. Основные понятия графического дизайна.

2. Тема 2. Компьютерная графика как область графического дизайна (2 часа): _____

(наименование)

Содержание Темы 2 (2 часа):

Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.

3. Тема 3. Программные средства компьютерной графики (2 часа): _____

(наименование)

Содержание Темы 3 (2 часа):

Возможности графических редакторов. Элементы интерфейса: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов, палитры. Команды главного меню. Основные группы инструментов, их назначение. Основы работы со слоями. Форматы графических файлов. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом. Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Создание коллажа. Создание анимированной графики. Основы типографики в графическом дизайне. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

4. Тема 4. Издательская система – Adobe InDesign (2 часа): _____

(наименование)

Содержание Темы 4 (2 часа):

Этапы допечатной подготовки полиграфической продукции. Обзор издательских систем (пакетов верстки). Отличительные особенности InDesign.

5. Тема 5. Растровая графика - Adobe Photoshop (2 часа): _____

(наименование)

Содержание Темы 5 (2 часа):

Введение. Знакомство с Adobe Photoshop Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики. Понятие цвета в Photoshop. Цветовая модель RGB.

6. Тема 6. Векторная графика - Adobe Illustrator (2 часа):
(наименование)

Содержание Темы 6 (2 часа):

Введение в программу Adobe Illustrator. Закраска рисунков. Работа с текстом. Работа с объектами. Использование меню. Методы навигации. Работа с документами.

7. Тема 7. Векторная графика - Corel Draw (2 часа):
(наименование)

Содержание Темы 7 (2 часа):

Интерфейс программы. Понятие объекта. Основные приемы работы с объектами.

Преобразование объектов: перемещение, поворот, перетекание, перспектива.

Интерактивный объем, настройки объема, псевдо 3D.

8. Тема 8. Визуально-коммуникативная среда - Adobe Flash (2 часа):
(наименование)

Содержание Темы 8 (2 часа):

Назначение программы. Интерфейс программы Adobe Flash. Переключение интерфейса.

Рабочее пространство Adobe Flash. Работа с панелями и палитрами.

Тематика и описание практических занятий по программе

Тема 4. Издательская система – Adobe InDesign (2 часа) :

Создание рекламной листовки с использованием модульной сетки, текстовых и графических фреймов и дополнительных эффектов.

Тема 5. Растровая графика - Adobe Photoshop (4 часа):

Коррекция изображения (яркость, контрастность, цветовая гамма). Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий. Устранение дефектов кожи, эффекта красных глаз, изменение цвета глаз. Фокусировка на определенном объекте изображения.

Тема 6. Векторная графика - Adobe Illustrator (4 часа) :

Монтажные области Рисование фигур и линий Применение цвета Инструмент Shape Builder. Инструмент Width.

Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop . Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора

Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами.

Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды.

Тема 7. Векторная графика - Corel Draw (4 часа):

Верстка брошюры, шаблоны и стили. Создание визиток и календарных сеток.

Создание и редактирование текста. Обычный и фигурный текст, особенности создания, применения, форматирования, взаимные преобразования.

Тема 8. Визуально-коммуникативная среда - Adobe Flash (4 часа):

Работа с сетками, привязками и направляющими. Создание графических элементов. Инструменты рисования. Редактирование объектов. Панель Color (Цвет). Инструмент Deco Tool (Декорирование).

Трансформация объектов в Adobe Flash. Свободное трансформирование объектов. Искажение и масштабирование объектов. Зеркальное отражение и поворот объектов. Группирование объектов. Выравнивание объектов на сцене. Трехмерные графические возможности трансформации.

Тематика и содержание самостоятельной работы слушателей по программе

Тема 4. Издательская система – Adobe InDesign (2 часа):

На основе знаний, полученных при выполнении этой лабораторной работы, создайте в InDesign любой одностраничный документ, содержащий текст и графику, например, в виде рекламного листка.

Тема 5. Растровая графика - Adobe Photoshop (2 часа) :

Цветовые пространства. Виды и назначение цветовых пространств. Работа с изображениями в системе RGB и CMYK. Требования к изображениям для размещения в сети Интернет. Требования к изображениям для вывода на печать.

Тема 6. Векторная графика - Adobe Illustrator (2 часа) :

Использование меню палитр. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстрации

Навигация по нескольким монтажным областям Использование палитры Navigator.

Поиск ресурсов при работе с Illustrator.

Тема 7. Векторная графика - Corel Draw (2 часа):

Поиск ресурсов при работе с Corel Draw.

Тема 8. Визуально-коммуникативная среда - Adobe Flash (2 часа):

Создание Motion-анимации и ее настройка. Объектно-ориентированная анимация.

Формы и методы контроля знаний слушателей по программе

Выполнение индивидуальных заданий и представление их результатов для коллективного обсуждения.

Форма и методы итоговой аттестации слушателей по программе

Форма проведения итоговой аттестации - зачет (защита итоговая практическая работа).

Примерная тематика для проведения итоговой практической работы:

1. Создать логотип
2. Создать фирменную атрибутику
3. Создать рекламную продукцию
4. Создать логобук

Список рекомендуемой литературы и других информационных ресурсов по программе

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/449497>
2. Шафрай, А.В. Графические редакторы дизайнера: учебное пособие: [16+] / А.В. Шафрай; Кемеровский государственный университет. — Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019. — 102 с.: ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=600400> — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-8353-2423-1. — Текст : электронный.
3. Шульдова, С.Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С.Г. Шульдова. — Минск: РИПО, 2020. — 301 с. : ил., табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> — Библиогр. в кн. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный.