

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ГУБЕРНСКИЙ КОЛЛЕДЖ Г. СЫЗРАНИ»**

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказ ГБПОУ «ГК г. Сызрани»  
от «16» мая 2022 г. № 250-о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.04 ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ**

**общепрофессиональный цикл  
основной образовательной программы  
по профессии:**

**54.01.20 Графический дизайнер**

**Сызрань, 2022 г.**

## **РАССМОТРЕНА**

Предметно-цикловой комиссией

общеобразовательных

и профессиональных циклов

Председатель Ларин И.В.

от «27» апреля 2022 г. протокол № 8

**Составитель:** И.В.Ларин, преподаватель дисциплины **ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ** ГБПОУ «ГК г. Сызрани»

**Внутренняя экспертиза (техническая и содержательная):** И.Н.Ежкова, методист строительного профиля ГБПОУ «ГК г. Сызрани»

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями к оформлению, установленными в ГБПОУ «ГК г. Сызрани».

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами основной образовательной программы по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	12
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	14
5. ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....	15
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	16
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.....	17

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОП.04 Основы дизайна и композиции

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины (далее – УД) является частью основной образовательной программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих ГБПОУ «ГК г. Сызрани» по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, разработанной в соответствии с ФГОС.

Рабочая программа составляется для очной формы обучения.

**1.2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих:** учебная дисциплина входит в общий профессиональный цикл

### 1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

По результатам освоения дисциплины ОП.04 Основы дизайна и композиции у обучающихся должны быть сформированы образовательные результаты в соответствии с ФГОС СПО (ПО-ОП\*):

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4 ПК 2.5	<ul style="list-style-type: none"><li>– уметь различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;</li><li>– уметь создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;</li><li>– уметь использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;</li><li>– уметь выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;</li><li>– уметь выдерживать соотношение размеров;</li><li>– уметь соблюдать закономерности подчинения элементов.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– знать основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;</li><li>– знать принципы и законы композиции;</li><li>– знать средства композиционного формирования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;</li><li>– знать специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;</li><li>– знать принципы создания симметричных и асимметричных композиций;</li><li>– знать основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;</li><li>– знать ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;</li><li>– знать свойства теплых и холодных тонов;</li><li>– знать особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.</li></ul>

Содержание дисциплины должно быть ориентировано на подготовку студентов к освоению профессиональных модулей ППКРС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и овладению профессиональными компетенциями (ПК):

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

В процессе освоения дисциплины у студентов должны формироваться общие компетенции (ОК):

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам;

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

Вариативная часть:

По результатам освоения дисциплины ОП.04 Основы дизайна и композиции у обучающихся должны быть сформированы вариативные образовательные результаты, ориентированные на выполнение требований демонстрационного экзамена по компетенции 40 Графический дизайн.

С целью реализации требований демонстрационного экзамена по компетенции 40 Графический дизайн, обучающийся должен:

**уметь:**

- Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию.

**знать:**

- Как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;
- Принципы и методы адаптации графики для различных целей;
- Принципы творческого подхода к разработке оформления, которое доставляет удовольствие;
- Современные тенденции, используемые при разработке
- Принципы и элементы разработки оформления;
- Стандартные размеры, форматы и установки, в большинстве случаев используемые в отрасли.

#### **1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

Всего - 36 часов, в том числе:

- всего во взаимодействии с преподавателем - 32 часа, в том числе:
  - теоретическое обучение – 22 часа,
  - лабораторные и практические занятия - 10 часов,
- самостоятельная работа - 4 часа.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	36
Самостоятельная работа	4
Объем образовательной программы	32
в том числе:	
теоретическое обучение	20
лабораторные работы	Не предусмотрено
практические занятия	10
контрольная работа	Не предусмотрено
консультации	Не предусмотрено
промежуточная аттестация	2
Самостоятельная работа	Не предусмотрено
Промежуточная аттестация	Дифференцированный зачет

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Тема 1. Основы дизайна</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.2-2.3
	Что такое «дизайн». Основные понятия.		
	Дизайн как профессия.		
	Графический дизайн.		
	Лабораторные работы	Не предусмотрено	
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 1 Составление таблицы «Истоки возникновения»	1	
<b>Тема 2. Типографика</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.1, 2.4
	Структура шрифтов в типографике. Композиционные основы в типографике.		
	Лабораторные работы	Не предусмотрено	
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 2 Типографика в графическом дизайне. Инструменты и средства в типографике.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся Замысел и его практическое воплощение средствами типографики.	1	
<b>Тема 3. Шрифты</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11
	Элементы шрифта. Гарнитура шрифта.		
	Однорочная шрифтовая композиция. Двухстрочная шрифтовая композиция. Цвет шрифтовой композиции.	Не предусмотрено	
	Лабораторные работы	1	
	Практические работы Практическое занятие № 3 Практическое применение шрифтовой композиции в графическом дизайне.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся История развития письменности.	1	

<b>Тема 4. Книжное оформление</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.4-2.5
	Художественное оформление обложки книги. Форзац и его художественное оформление.		
	Дизайн титульного листа. Оформление начальной страницы.		
	Лабораторные работы	Не предусмотрено	
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 4 Полосная иллюстрация в книге. Подбор аналогов.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся Оформление концевой страницы книги. Подбор аналогов.	1	
<b>Тема 5. Фирменный стиль</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.2, 2.4
	Дизайн визитки.		
	Художественное оформление конверта.		
	Дизайн фирменного бланка. Применение цвета при создании фирменного стиля.	Не предусмотрено	
	Лабораторные работы		
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 5 Дизайн в оформлении фирменного пакета. Сувенирная продукция.	1	
Самостоятельная работа обучающихся	Не предусмотрено		
<b>Тема 6. Логотипы</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.2, 2.4
	Виды логотипов и их типовое художественное оформление. Последовательность работы над дизайном логотипа.		
	Логотип в газете. Логотип телевизионного канала.		
	Лабораторные работы	Не предусмотрено	
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 6 Логотип на рекламном носителе.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	Не предусмотрено	
<b>Тема 7. Визуальные коммуникации</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.2, 2.4
	Дизайн билбордов.		
	Художественное оформление растяжки		
	Рекламный буклет.	Не предусмотрено	
	Лабораторные работы		
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 7 Листовые рекламные носители. Пиктограммы.	1	

	Самостоятельная работа обучающихся	Не предусмотрено	
<b>Тема 8. Плакатная продукция</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.1 - 2.4
	Рекламный плакат.		
	Социальный плакат.		
	Учебно-инструктивный плакат.		
	Лабораторные работы	Не предусмотрено	
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 8 Имиджевый плакат. Постер в журнале и газете.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	Не предусмотрено	
<b>Тема 9. Упаковка товаров</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.2, 2.4
	Жесткая упаковка из картона.		
	Комбинированная упаковка-тетра-пак и другие аналоги.		
	Упаковка для парфюма.	Не предусмотрено	
	Лабораторные работы		
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 9 Упаковка для кондитерских изделий. Упаковка для бакалейных товаров.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	Не предусмотрено	
<b>Тема 10. Товарная этикетка</b>	Содержание учебного материала	2	ОК 01-11 ПК 2.2 - 2.4
	Роль и назначение этикетки. Этикетка для продовольственных товаров.		
	Лабораторные работы	Не предусмотрено	
	Практические работы	1	
	Практическое занятие № 10 Этикетка для продуктов питания. Этикетка для бытовых товаров.	1	
		Самостоятельная работа обучающихся	
	Промежуточная аттестация	2	
	<b>Всего:</b>	<b>36</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.**

Реализация программы дисциплины требует наличия специальных помещений: мастерская по компетенции Графический дизайн; лаборатория живописи и дизайна, лаборатория художественно-конструкторского проектирования.

Мастерская по компетенции Графический дизайн:

- проектор INFOCUS IN 2136 DLP, 4500 ANSI Lm, WXGA(1280x800) – 1 шт.;
- колонки SVEN SPS-619. 2.0 - 1 шт.
- микрофон SONY FV-320 – 1 шт.
- цветное лазерное МФУ Ricoh M c250FM – 2 шт.
- цветное лазерное МФУ SHARP BP20C20EU – 1 шт.
- сервер с монитором – 1 шт.
- комплекс оборудования по компетенции "Графический дизайн"
- (моноблоки 13 шт) - 1 шт.
- графический планшет Wacom One CTL-672 – 10 шт.
- компьютерный стол – 10 шт.
- стул – 38 шт.
- сетевой удлинитель – 10 шт.
- коврик для резки формат A2 – 10 шт.
- макетный стол – 10 шт.
- набор шрифтов – 10 шт.
- стол – 12 шт.
- экран – 2 шт.
- стол переговорный 880x880x760 - 2 шт.
- стол переговорный 1800x880x760 – 3 шт

Лаборатория живописи и дизайна

Основное оборудование:

- Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».
- Рабочие места обучающихся.
- Экраны (настенные, на штативе).
- Цифровой проектор.
- Лазерный цветной принтер в формате А4.
- Сканер маркерной доски.

- Сканер для документов.
- Сетевой удлинитель.
- Имиджер.
- Комплект учебно-методической документации.
- Мольберты.

Вспомогательное оборудование:

- Конструкции, позволяющие развешивать готовые работы на стене.
- Рамы, используемые для оформления готовых работ.
- Инструменты, используемые в процессе художественной деятельности.
- Фартуки и нарукавники, защищающие одежду от загрязнений во время работы.
- Альбомы и комплекты словарей и энциклопедий, позволяющие ознакомить обучающихся с шедеврами мирового изобразительного искусства и дизайна.
- Передвижной столик или потолочные крепления, предназначенные для фиксации проектора.
- Шкафы, стеллажи для хранения наглядных пособий, расходного материала, инструментов и приспособлений.
- Инструменты, позволяющие работать с информацией на электронных носителях (создание диаграмм, работа с документами и т.д.).
- Доски, краски и другие материалы, используемые в художественной деятельности.
- Аптечка первой медицинской помощи.
- Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Лаборатория художественно-конструкторского проектирования Основное оборудование:

- Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».
- Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.
- ПК СПО общего и профессионального назначения, в том числе, САПР «Грация».
- Проектор (интерактивная доска).
- Комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование:

- Наглядные пособия, раздаточный материал.
- Инструменты и приспособления для антропометрических измерений и конструирования изделий.
- Шкафы для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.
- Аптечка первой медицинской помощи.
- Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы** (перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы).

#### **Основные источники**

1. Основы теории дизайна: учебник для вузов. – СПб: Питер Пресс, 2013. - 256 с. - ISBN 978-5-496-00019-2, ББК 32.988.02-018я7
2. Н. М. Сокольникова, Е. В. Сокольникова. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального. – М.: «Академия», 2016. – 239 с.-ISBN:978-5-4468-1565-4; ББК 30.80я723

#### **Основные электронные издания**

1. Изобразительное искусство. Краткий словарь художественных терминов. Сокольникова Н.М. – Режим доступа: <http://booksee.org/g/Сокольникова%20Н.М.>, ББК 85.1я723

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Критерии оценки	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
умеет различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна	ОК 01. – 11 ПК 2.1-2.5,	решение профессиональных задач
умеет создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна	ОК 01. – 11	оценка результата выполнения практических работ, решение профессиональных задач
умеет использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования	ОК 01. – 11 ПК 2.1.	решение профессиональных задач
умеет выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды	ОК 01. – 11	оценка результата выполнения практических работ, решение профессиональных задач
умеет выдерживать соотношение размеров	ОК 01. – 11 ПК 2.1.	оценка решения ситуационных задач, оценка результата выполнения практических работ, решение профессиональных задач
умеет соблюдать закономерности соподчинения элементов	ОК 01. – 11 ПК 2.1-2.5	оценка результата выполнения практических работ, решение профессиональных задач
знает основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды	ОК 01. – 11 ПК 2.3.	решение профессиональных задач
знает принципы и законы композиции	ОК 01. – 11	решение профессиональных задач
знает средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс	ОК 01. – 11	оценка решения ситуационных задач, решение профессиональных задач
знает специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и	ОК 01. - 11 ПК 2.1-2.2	решение профессиональных задач

текстуру материалов		
знает принципы создания симметричных и асимметричных композиций	ОК 01. – 11 ПК 2.1-2.2	решение профессиональных задач
знает основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания	ОК 01. – 11 ПК 2.1-2.5	решение профессиональных задач
знает ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними	ОК 01. – 11 ПК 2.1.	решение профессиональных задач
знает свойства теплых и холодных тонов	ОК 01. – 11	решение профессиональных задач
знает особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации	ОК 01. – 11	решение профессиональных задач



ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АКТИВНЫХ  
И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема учебного занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Активные и интерактивные формы и методы обучения</b>	<b>Формируемые ОК, ПК, знания и умения</b>
1.	Что такое «дизайн». Основные понятия. Истоки возникновения.	1	Урок презентация	ОК 01-11 ПК 2.1-2.4
2.	Однорочная шрифтовая композиция. Двухстрочная шрифтовая композиция. Цвет шрифтовой композиции.	1	Урок презентация	ОК 01-11 ПК 2.1-2.4
3.	Дизайн фирменного бланка. Применение цвета при создании фирменного стиля.	1	Урок презентация	ОК 01-11 ПК 2.1-2.4
4.	Социальный плакат.		Работа в малых группах	ОК 01-11 ПК 2.1-2.4
5.	Роль и назначение этикетки. Этикетка для фармацевтических товаров.	1	Работа в малых группах	ОК 01-11 ПК 2.1-2.4

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

**Сопоставление требований демонстрационного экзамена по состоянию на июнь 2022 года по компетенции 40 Графический дизайн и образовательных результатов**

### УД ОП.03 История дизайна

Требования ДЭ	Образовательные результаты дисциплины	Наименование разделов/тем в рабочей программе по дисциплине
<b>Уметь</b>	<b>Уметь:</b>	
<p>– Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию.</p>	<p>– уметь различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;</p> <p>– уметь создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;</p> <p>– уметь использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;</p>	<p>Тема 1. Основы дизайна</p> <p>Тема 2. Типографика</p> <p>Тема 3. Шрифты</p>
<b>Знать</b>	<b>Знать:</b>	
<p>– Как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;</p> <p>– Принципы и методы адаптации графики для различных целей;</p> <p>– Принципы творческого подхода к разработке оформления, которое доставляет удовольствие;</p> <p>– Современные тенденции, используемые при разработке</p> <p>– Принципы и элементы разработки оформления;</p> <p>– Стандартные размеры, форматы и установки, в большинстве случаев используемые в отрасли.</p>	<p>– знать основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;</p> <p>– знать принципы и законы композиции;</p> <p>– знать средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;</p> <p>– знать специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;</p>	