

Инженерная школа одежды

(Наименование колледжа)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

«29» _____ 06 _____ 2021 г.

Рабочая программа дисциплины

ОП.10	Дизайн и рекламные технологии
Учебный план:	21-02-1-38
Код, наименование специальности	54.02.01 Дизайн (по отраслям), Рекламная графика
Квалификация выпускника	Дизайнер
Уровень образования:	Среднее профессиональное образование
Форма обучения:	очная

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	По плану	42	
	С преподавателем	38	
	Лекции, уроки	20	
	Практические занятия, семинары	18	
	Консультации		
	Промежуточная аттестация		
	Курсовой проект (работа)		
Самостоятельная работа	4		
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен		
	Зачет		
	Контрольная работа	5	
	Курсовой проект (работа)		

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от **23.11.2020 г. N 658**

Составитель(и): И.А. Пестова
(Ф.И.О., подпись)

Председатель цикловой
комиссии: А.Н. Пуртова
(Ф.И.О., подпись)

СОГЛАСОВАНИЕ:

Директор колледжа,
реализующего
образовательную программу: А.В. Вершигора
(Ф.И.О., подпись)

Методический отдел: С.А. Ястребова
(Ф.И.О. сотрудника отдела, подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Дизайн и рекламные технологии»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Дизайн и рекламные технологии» является вариативной частью Общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Дизайн и рекламные технологии» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09.; ПК 1.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02. ОК 03. ОК 04. ОК 06. ОК 09. ПК 1.2.	<p>1) Выполнять практические задания с использованием разнообразных источников вдохновения, осознавая правильность и актуальность их выбора, а также оценивать значимость и новизну результата своей деятельности.</p> <p>2) Ориентироваться в современных проблемах дизайна костюма и рекламных технологий, тенденциях их развития и перспективах.</p> <p>3) Понимать суть поставленных профессиональных задач, выбирать и на практике применять методы и способы их решения.</p> <p>4) Применять выработанные навыки принятия решений в соответствии с ситуацией, осознавать необходимость сохранения первоначального замысла, основной идеи художественного образа, нести ответственность за принятое решение.</p> <p>5) Понимать и выбирать способ поиска и анализа информации в соответствии с поставленной задачей.</p> <p>6) Использовать полученную информацию для эффективного выполнения поставленных профессиональных задач.</p> <p>7) Использовать информационно-коммуникационные технологии для сбора данных об актуальных графических приемах модной иллюстрации, о трендах.</p> <p>8) Ориентироваться на запросы потребителя при создании рекламного продукта, осуществляя контроль над</p>	<p>1) Основные понятия рекламы. Ее функции и задачи. Роль рекламы в современном обществе. Историю развития рекламы в России и за рубежом.</p> <p>2) Этапы создания бренда, формирование имидж бренда и личности.</p> <p>3) Классификацию шрифтов рекламном дизайне и их применение, виды шрифтовых и изобразительно-шрифтовых композиций, принципы построения или способы сочетания шрифта с изображением.</p> <p>4) Основные жанры плаката, требования к разработке плаката и афиши, их назначение, историю развития плаката в России за рубежом.</p> <p>5) Назначение логотипа, его типы и функции. Назначение графического знака, его типы и функции. Назначение товарного знака, его типы и функции.</p> <p>6) Составляющие фирменного стиля, требования к его созданию и разработке.</p> <p>7) Виды и дизайн буклетов, этикетки, правила их оформления.</p> <p>8) Виды визитных карточек, их история и требования к созданию.</p> <p>9) Назначение портфолио и его составляющие, критерии оформления портфолио дизайнера.</p> <p>10) Историю модной фотографии,</p>

	<p>каждым этапом реализации своей идеи.</p> <p>9) Анализировать и корректировать результаты собственной работы, обосновывать свое решение и нести ответственность за полученные результаты.</p> <p>10) Демонстрировать стремление к самопознанию, самооценке и саморазвитию, осознавая значимость повышения квалификации для дальнейшего профессионального роста.</p> <p>11) Применять новые методы и технологии, актуальные приемы в профессиональной деятельности.</p>	<p>описание фотосессии и ее назначение, рекомендации по созданию удачной фотосессии.</p>
--	--	--

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	42
в том числе:	
теоретическое обучение	18
практические занятия	18
<i>Самостоятельная работа</i>	4
Промежуточная аттестация	2

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
1. Основные понятия рекламы, ее функции и задачи. История развития рекламы. Виды и средства распространения рекламы	Содержание учебного материала	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09; ПК 1.2.
	1. Дисциплина «Дизайн и рекламные технологии», ее связь с другими дисциплинами учебного плана. Основные задачи дисциплины	4	
	2. Основные понятия рекламы. Ее функции и задачи.		
	3. Роль рекламы в современном обществе. История развития рекламы в России и за рубежом.		
	4. Классификация рекламы. Понятие коммерческой и некоммерческой рекламы.		
	5. Прямая и косвенная реклама. Спонсорство как сочетание прямой и косвенной рекламы.		
	6. Наружная и внутренняя реклама, ее виды.		
	7. «Product placement».		
2. Этапы создания бренда. Имидж бренда и личности	Содержание учебного материала	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09; ПК 1.2.
	1. Нейминг и его основные критерии. Этапы создания имени бренда, основные правила брендинга.	2	
	2. Организация работы над созданием имиджа. Имидж и его роль в достижении профессионального и личного успеха. Имидж личности.		
	3. Задачи и цели рекламной кампании, основы построения рекламного сообщения.		
	4. Креатив в рекламе.	2	
Текущий контроль (тестирование, устный опрос)			
3. Шрифт в рекламе. Шрифтовая и изобразительно-шрифтовая композиция. Дизайн плаката, афиши	Содержание учебного материала	8	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09; ПК 1.2.
	1. Классификация шрифтов. Шрифт в рекламном дизайне и его применение. Виды шрифтовых и изобразительно-шрифтовых композиций, принципы построения или способы сочетания шрифта с изображением.	2	
	2. Требования к разработке плаката и афиши. Назначение плаката, афиши.		
	В том числе, практических занятий	4	
	Практическое занятие Разработать дизайн афиши авторской выставки	4	

	Самостоятельная работа обучающихся		
	Подготовить презентацию на тему: «История развития плаката в России за рубежом. Жанры и разновидности плаката».	2	
4. Логотип. Графический знак. Товарный знак	Содержание учебного материала	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09; ПК 1.2.
	1. Назначение логотипа. Типы логотипов. Требования к логотипу. Функции логотипа.	2	
	2. Назначение графического знака. Типы графического знака. Требования к графическому знаку. Функции графического знака.		
	3. Назначение товарного знака. Типы товарного знака. Требования к товарному знаку. Функции товарного знака.		
	В том числе, практических занятий	2	
	Практическое занятие Создание авторского логотипа.	2	
5. Фирменный стиль. Буклет. Этикетка. Визитная карточка.	Содержание учебного материала	8	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09; ПК 1.2.
	1. Фирменный стиль и его составляющие. Требования к созданию и разработке фирменного стиля.	2	
	2. Виды и дизайн буклетов. Правила оформления рекламных буклетов.		
	3. Виды этикетки. Требования к созданию этикетки.		
	4. Визитная карточка. История визитных карточек. Требования к созданию визитной карточки.		
	5. Текущий контроль (просмотр работ)	2	
	В том числе, практических занятий	4	
Практическое занятие Создание дизайна визитной карточки и буклета.	4		
6. Модное портфолио. Фотосессия	Содержание учебного материала	12	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 06.; ОК 09; ПК 1.2.
	1. Назначение портфолио и его составляющие. Критерии оформления портфолио дизайнера.	2	
	2. Описание фотосессии и ее назначение. Позирование. Рекомендации для удачной фотосессии. Локация. «Lookbook» дизайнера.		
	Текущий контроль (письменный опрос)	2	
	В том числе, практических занятий	6	
	Практическое занятие Разработка концепции фотосессии и создание модного портфолио дизайнера.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовить презентацию на тему: «История модной фотографии».	2	
Промежуточная аттестация (контрольная работа)		2	
Всего:		42	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

- лаборатория компьютерного дизайна, оснащенная оборудованием:
 - стол, стул преподавательский;
 - стол, стулья для обучающихся (по кол-ву обучающихся в группе)
 - компьютер с лицензионным программным обеспечением Microsoft Windows 10 Pro; Office Standart 2016;
 - мультимедийный проектор; экран;
 - мультимедийные средства обучения по предмету;
 - информационные стенды и шкафы для хранения;
 - УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Печатные издания

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

а) основная учебная литература

1. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2019. — 271 с. — ISBN 978-5-4488-0094-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/87990.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Нартя В.И. Основы конструирования объектов дизайна / В.И. Нартя, Е.Т. Суиндигов. - Москва : Инфра-Инженерия, 2019. - 264 с. - ISBN 978-5-9729-0353-5. - URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/362694/reading>. - Текст: электронный.

б) дополнительная учебная литература

1. Леврик Михаэль. Дизайн-мышление. От инсайта к новым продуктам и рынкам. - Санкт-Петербург: Питер, 2020. - 320 с. - ISBN 978-5-4461-1000-1. - URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/365312/reading>. - Текст: электронный.
2. Тулупов В.В. Техника и технология медиадизайна. Книга 1: Пресса / В.В. Тулупов. - Москва : Аспект Пресс, 2018. - 208 с. - ISBN 978-5-7567-0926-1. - URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/359322/reading> - Текст: электронный.
- 3 Пигулевский, В. О. Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 2. История дизайна: механизм прогресса : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов: Вузовское образование, 2019. — 314 с. — ISBN 978-5-4487-0521-2, 978-5-4487-0519-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/86443.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
4. Майкл Джанда. Продай свое портфолио. То, чему не учат в дизайнерских школах. - Санкт-Петербург : Питер, 2020. - 224 с. - ISBN 978-5-4461-1601-0. - URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/367995/reading>. - Текст: электронный.

в) учебно-методическая литература

- 1.Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3.2.3. Дополнительные источники

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. URL: <http://window.edu.ru/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<p>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:</p> <p>1) Основные понятия рекламы. Ее функции и задачи. Роль рекламы в современном обществе. Историю развития рекламы в России и за рубежом.</p> <p>2) Этапы создания бренда, формирование имидж бренда и личности.</p> <p>3) Классификацию шрифтов рекламном дизайне и их применение, виды шрифтовых и изобразительно-шрифтовых композиций, принципы построения или способы сочетания шрифта с изображением.</p> <p>4) Основные жанры плаката, требования к разработке плаката и афиши, их назначение, историю развития плаката в России за рубежом.</p> <p>5) Назначение логотипа, его типы и функции. Назначение графического знака, его типы и функции. Назначение товарного знака, его типы и функции.</p> <p>6) Составляющие фирменного стиля, требования к его созданию и разработке.</p> <p>7) Виды и дизайн буклетов, этикетки, правила их оформления.</p> <p>8) Виды визитных карточек, их история и требования к созданию.</p> <p>9) Назначение портфолио и его составляющие, критерии оформления портфолио дизайнера.</p> <p>10) Историю модной фотографии, описание фотосессии и ее назначение, рекомендации по созданию удачной фотосессии.</p>	<p>Оценка «отлично» - обучающийся обладает глубокими, обобщенными, системными знаниями учебного материала в полном объеме; грамотно и логично излагает свою точку зрения по заданной тематике; выполняет правильно и грамотно все задания, ориентируется в актуальной нормативно-правовой документации; современной научной и профессиональной терминологии; знает основы компьютерной грамотности; знает правила написания и произношения слов, в т.ч. и профессиональной лексики.</p> <p>Оценка «хорошо» - обучающийся самостоятельно, с пониманием воспроизводит основной учебный материал, но допускает несущественные ошибки, которые может исправить.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - обучающийся без достаточного понимания воспроизводит учебный материал и выполняет задания в неполном объеме.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» - обучающийся показывает незнание большей части материала, допускает многочисленные ошибки и неточности в оформлении ответов.</p>	<p>Оценка результатов выполнения практической работы, тестирование, письменные и устные формы опроса</p>
<p>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <p>1) Выполнять практические задания с использованием разнообразных источников вдохновения, осознавая правильность и актуальность их выбора, а также оценивать значимость и новизну результата своей деятельности.</p> <p>2) Ориентироваться в современных проблемах дизайна костюма и рекламных технологий, тенденциях их развития и</p>	<p>Оценка «отлично» - обучающийся обладает глубокими, обобщенными, системными знаниями учебного материала в полном объеме; грамотно и логично излагает свою точку зрения по заданной тематике; выполняет правильно и грамотно все задания, ориентируется в актуальной нормативно-правовой документации; современной научной и профессиональной</p>	<p>Оценка результатов выполнения практической работы, тестирование, письменные и устные формы опроса</p>

<p>перспективах.</p> <p>3) Понимать суть поставленных профессиональных задач, выбирать и на практике применять методы и способы их решения.</p> <p>4) Применять выработанные навыки принятия решений в соответствии с ситуацией, осознавать необходимость сохранения первоначального замысла, основной идеи художественного образа, нести ответственность за принятое решение.</p> <p>5) Понимать и выбирать способ поиска и анализа информации в соответствии с поставленной задачей.</p> <p>6) Использовать полученную информацию для эффективного выполнения поставленных профессиональных задач.</p> <p>7) Использовать информационно-коммуникационные технологии для сбора данных об актуальных графических приемах модной иллюстрации, о трендах.</p> <p>8) Ориентироваться на запросы потребителя при создании рекламного продукта, осуществляя контроль над каждым этапом реализации своей идеи.</p> <p>9) Анализировать и корректировать результаты собственной работы, обосновывать свое решение и нести ответственность за полученные результаты.</p> <p>10) Демонстрировать стремление к самопознанию, самооценке и саморазвитию, осознавая значимость повышения квалификации для дальнейшего профессионального роста.</p> <p>11) Применять новые методы и технологии, актуальные приемы в профессиональной деятельности.</p>	<p>терминологии; знает основы компьютерной грамотности; знает правила написания и произношения слов, в т.ч. и профессиональной лексики.</p> <p>Оценка «хорошо» - обучающийся самостоятельно, с пониманием воспроизводит основной учебный материал, но допускает несущественные ошибки, которые может исправить.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - обучающийся без достаточного понимания воспроизводит учебный материал и выполняет задания в неполном объеме.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» - обучающийся показывает незнание большей части материала, допускает многочисленные ошибки и неточности в оформлении ответов.</p>	
---	---	--