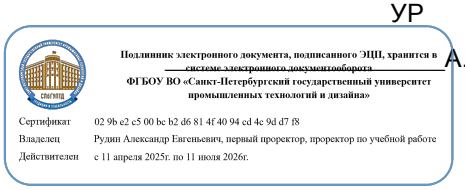
Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по УР



А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.02 Дизайн в рекламе

Учебный план: 2024-2025 42.03.01 ВШПМ Реклама в медиаинд ОО №1-1-26.plx

Кафедра: 21 Информационных и управляющих систем

Направление подготовки: (специальность) 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Профиль подготовки: (специализация) Реклама в медиаиндустрии

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
5	УП	17	34	56,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	
Итого	УП	17	34	56,75	0,25	3	
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	

Санкт-Петербург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 512

Составитель (и):

Ассистент	_____	Жуков А. Ю.
кандидат экономических наук, Доцент	_____	Горина Е.В.
От кафедры составителя: Заведующий кафедрой информационных и управляющих систем	_____	Горина Е.В.
От выпускающей кафедры: Заведующий кафедрой	_____	Смирнов Алексей Викторович

Методический отдел:

_____

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области графического дизайна и возможностей применения современных программных средств для создания продуктов рекламной деятельности.

1.2 Задачи дисциплины:

• Раскрыть основные принципы компьютерного дизайна;

• Рассмотреть основные принципы построения композиции;

• Продемонстрировать особенности создания элементов компьютерной графики и дизайна с использованием современных программных средств.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Информационно-коммуникационные технологии

Программное обеспечение рекламы и связей с общественностью

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен участвовать в проведении работ по реализации стратегии продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"
Знать: Основы теории и методы дизайна рекламного продукта
Уметь: Разрабатывать и готовить к выпуску рекламную печатную и электронную продукцию с учетом принципов и технологий современного дизайна
Владеть: Основными приемами построения композиции и навыками применения современных программных средств для разработки дизайна печатной и электронной рекламы

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Основные элементы компьютерной графики	5					С
Тема 1. Виды компьютерной графики: растровая и векторная формы представления графических изображений; 3D-графика. Классификация программных средств компьютерной графики: растровые редакторы, векторные редакторы, редакторы трёхмерной графики, программы для ввода/вывода графической информации. Практическое занятие: Изучение интерфейса и основных принципов работы графических программ.		2	2	4		

Тема 2. Основные характеристики графических форматов и область их применения. Понятие формата представления данных. Сжатие изображений. Базовые форматы графических приложений (растровой и векторной графики). Форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений. Универсальные растровые графические форматы (BMP, JPEG, IFF). Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML). Форматы, основанные на языке PostScript, PDF, EPS. Форматы графических файлов, используемые для WEB. Практическое занятие: Преобразование форматов в графических программах.		2	2	4		
Тема 3. Понятие цвета. Представление цвета в компьютерной графике. Определение цвета. Особенности восприятия цвета. Основные цветовые модели и их характеристики: RGB, CMYK, CIE Lab, HSB. Цветовая глубина, динамический диапазон, цветовая гамма, цветовой охват. Практическое занятие: Управление цветом и настройка цветовых профилей.		2	4	6	ИЛ	
Тема 4. Инструментарий для коррекции изображений. Тоновая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений. Обработка дефектов изображений. Автоматизации обработки изображений. Подготовка изображений для печати. Практическое занятие: Ретуширование. Компенсация дефектов сканирования.		2	4	8		
Раздел 2. Композиция в дизайне						
Тема 5. Композиция в графическом и компьютерном дизайне. Графический дизайн. Понятие композиции. Особенности композиционного построения в компьютерном дизайне. Основы пропорции. Понятия пропорции. Гармоничные отношения. Подобия в композиции. Практическое занятие: Создание модульной сетки.		2	4	6	ИЛ	
Тема 6. Дизайн печатных документов. Понятие фирменного стиля. Составляющие элементы фирменного стиля: конверт, визитка, бланк (цветной и черно-белый), обложка диска, буклет и др. Процесс создания. Инструменты для разработки фирменного стиля. Особенности дизайна печатных документов. Подбор цвета в режиме CMYK. Практическое занятие: Разработка элементов фирменного стиля для компании.		2	4	6		

Тема 7. Разработка товарных знаков и логотипов. Понятия товарного знака и логотипа. Структура и функции товарного знака. Место логотипа в контексте фирменного стиля. Программные инструменты для создания товарного знака и логотипа. Этапы разработки и создания логотипа. Особенности подбора цветов для логотипа. Практическое занятие: Создание логотипа в программе векторной графики.		2	4	8		
Раздел 3. Особенности дизайна печатных документов						С
Тема 8. Особенности графического и компьютерного дизайна материалов, способствующих продвижению товара на рынке. Виды печатной рекламы, способствующей продвижению товара. Использование фирменного стиля в печатной рекламе. Программы для создания и редактирования (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign). Практическое занятие: Цветовое и композиционное построение рекламного буклета.		2	4	6	ИЛ	
Тема 9. Особенности компьютерного дизайна рекламного буклета. Создание шаблонных страниц: размещение графического фона , колонтитулов и колонцифр, фреймов. Импортирование и редактирование текста. Импортирование и связывание изображений. Создание и применение стилей объектов. Стандартные ошибки графического и компьютерного дизайна. Практическое занятие: Разработка оригинал-макета рекламного буклета.		1	6	8,75		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	56,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		51,25		56,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	1. Формулирует основные принципы компьютерного дизайна и основные особенности дизайна печатной продукции. 2. Выполняет графическое оформление компьютерной продукции различного типа и назначения. Разрабатывает оригинал-макеты различного вида печатной рекламной продукции. 3. Применяет правила построения композиции при создании эскиза и оригинал-макета рекламной продукции. Использует современные настольные издательские и дизайнерские системы.	Вопросы для устного собеседования. Практико- ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 5	
1	Определение и основные характеристики графического дизайна.
2	Основные требования к информационному обеспечению рекламной деятельности
3	Растровая и векторная графика. Достоинства и недостатки.
4	Программные средства для работы с графикой. Графические форматы.
5	Основные элементы среды обработки векторных изображений.
6	Основные элементы среды обработки растровых изображений.
7	Основные характеристики цвета: тон, насыщенность, яркость, светимость, оттенок. Цветовые охваты.
8	Цвет в компьютерном дизайне. Свойства цвета. Сочетаемые цвета. Цветовые охваты.
9	Программные возможности и технология коррекции. Частотная коррекция и коррекция шумов изображения в программе Adobe PhotoShop.
10	Методы анализа изображений для улучшения результатов печати. Причины необходимости коррекции изображения. Коррекция цвета, коррекция градации и цветового баланса в программе Adobe PhotoShop.
11	Конструктивные элементы компьютерного дизайна. Баланс черного, белого и серого тонов.
12	Компьютерный дизайн печатной рекламы.
13	Особенности композиционного построения в компьютерном дизайне.
14	Понятие фирменного стиля. Составляющие элементы фирменного стиля.
15	Структура и функции товарного знака. Место логотипа в контексте фирменного стиля.
16	Характеристика и особенности современных программ верстки документов. Обзор программ верстки документов современного уровня.
17	Основные приемы верстки документа в Adobe InDesign. Средства создания и редактирования мастер-страниц. Создание и модификация текстовых и графических фреймов.
18	Импортирование и редактирование текста в программе Adobe InDesign. Управление шрифтами.
19	Работа со стилями. Создание и применение стилей объектов. Создание и применение символьных стилей.
20	Применение средств для работы с цветом в программе Adobe InDesign. Палитра Swatches. Основные виды цветовых образцов.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Подготовить заданное изображение для размещения в публикации, используя приемы цифровой ретуши. Цель: сделать фотографию более выразительной.
2. В программе векторной графики создать логотип.
3. Используя программы обработки растровых и векторных изображений, создать рекламный флаер (формат А5, 2 стороны).
4. Создать рекламный буклет туристической фирмы (формат пользовательский, объем 8 страниц, форматы indd и PDF).

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная	+	Письменная		Компьютерное тестирование		Иная	

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

При проведении зачета время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация, файлы исходных текстов и рисунков.

Сообщение результатов обучающемуся производится сразу после проверки выполнения практической задачи и принятия устного ответа.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Божко, А. Н.	Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop	Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	http://www.iprbookshop.ru/89450.html
Березовский, А. В., Ткаченко, Д. А.	Дизайн логотипа	Санкт-Петербург: Издательство РГПУ им. А. И. Герцена	2023	https://www.iprbookshop.ru/137229.html
Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. и др.	Компьютерная графика и web-дизайн	Москва: Форум	2022	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=361314
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Чучмий П.А.	Инновационные технологии в дизайне	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020231
Чинцова Я. К.	Основы брендинг-дизайна	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202074
Головко, С. Б.	Дизайн деловых периодических изданий	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/83031.html
Прозорова Е. С.	История и методология дизайн-проектирования	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020125
Андреева В. А.	Техническая эстетика и дизайн (искусствоведение)	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020138

Зиновьева Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие	Москва: Флинта	2017	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=354740
Шефер Е. А.	Основы компьютерной верстки. Верстка сборника произведений в программе Adobe Indesign. Самостоятельная работа студентов	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20199297

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: http://standard.gost.ru/wps/portal/
Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru/

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe Illustrator

Adobe inDesign

Adobe Photoshop

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно- образовательную среду