

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

Иллюстрация в дизайне

Учебный план: 2025-2026 54.04.01 ИГД Графический диз. в рекламе ОО №2-1-139plx

Кафедра: 16 Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки:
(специализация) Графический дизайн в рекламе

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
1	УП	64	79,75	0,25	4	Зачет
	РПД	64	79,75	0,25	4	
Итого	УП	64	79,75	0,25	4	
	РПД	64	79,75	0,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

Доцент

Киргизов Юрий Виталиевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области иллюстрации в дизайне.

1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть основные, исторически сложившиеся, направления формообразования иллюстрации.

- Раскрыть принципы иллюстрирования в разработке художественного образа книги.

- Показать особенности художественного иллюстрирования, связанные с авторским замыслом, стилистическими задачами, ориентированностью на возраст читателя, технологией, издательскими требованиями и т.д.

- Приобрести навыки работы с разнообразными художественными материалами, программами и техниками.

- Рассмотреть особенности соотношений вербальных и визуальных элементов в рекламе, и принципы композиции в иллюстрировании рекламы.

- Выработать навыки художественного иллюстрирования журналов и газет.

- Изучить особенности создания визуального образа для современной обложки журналов, буклетов, музыкальных альбомов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

История и методология дизайна

Управление проектами

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере рекламы и СМИ

Знать: разнообразные графические приемы для создания иллюстраций в дизайне; основные этапы создания иллюстрации в рамках дизайн-проекта; методы организации творческого процесса дизайнера; принципы и технологии реализации дизайн-проекта.

Уметь: выполнять иллюстрации на высокохудожественном уровне с применением различных приемов и техник; применять иллюстрацию при разработке комплексного дизайн-проекта.

Владеть: художественными техниками и приемами компьютерной графики для создания иллюстраций при помощи профессиональных графических редакторов.

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
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Иллюстрация - история, традиции и современность.	1				П
Тема 1. История книжной иллюстрации и современные формы иллюстрирования. Теоретические, технологические и художественные основы иллюстрации в печатных изданиях (книжной, журнальной, газетной графике) и цифровой среде (интернет).		6	11		
Тема 2. Техники и приёмы создания иллюстрации. Краткий ознакомительный обзор работы с художественными материалами, техниками, программами. Уникальная графика (карандаш, уголь, пастель; тушь, лайнер, перо, рапидограф; гуашь и акрил), коллаж, digital-иллюстрации (цифровая живопись, векторная графика, 3D иллюстрация).		6	11	ГД	
Раздел 2. Элементы художественного оформления. Использование художественных приемов и средств.					
Тема 3. Работа над иллюстрацией. Выбор композиции в зависимости от целей и задач издания. Принципы сбалансированности, направленности взгляда и целостности.		8	9	ГД	
Тема 4. Работа над элементами художественного оформления. Цвет и форма в дизайне. Цвет в иллюстрации. Цветовой ритм, баланс.		8	9	ГД	
Раздел 3. Иллюстрация в книжном печатном издании.					
Тема 5. Особенности работы дизайнера в процессе верстки книжного издания. Иллюстрации в композиции книжного издания. Выбор и конструирование модульной сетки издания. Работа над макетом книжного проекта.		9	9	ГД	П
Тема 6. Верстка. Страница и разворот в композиции книги. Макет издания. Структура книги. Входная часть, книжный блок в макете книги. Визуальное решение и ритм на обложке, переплете, форзаце и титульном листе.		9	10	ГД	
Раздел 4. Иллюстрации в журнальной, газетной и иной (не книжной) форме.					П
Тема 7. Иллюстрации в рекламе, журнальная и газетная графика. Специфика и особенности. Композиция рекламной иллюстрации. Шрифт и иллюстрация в рекламе. Акцидентный шрифт, взаимосвязь иллюстрации и текста в рекламе.		9	10	ГД	

Тема 8. Дизайн обложки книг, журналов, буклетов. Традиции и новаторство. «Обложка — это маленький постер...». Исследование тенденций современного искусства в области графического дизайна, поиск новаторских решений, нестандартного использования материалов в создании иллюстрации в дизайне.		9	10,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	79,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		64,25	79,75		

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	<p>Дает определение основным этапам разработки иллюстрации в рамках дизайн-проекта, особенностям композиционного построения иллюстрации, графическим технологиям и приемам, используемым в разработке иллюстрируемого проекта.</p> <p>Анализирует исторические образцы выдающихся мастеров в иллюстрации различных изданий разных эпох.</p> <p>Выбирает профессиональные технические приемы и использует выразительные графические средства в учебном дизайн-проекте.</p> <p>В создании иллюстративной серии использует разнообразные графические техники и приемы, с учетом тональных и колористических особенностей и выполняет иллюстрации на высокохудожественном уровне.</p> <p>Использует и комбинирует различные художественные материалы: карандаш, тушь, акварель, темпера, гуашь и т.п., а также художественные приемы и техники компьютерной графики при помощи профессиональных графических редакторов, вводит элементы исполнения в авторской технике.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p>

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.	
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.	
--	----------	--

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 1	
1	Истоки и исторические особенности книжной иллюстрации. Теоретические основы книжной графики. Какие известные примеры книжного дизайна вы можете назвать.
2	Что такое иллюстрации, их функции и роль в тексте.
3	Какова взаимосвязь художественного оформления и содержания книги.
4	Задачи иллюстрирования.
5	Виды и стили современной иллюстрации.
6	Виды иллюстраций, где их искать и как правильно использовать.
7	Формакет книжного издания. Разнообразие элементов и их взаимодействие в создании единства книжного ансамбля.
8	Внешнее оформление книги. Каково функциональное значение обложки/переплета, форзаца и титульного листа. Ритм на входных элементах книги.
9	Страница и разворот в композиции книги. Основы зрительной организации плоскости.
10	Современные требования к шрифту в книжном издании. Роль шрифта в книге, основные особенности: акцидентный шрифт, организация блоков основного и дополнительного текста. Связь шрифта с иллюстрациями.
11	Принципы композиции в проектировании титульного разворота. Фронтиспис.
12	Иллюстрации и разновидности их верстки. Заставки и концовки.
13	Выбор сетки в зависимости от целей и задач издания. Этапы конструирования модульной сетки.
14	Значение цвета в оформлении книги. Цветовой ритм в пространстве книги. Каковы особенности использования цвета в дизайне детской и художественной литературы.
15	Роль цвета в иллюстрации. Цвет в дизайне. Сформулируйте основные цели и задачи при выборе цвета для творческого проекта.
16	Как цвет формирует изображение в иллюстрации. Приведите примеры. Перечислите основные современные тенденции цветовых решений в журнальной графике, рекламной иллюстрации, иллюстрациях, размещенных на интернет-платформах.
17	Как цвет влияет на человека, с точки зрения эмоционального воздействия.
18	Сформулируйте основные цели и задачи при выборе цвета для творческого проекта.
19	Роль контраста в современном оформлении печатных изданий. Способы создания контрастов в дизайне.
20	Принципы сбалансированности, направленности взгляда и целостности в решении композиции иллюстрации.
21	Признаки состоявшейся композиции.
22	Разнообразие графических средств и приемов в иллюстрировании книги. Привести яркие и оригинальные примеры художественного решения.
23	Специфические требования к оформлению разного рода книжной продукции. Особенности оформления учебников и детских книг.
24	В чем особенности и различия между документальными, художественно-образными и декоративно-орнаментальными иллюстрациями?
25	Основные правила и принципы верстки иллюстраций.
26	Особенности и различия искусства станковой графики и искусства книги.
27	Иновации в работе с художественными материалами. Современное использование материалов в проектировании книжного издания и новаторские решения. Эксклюзивный авторский проект.

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы) находятся в приложении к данной РПД

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

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных проектных заданий и собеседования (ответы на вопросы).

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Лавренко, Г. Б.	Практика иллюстрирования книги	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	http://www.iprbookshop.ru/102663.html
Кириллова, О. С.	Иллюстрирование сказочной литературы для детей: методический аспект	Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена»	2016	http://www.iprbookshop.ru/44319.html
Лаптев В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202045
Лавренко Г. Б.	Практика иллюстрирования книги	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179169
Смирнова А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020404
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Пименов В. И., Панасюк К. А.	Компьютерная графика и дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020180
Киргизов Ю. В.	Книжная графика и иллюстрация	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1957
Лавренко Г. Б.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20209374

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс].URL: <http://rusmuseum.ru>
Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>
Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL:<http://publish.sutd.ru>
Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс].URL:
<http://edu.sutd.ru/moodle/>
Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс].URL:
<https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru>
Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс].URL: <https://manege.spb.ru/>
Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс].URL:
<http://library.sutd.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows
Adobe Illustrator
Adobe inDesign
Adobe Photoshop
Microsoft Windows 10 Pro

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

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

Приложениерабочей программы дисциплины Иллюстрация в дизайне

наименование дисциплины

по направлению подготовки 54.04.01 Дизайннаименование ОП (профиля): Графический дизайн в рекламе**5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)**

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)
Семестр 1	
1	<p>Сбор материала и компоновка мудборда:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Спланировать и осуществить поиск и сбор материала для проекта небольшого по объему книжного издания (детская книжка, пословицы поговорки, притчи и т.п.) на одну из тем семестра. Провести исследование, изучение собранного материала. 2. Сгруппировать, разложить по папкам собранный иллюстративный материал. 3. По итогам исследования из обработанного тематического материала собрать несколько мудбордов (не мелко, в А3 формат).
2	<p>Техники и приёмы создания иллюстрации.</p> <p>В разработке иллюстраций к нескольким семестровым темам, в целях освоения новых материалов, практиковать использование разнообразных графических средств и художественных приемов.</p> <p>Разработку иллюстраций вести средствами уникальной и цифровой графики.</p> <p>Разработка формакета (продумать и выполнить в индивидуальном дизайнерском проекте под руководством преподавателя):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Организовать работу над маленьким по объему книжным проектом (сказка, притчи, пословицы поговорки и т.п.). Спланировать, последовательность всех этапов разработки и (одна из тем семестра). 2. Сделать раскадровку (формакет) книги по выбранной теме, определить формат, пропорции, ритм, общую тональность, цветовое решение. 3. Выполнить первоначальные наброски внешней и входной частей книги. 4. Выполнить первоначальные наброски и эскизы содержимого книжного блока: <ul style="list-style-type: none"> • решить композицию разворотов; • продумать рубрикацию, решить навигационные элементы (колонтитулы, колонлинейки, колонцифры, содержание); • определиться с характером шмуцтитулов, размером и количеством иллюстративного материала; • рассмотреть возможность включения декоративных элементов, буквниц, орнаментов и пр. 5. Продумать организацию выхода из книги, выполнить эскизы (оглавления, выходные сведения и т.д.).
3	<p>Внешнее оформление. Работа над иллюстрацией.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнить первоначальные наброски и эскизы графического решения обложки/переплета придерживаясь единого стиля проекта, соотносясь с художественным решением внутренней, части книги. 2. Проработать эскизы форзаца, титульного разворота и иллюстративной серии проекта. Определить стилистику, характер композиции, ритм, общую «тональность», цветовое и графическое решение издания. Выбор предопределяется анализом содержания авторского текста. 3. Проанализировать и на практике использовать в решении композиции орнаментальные, символические, эмблематические, тематические сюжетные элементы. 4. Разработать отдельные детали внешнего оформления, учитывая стилистику и особенности проекта.
4	<p>Осуществить проработку всех элементов художественного оформления. Разнообразие графических средств и художественных приемов в иллюстрировании книги.</p> <p>Цвет и форма в книге. Продумать акценты и цветовой ритм всей книги.</p>

	Разработать характер, эстетику серии иллюстраций к выбранному книжному проекту от эскизов до конечного варианта.
5	Осознать специфику иллюстрирования художественной литературы. Выполнить в размер оригинала итоговое решение серии иллюстраций. Работа с завершающей стадией работы над композицией, стилистикой проекта. Сформировать эстетически целостную серию иллюстраций.
6	В процессе разработки, на практике разобраться со спецификой верстки иллюстраций, системой навигации книжного издания. Доработать и сверстать небольшой иллюстрированный книжный проект в программе компьютерной вёрстки Adobe InDesign. Разработать дизайн авторской закладки в стилистике проекта. Распечатать проект к итоговой семестровой подаче.
7	Исследовать тенденции современного искусства в области графического дизайна, поиск нестандартных решений, нестандартного использования материалов, создание эксклюзивного авторского макета. Обложка в полиграфическом издании (обложка Fashion-журнала) Отдельные детали оформления обложки: Иллюстрация, заголовок (название), текстовой (информационный) блок. Этапы выполнения: <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнить первоначальные наброски и эскизы графического решения обложки. 2. Выбрать средства графического решения (традиционная или компьютерная графика). 3. Разработать дизайн обложки на избранную тему с учетом стилевых особенностей проекта, формата, ритмики, планируя и соотносясь с тематическим решением полиграфического издания. 4. Определить характер композиционной структуры, ритм, общую «тональность», цветовое решение обложки в формате, выбранном для издания. 5. Проанализировать и на практике использовать в решении композиции орнаментальные, символические, эмблематические, тематические сюжетные элементы. 6. Распечатать к итоговой подаче дизайн обложки на лист А3 формата.
8	Обложка музыкального альбома, диска Отдельные детали оформления обложки: Иллюстрация, заголовок (название), текстовой (информационный) блок. Этапы выполнения: <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнить первоначальные наброски и эскизы графического решения обложки. 2. Выбрать средства графического решения (традиционная или компьютерная графика). 3. Разработать дизайн обложки на избранную тему с учетом стилевых особенностей проекта, формата, ритмики, планируя и соотносясь с особенностями музыкального проекта. 4. Определить характер композиционной структуры, ритм, общую «тональность», цветовое решение обложки в формате, выбранном для издания. 5. Проанализировать и на практике использовать в решении композиции орнаментальные, символические, эмблематические, тематические сюжетные элементы. 6. Выбрать стилистическое решение обложки, графику проекта (линейную, объемную (3D), пространственную, фактурную, цветовую, и т.д.). Выбор предопределяется анализом содержания музыкального альбома. 7. Распечатать к итоговой подаче дизайн обложки в размер оригинала.