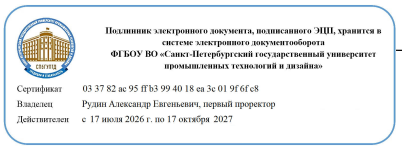
Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по УР



_____А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.02 Дизайн в рекламе

Учебный план: 2026-2027 42.03.01 ВШПМ Реклама в медиаинд ЗАО №1-3-26.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: заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
3	УП	4	8	92	4	3	Зачет
	РПД	4	8	92	4	3	
Итого	УП	4	8	92	4	3	
	РПД	4	8	92	4	3	

Санкт-Петербург
2026

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 педагогических наук, Доцент	_____	Саттарова Н.И.
От кафедры составителя: Заведующий кафедрой информационных и управляющих систем	_____	Дроздова Е.Н.
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 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)
		Лек. (часы)	Пр. (часы)	
Раздел 1. Основные элементы компьютерной графики	3			
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. Приложения для преобразования различных графических форматов.		1		10
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.		1		10
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. Механизм управление цветом и его основные компоненты. Цветовые профили.		1		10

Тема 4. Инструментарий для коррекции изображений. Тоновая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений. Обработка дефектов изображений. Ретуширование. Компенсация дефектов сканирования. Автоматизации обработки изображений. Подготовка изображений для печати.		1		10
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.			1	10
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.			1	10
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	10
Раздел 3. Особенности дизайна печатных документов				
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	10
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.			2	12
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4	8	92
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		12,25		92

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5 БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ

Использование балльно-рейтинговой системы не предусмотрено.

6. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, КРИТЕРИЕВ, СИСТЕМЫ И СРЕДСТВ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

6.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения
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.

6.2 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.	

6.3 Типовые контрольные задания и/или иные материалы, используемые для оценки результатов обучения

6.3.1 Типовые контрольные вопросы

№ п/п	Формулировки вопросов
	Курс 3
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.

6.3.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены.

6.3.3 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).

6.4 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения

6.4.1 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»

6.4.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная	+	Письменная		Компьютерное тестирование		Иная	

6.4.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

В течение семестра выполняются контрольные работы.

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.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
7.1.1 Основная учебная литература				
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
Истратова, Е. Е.	Компьютерная графика	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2025	https://www.iprbookshop.ru/156045.html
Епанян В. В, Смородина О. В.	Компьютерная графика и анимация. Модуль: графика и 2D анимация	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2024194
Архипова, Т. Н., Кондратьева, А. А.	Компьютерная графика	Москва: Научный консультант	2023	https://www.iprbookshop.ru/145295.html

Воронина, В. В., Шишкин, В. В.	Компьютерная графика	Ульяновск: Ульяновский государственный технический университет	2023	https://www.iprbookshop.ru/149269.html
7.1.2 Дополнительная 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
Попов, А. Д.	Графический дизайн	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ	2020	https://www.iprbookshop.ru/110204.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2021	http://www.iprbookshop.ru/102235.html
Головко, С. Б.	Дизайн деловых периодических изданий	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/83031.html
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
Соколова, Е. А., Хмелев, А. В., Погребняк, Е. М., Забелин, Л. Ю., Сединин, В. И.	Допечатная подготовка и полиграфический дизайн	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики	2017	http://www.iprbookshop.ru/78159.html

7.2 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/

7.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
Adobe Illustrator
Adobe inDesign
Adobe Photoshop

7.4 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