



**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕДЖ «СИНЕРГИЯ»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03. Основы дизайна и композиции

для профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Якутск, 2023

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от « 28 » июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО СПО «Цифровой
колледж «Синергия»
_____ С.Н.Семенов
« _____ » _____ 2023 г.

Рабочая программа дисциплины ОП.03. Основы дизайна и композиции разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 9.12.2016 г. № 1543

Организация-разработчик: АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия»

Составитель:
Сидоров А.Ю., зам.директора по УВР

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт рабочей программы дисциплины	4
2. Структура и содержание дисциплины	6
3. Условия реализации рабочей программы дисциплины	10
4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины	12

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03. ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа дисциплины ОП.03. Основы дизайна и композиции является частью основной профессиональной образовательной программы СПО – программа подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, входящей в состав укрупненной группы профессий 54.00.00 *Изобразительное и прикладные виды искусств.*

1.2 Место дисциплины в структуре образовательной программы:

ОП.03. Основы дизайна и композиции является дисциплиной общепрофессионального учебного цикла.

1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся **должен уметь:**

У₁ - различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;

У₂ - создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;

У₃ - использовать художественные средства композиции, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;

У₄ - выстраивать композиции учетом перспективы и визуальных особенностей среды;

У₅ - выдерживать соотношение размеров;

У₆ - соблюдать закономерности соподчинения элементов.

знать:

З₁ - основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;

З₂ – принципы и законы композиции;

З₃ – средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;

З₄ – специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;

З₅ – принципы создания симметричных и асимметричных композиций;

З₆ – ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;

З₇ – особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

С целью овладения **общими компетенциями (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 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

и профессиональными компетенциями (ПК):

ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.

ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.

ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы дисциплины:

Объем дисциплины - 76 часов, в том числе

в форме практической подготовки – 44 часа

включает:

объем работы обучающегося во взаимодействии с преподавателем – 60 часов, в том числе

практические занятия – 44 часа;

самостоятельная работа обучающегося – 10 часов

промежуточная аттестация – 6 часов

Обязательная часть рабочей программы составляет – 64 часа, вариативная часть – 12 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем дисциплины (всего)	76
<i>в том числе:</i>	
в форме практической подготовки	44
Объем работы обучающегося во взаимодействии с преподавателем	60
<i>в том числе:</i>	
практические занятия	44
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	10
<i>в том числе:</i>	
завершение заданий	4
подготовка к промежуточной аттестации	6
Промежуточная аттестация	6

2.2. Формы промежуточной аттестации

1 семестр - экзамен

2.2. Тематический план и содержание дисциплины ОП.03. Основы дизайна и композиции

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	В т.ч. практической подготовки	Формируемые компетенции	
Тема 1. Основы дизайна	<i>Содержание учебного материала</i>	2			
	1	Дизайн. Основные понятия. Истоки возникновения. Дизайн как профессия. Графический дизайн. Сфера деятельности графического дизайнера. Профессиональный стандарт 11.013 Графический дизайнер	2		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05
	2	Национальные особенности дизайна. Основные тенденции современного дизайна. Понятие стиля и стилеобразующих факторов. Основные характеристики стиля. История возникновения, основные стилевые направления. Определение взаимосвязи стилевых направлений и дизайна.	2		
	3	Перспектив. Фронтальная перспектива. Прямая линейная перспектив. Тональная перспектива. Цветовая перспектива. Воздушная перспектив. Обратная перспектива. Аксонометрия. Сферическая перспектив. Панорамная перспектива. Перцептивная перспектив. плафонная перспектива. Эллиптическая перспектива. Искаженная перспектива.	2		
	4	Масштаб. Свет. Приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации	2		
	Практические занятия		12	12	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 4.1
	5	Практическое занятие № 1. Дизайн интерьера			
	6	Практическое занятие № 2. Дизайн экстерьера			
	Arcon Home-2				
	7	Практическое занятие № 3. Знакомство с программой Arcon Home-2. Изучение интерфейса.			
8	Практическое занятие № 4. Построение плана помещения.				
9	Практическое занятие № 5. Работа с библиотеками (объектов и текстур)				
10	Практическое занятие № 6. Оформление интерьера				
Самостоятельная работа		2			
Завершение заданий практических занятий					
Тема 2. Основы	<i>Содержание учебного материала</i>	32		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05	
	1	Принципы и законы композиции. Основы композиционного построения	2		

композиции		Изучение элементов линейной перспективы. Композиция в интерьере и экстерьере.			
	2	Композиция малых форм. Соблюдение композиционных требований в различных областях искусства. Роль композиции в создании образа. Понятие динамики и статики в композиции	2		
	3	Принципы создания симметричных и асимметричных композиций. Понятие фактуры и текстуры материалов.	2		
	Практические занятия		8	8	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 4.1
	4	Практическое занятие № 7. Композиции из разнородных геометрических фигур			
	5	Практическое занятие № 8. Композиции из однородных геометрических фигур			
	6	Практическое занятие № 9. Ассоциативно-образные композиции			
	7	Практическое занятие № 10. Текстура. Бумажная пластика			
	Figma				
	Практические занятия		18	18	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 4.1
	1	Практическое занятие № 11. Основы работы в Figma. Интерфейс.			
	2	Практическое занятие № 12. Фрейм и сетка. Векторные формы.			
	3	Практическое занятие № 13. Слои и маски			
	4	Практическое занятие № 14. Композиция и декомпозиция			
5	Практическое занятие № 15. Типографика				
6	Практическое занятие № 16. Теория цвета				
7	Практическое занятие № 17. Анимация				
8	Практическое занятие № 18. Адаптивный дизайн. Плагины.				
	Практическое занятие № 19. Проект на Figma				
Самостоятельная работа		2			
Завершение проекта на Figma					
Тема 3. Шрифтовая композиция	<i>Содержание учебного материала</i>		8		
	1	Роль и значение шрифта в тексте. Выразительные возможности шрифтового изображения. Гармоничное единство изобразительного и текстового содержания. Приёмы создания ассоциативного образа в шрифтовой композиции. Каллиграмма. Шрифтовые гарнитуры.	2		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05

	Практические занятия		4	4	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 4.1
	3-4	Практическое занятие № 10. Создание композиции из современных компьютерных шрифтов (на выбор обучающегося)			
Тема 4. Организация формально- композиционной взаимообусловле- нности отношений элемента и пространства	<i>Содержание учебного материала</i>		2		
	Практические занятия		2	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 4.1
	1	Практическое занятие № 11. Коллаж			
	Самостоятельная работа		6		
	Подготовка к промежуточной аттестации (экзамен)				
		ВСЕГО:	64		
		Экзамен	6		
		ИТОГО по ОП.03	76	44	

2.3 Вариативная часть дисциплины

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Примечание
1	Тема 1. Основы дизайна	2	Для совершенствования умений
3	Самостоятельная работа	10	Для закрепления знаний и умений
	ИТОГО:	12	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы дисциплины проходит в лаборатории информатики и информационных технологий.

Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- персональные компьютеры для обучающихся;
- проектор, экран;
- маркерная доска;
- рабочее место преподавателя – АРМ преподавателя;
- принтер.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

По дисциплине ОП.03. Основы дизайна и композиции разработана учебно-методическая документация:

- рабочая программа дисциплины;
- фонд оценочных средств;
- методические указания по выполнению заданий на практических занятиях;
- методические указания по выполнению самостоятельной работы.

3.3. Информационное обеспечение обучения

Учебная литература:

1. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147> (дата обращения: 06.07.2023).

Интернет-ресурсы

1. Типографика. Краткий курс [Электронный ресурс] URL: <https://quickandlazy.appspot.com/>

2. Искусство цвета / Иоханнес Иттен: Изд.: Д. Аронов, 2004 г. [Электронный ресурс] URL: <https://libking.ru/books/sci-/sci-culture/107282-iohannes-itten-iskusstvo-tsveta.html>

3. Выбор цвета для дизайна сайта. Примеры: 50 великолепных цветовых схем/ ВЕБ-студия АВАНЗЕТ [Электронный ресурс] URL: <https://a1z.ru/vebdizajn/194-vybor-tsveta-dlya-dizayna.htm>
4. Как не облажаться с дизайном / Пятиминутный гид для недизайнеров/ Tilda: Текст: Марк Хемеон, Design Inc; Перевод: Варя Гурова [Электронный ресурс] URL: https://tilda.education/articles-guide-for-nondesigner?utm_source=canva&utm_medium=iframe
5. Внеурочная деятельность веб-дизайн [Электронный ресурс] URL: <https://videouroki.net/razrabotki/programma-vneurochnoy-deyatelnostiuchashchikhsya-web-dizayn.html>
6. Гид по Figma для начинающих веб-дизайнеров [Электронный ресурс] URL: <https://tilda.education/articles-figma>
7. Практический курс «Основы Figma для начинающих» [Электронный ресурс] URL: <https://netology.ru/programs/osnovy-figma>
8. Проектирование с помощью ArCon. Учебное пособие [Электронный ресурс] URL: https://svoidom.su/notes/ArCon_Lessons.pdf

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе текущего контроля знаний, проверки выполнения заданий практических занятий, а также во время промежуточной аттестации

Оценка качества подготовки обучающихся осуществляется через оценку знаний, умений по дисциплине и оценку сформированности компетенций.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения	
	Текущий контроль	Промежуточная аттестация
уметь:		
У ₁ - различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;	- оценка выполнения заданий на практических занятиях; - оценка выполнения заданий самостоятельной работы	- экзамен
У ₂ - создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;		
У ₃ - использовать художественные средства композиции, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;		
У ₄ - выстраивать композиции учетом перспективы и визуальных особенностей среды;		
У ₅ - выдерживать соотношение размеров;		
У ₆ - соблюдать закономерности соподчинения элементов.		
знать:		
З ₁ - основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;	- оценка выполнения заданий на практических занятиях; - оценка участия обучающегося в беседе; - устный опрос; - оценка выполнения заданий самостоятельной работы	- экзамен
З ₂ – принципы и законы композиции;		
З ₃ – средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;		
З ₄ – специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;		
З ₅ – принципы создания симметричных и асимметричных композиций;		
З ₆ – ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;		
З ₇ – особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.		

Оценка *общих компетенций (ОК)*:

Результат (общие компетенции)	Основные показатели
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно организует свою деятельность по выданным заданиям - умеет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий по дисциплине
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях - извлекает информацию с электронных носителей - использует средства ИТ для обработки и хранения информации - представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения - создает презентации в различных формах
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	<ul style="list-style-type: none"> - берет на себя ответственность за принятое решение/совершенный поступок - ответственно выполняет разовые/ постоянные поручения в группе - может спрогнозировать результат - умеет оценить свои действия, поступки и проанализировать их
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста	<ul style="list-style-type: none"> - умеет передавать информацию другому человеку - способен правильно формулировать свои мысли в устной и письменной формах - способен оценить уровень своих знаний по дисциплине
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях - извлекает информацию с электронных носителей - использует средства ИТ для обработки и хранения информации - представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения - создает презентации в различных формах

Оценка *профессиональных компетенций (ПК)* происходит через освоенные знания и умения.

Критерии и методы оценки освоения дисциплины отражены в фонде оценочных средств.

