

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
Федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Программа подготовки квалифицированных рабочих, служащих
по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Одобрена на заседании кафедры художественного образования.
Протокол от 17 февраля 2025 г. № 6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией факультета художественного образования. Протокол от 21 февраля 2025 г. № 3.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
1.1. Область применения программы.....	3
1.2. Место дисциплины в структуре ППКС.....	3
1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины.....	3
1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины.....	3
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	5
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	6
3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы.....	6
3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	9
4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:.....	9
4.2. Информационное обеспечение.....	9
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	11

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Программа учебной дисциплины МДК 01.01 «Дизайн-проектирование» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (далее ФГОС) по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденным приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543; пункта 78 приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 3 июля 2024 г. № 464 «О внесении изменений в федеральные государственные стандарты среднего профессионального образования».

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины МДК 01.01 «Дизайн-проектирование» предназначена для ведения занятий со студентами очной формы обучения, осваивающими программу подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре ППКРС

Дисциплина МДК 01.01 «Дизайн-проектирование» входит в профессиональный модуль ПМ.01 «Разработка технического задания на продукт графического дизайна» профессионального цикла профессиональной подготовки программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер. Учебным планом предусмотрено изучение данной дисциплины на втором курсе (3, 4 семестры).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины МДК.01.01. Дизайн-проектирование обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности ВД 1 Разработка технического задания на продукт графического дизайна и соответствующие ему профессиональные компетенции.

В результате освоения содержания учебной дисциплины обучающийся должен:

Иметь практический опыт:	в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.
Уметь:	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию
Знать:	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины

максимальной учебной нагрузки – 180 часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки – 160 часа (в том числе лекции 66 часов, лабораторные занятия 68 часов);

самостоятельной работы – 8 часа;
промежуточной аттестации – 12 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Применение данной программы направлено на формирование элементов основных видов профессиональной деятельности в части освоения соответствующих общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК):

Код	Наименование результата обучения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 1	Разработка технического задания на продукт графического дизайна
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 1.3	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Максимальная учебная нагрузка	180
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	160
в том числе:	
теоретическое обучение	80
лабораторные занятия	80
Самостоятельная работа	8
Промежуточная аттестация	12
проводится в форме экзамена в 3 и 4 семестрах	

3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК 01.01 «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся.	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
МДК.01.01 Дизайн-проектирование		180	
Тема 1.1 Введение в компьютерную графику	Содержание	8	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4
	1. Графические редакторы. Векторная и растровая графика		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	4	
	1–2. Применение компьютерной графики.	4	
Тема 1.2. Растровая графика	Содержание	48	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4
	Изучение программ растровой графики. Способы выделения областей изображения. Работа со слоями. Работа с текстом в редакторах растровой графики. Ретуширование изображений		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	24	
	3. Работа с инструментами выделения	2	
	4. Работа с градиентом. Создание узоров	2	
	5. Работа с параметрами инструмента «Кисть»	2	
	6–7. Работа с галереей фильтров.	4	
	8–9. Использование инструментов коррекции изображения. Способы тонирования изображений.	4	
	10–11. Ретуширование фотографий	4	
	12. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя.	2	
	13. Векторные возможности растровых программ.	2	
	14. Формирование художественных эффектов текста.	2	
Тема 1.3. Векторная графика	Содержание	36	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4
	Особенности векторных программ. Преобразование объектов. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Работа с текстом. Способы окрашивания объектов. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	18	
	15. Настройка интерфейса программы	2	
	16. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	2	
	17–18. Создание сложных фигур.	4	
	19–20. Работа с криволинейным сегментами.	4	
	21. Работа с обтравочной маской и маской непрозрачности.	2	
	22. Работа с текстом.	2	

	23. Создание объемных изображений	2	
Тема 1.4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта	Содержание	20	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4
	Понятие «композиция» Определение композиции. Художественный образ. Художественные средства построения композиции. Графика Первичные выразительные средства композиции. Форма. Восприятие формы на плоскости. Цвет Систематизация цветов. Цветовая гармония. Цвет в дизайне. Пластика. Плоскостная форма. Объёмная форма. Пространственная форма.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	24. Упражнения на пластику форм.	2	
	25–26. Упражнения на цвет и цветовое воздействие	4	
	27–28. Упражнения на пластику форм (линейно-плоскостную, плоскостную, объёмную, объёмно-пространственную).	4	
Тема 1.5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна	Содержание	24	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4
	Средства гармонизации композиции. Равновесие и баланс. Статика и динамика. Симметрия и асимметрия. Нюанс и контраст. Метр и ритм. Модуль. Комбинаторика. Отношения, пропорции, масштабность. Единство композиции. Композиционный центр		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	12	
	29–31. Упражнения на гармонизацию художественной формы с выделением центра композиции.	6	
	32–34. Создание модульных композиций, используя принцип комбинаторики	6	
Тема 1.6. Художественный образ элементов графического дизайна	Содержание	24	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4
	Композиция в типографике. Основные средства и приёмы типографики в композиции. Графический конструктивизм. Монограмма. Пиктограмма. Создание художественного образа. Упражнения на восприятие точки, линии и пятна. Стилизация и трансформация плоскостной формы. Создание гармоничной цветовой композиции		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	12	
	35–36. Выполнение композиций: монограммы, каллиграммы, коллажа из букв.	4	
	37–38. Упражнения на закрепление законов композиции	4	
	39–40. Комбинаторные упражнения	4	
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 1. Подготовка к практическим занятиям.		8	
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 3 и 4 семестрах		12	
Всего:		180	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:

Реализация учебной программы осуществляется в кабинете дизайна (ауд. № 305Х)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

комплект учебной мебели для обучающихся (12 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, маркерная доска, лазерный принтер (МФУ) А4 – 1 шт.; компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 12 шт.);

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, фотографии, видеоматериалы;

комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Залы: библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

4.2. Информационное обеспечение

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

Основная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 20.02.2023).

2. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585> (дата обращения: 20.02.2023).

3. 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: 20.02.2023)

4. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. —

Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 20.02.2023).

Дополнительная литература

1. Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие для спо / Р. В. Паранюшкин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-507-45814-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/296600> (дата обращения: 20.02.2023).

2. Ченнини, Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи : учебное пособие / Ч. Ченнини ; перевод с английского А. Н. Лужецкой. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 132 с. — ISBN 978-5-507-46151-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/307676> (дата обращения: 20.02.2023).

Электронные ресурсы

Портал «Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/>

Цифровая библиотека IPRsmart <https://www.iprbookshop.ru/>

Электронно-библиотечная система Айбукс <https://ibooks.ru/>

Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>

Образовательная платформа ЮРАЙТ <https://urait.ru/>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», реализующий подготовку по данной учебной дисциплине, обеспечивает организацию и проведение промежуточной аттестации и текущего контроля индивидуальных образовательных достижений – демонстрируемых студентами знаний, умений и навыков.

Текущий контроль проводится преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, а также выполнения студентами индивидуальных творческих заданий, исследований, решения проблемных задач.

Освоение учебной дисциплины завершается промежуточной аттестацией, которую проводит педагог.

Для промежуточной аттестации и текущего контроля создан фонд контрольно-оценочных средств (ФОС).

ФОС включает в себя педагогические контрольно-измерительные материалы, предназначенные для определения соответствия (или несоответствия) индивидуальных образовательных достижений основным показателям результатов подготовки (таблицы), а также памятки, алгоритмы для выполнения студентами различных видов работ.

Результаты (освоенные умения, знания)	Основные показатели результатов	Формы и методы контроля
основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; принципы и законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс; специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; принципы создания симметричных и асимметричных композиций; основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними; свойства теплых и холодных тонов; особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации	Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне;	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка результатов выполнения практических работ
различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна; создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования; выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;	Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна с использованием художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с	тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

выдерживать соотношение размеров; соблюдать закономерности соподчинения элементов.	заданием	
--	----------	--

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общекультурные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Фиксирует нестандартную профессиональную ситуацию. Демонстрирует готовность к решению нестандартных ситуаций. Определяет возможные способы решения нестандартной ситуации. Выбирает оптимальный способ решения, аргументирует выбор способа.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	Применяет логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений. Использует разнообразные источники информации (учебно-методические пособия, справочники, Интернет и т.д.). Подбирает необходимое количество источников информации в соответствии с профессиональной задачей. Использует информационные технологии в профессиональной деятельности.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.	Осуществляет повышение квалификации посредством стажировок и курсов. Организует и проводит мероприятия профориентационного и мотивационного характера.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.	Осуществляет поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для разработки технического задания. В том числе, на иностранных языках. Демонстрирует знание теоретических основы	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.

	композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне при выполнении практических заданий. Разрабатывает концепцию проекта.	
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	Выбирает технические и программные средства в соответствии с тематикой и задачами проекта, с учетом законов формообразования, а также законов создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия графического дизайна.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.	Оформляет техническое задание в соответствии с действующими стандартами и техническими условиями; на основе проектного анализ. Проведение анализа, обобщения проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной от заказчика информации.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.	Разрабатывает концепцию проекта. Определяет на основе расчетов основных технико-экономических показателей, экономическую эффективность проекта; Проводит презентацию разработанного технического задания согласно требованиям к структуре и содержанию.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.

Типовые задания для проведения процедуры оценивания результатов освоения дисциплины в ходе промежуточной аттестации

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

Тестовые задания

1. Форму лучше всего выявляет ...
 - а) фронтальное освещение
 - б) контражурное освещение
 - в) боковое освещение**
2. Статика – это
 - а) напряжение, столкновение
 - б) развитие, изменение, динамика
 - в) покой, равновесие, устойчивость**
 - г) движение, динамичность
3. Термин, определяющий обобщение изображенных фигур, предметов с помощью условных приемов (**стилизация**)

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

Тестовые задания

1. Закрасить фрагмент средствами графического редактора можно с помощью этого инструмента:
 - а) ластик
 - б) выбор цветов
 - в) заливка**
2. Слово «композиция» происходит от латинского «compositio», что означает...
 - а) составление**
 - б) изображение
 - в) рисование
 - г) чтение
3. Как называется соотношение предметов, незначительно различающихся сравниваемыми свойствами, так что их сходство выражено сильнее, чем различие. (**нюанс**)

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

Тестовые задания

1. Для чего нецелесообразно использовать графический редактор:
 - а) для обработки сканированных изображений
 - б) для создания текстового документа**
 - в) для редактирования фотографий
2. Укажите элемент графической формы, характеризующий направление, траекторию движения.
 - а) квадрат
 - б) пятно
 - в) линия**
 - г) точка

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части называется – **(композиционный центр)**

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

Тестовые задания

1. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является:

- а) символ
- б) линия
- в) пиксель**

2. Укажите термин, определяющий полиграфическое (листовое) издание (обычно в виде изображения, сопровождаемого текстом), выполняющее задачи наглядной агитации и пропаганды, информации, рекламы, инструктажа или обучения.

- а) плакат**
- б) буклет
- в) лифлет

3. Как называется совокупность графических знаков, графики изделий и средств визуальной информации о предприятии, специально спроектированная для создания его узнаваемого зрительного образа? **(фирменный стиль)**

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

Тестовые задания

1. Программа для создания и редактирования рисунков и изображений:

- а) графический директор
- б) графический режиссер
- в) графический редактор**

2. Для ввода изображения в компьютер используются:

- а) сканер**
- б) монитор
- в) принтер

3. Укажите цветовую модель, применяемую при печати.

- а) Lab
- б) CMYK**
- в) HSB

ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.

Тестовые задания

1. Что является методологической основой дизайна:

- а) художественное качество
- б) синтез образа и функции**
- в) целесообразность

2. Укажите преимущество векторного изображения перед растровым.

- а) используется для фотоизображений
- б) масштабирование без потери качества изображения**
- в) состоит из точек

г) возможно легко создать изображение со множеством деталей

3. Вид профессиональной деятельности, ориентированный на системно-целостное отражение и преобразование среды жизнедеятельности человека – это **(дизайн-проектирование)**

ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

Тестовые задания

1. Выберите устройства являющееся устройством вывода:

а) сканер

б) принтер

в) клавиатура

2. Пиксель является:

а) основой векторной графики

б) основой растровой графики

в) основой трёхмерной графики

3. Веркбунд — первый союз промышленников и художников был создан:

а) В 1907 г. в Мюнхене

б) В 1907 г. в Москве

в) В 1907 г. в Париже