

ПРИЛОЖЕНИЕ  
к ОПОП по профессии  
54.01.20 Графический дизайнер

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП. 04 ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ**

для профессии 54.01.20 Графический дизайнер  
среднего профессионального образования

Санкт-Петербург

## АННОТАЦИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.04 Основы дизайна и композиции разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер и примерной программы учебной дисциплины.

Разработчик:

Сонина Ольга Эдуардовна - преподаватель СПб ГБПОУ «Петровский колледж»

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	4
<b>2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	4
<b>3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	6
<b>4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	11

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ»

Рабочая программа учебной дисциплины – является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих среднего звена (далее - ППКРС) в соответствии с ФГОС по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн – макетов.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результатом освоения программы учебной дисциплины является подготовка обучающихся к освоению профессиональных модулей ППКРС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и овладению профессиональными и общими компетенциями:

КОД	Наименование результата обучения
<b>ОК 01</b>	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
<b>ОК 02</b>	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
<b>ОК 03</b>	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
<b>ОК 04</b>	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
<b>ОК 05</b>	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
<b>ОК 06</b>	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения
<b>ОК 07</b>	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
<b>ОК 09</b>	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
<b>ОК 10</b>	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

<b>ОК 11</b>	Использовать знания финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере
<b>ПМ.01</b>	ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна
<b>ПМ.02</b>	ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов
<b>ПМ.03</b>	ПМ.03 Подготовка дизайн- макета к печати (публикации)
<b>ПМ.04</b>	ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными и общими компетенциями, обучающийся в ходе освоения учебной дисциплины должен иметь практический опыт, умения и знания.

<b>Код ПК, ОК</b>	<b>Умения</b>	<b>Знания</b>
ОК.01- ОК.11 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3. ПК 2.4. ПК 2.5. ПК 3.1. ПК 3.2. ПК 3.3. ПК 4.1. ПК 4.2. ПК 4.3.	У.1 различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна; У.2 создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; У.3 использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования; У.4 выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды; У.5 выдерживать соотношение размеров, соблюдать закономерности соподчинения элементов	3.1 основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; 3.2 принципы и законы композиции; 3.3 средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс; 3.4 специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; 3.5 принципы создания симметричных и асимметричных композиций; 3.6 основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; 3.7 ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними; 3.8 свойства теплых и холодных тонов; 3.9 особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Тематический план учебной дисциплины «Основы дизайна и композиции»

Коды профессиональных компетенций	Наименования учебной дисциплины	Всего часов	Макс. учебная нагрузка	в т. ч. вариативных часов	Объем времени, отведенный на освоение учебной дисциплины					Практика		
					Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Произв. (по профилю специальности), часов	
					Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
-	УД Основы дизайна и композиции	66	66		66	44						
	Всего:	66	66		66	44						

### 3.2. Содержание обучения по учебной дисциплине «История дизайна»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала	Лабораторные, практические и контрольные работы, самостоятельная работа обучающихся	Умения, знания				Информационно-техническое обеспечение		Формы и виды контроля
			Теоретические	Лабораторно-практические	У	З	Информационные источники	Средства обучения	
1	2	3	4	5	7	8	9	10	11
<b>Тема 1. Основы дизайна</b>			<b>6</b>	<b>4</b>					
<b>Тема 1.1.</b> Что такое дизайн, его место в проектной культуре.	Что такое «дизайн». Основные понятия. Истоки возникновения. Дизайн как профессия. Графический дизайн. Сфера деятельности графического дизайна		2			3.1 3.2	1.1 1.2		
<b>Тема 1.2.</b> Художественные средства построения композиции	Композиция в дизайне. Виды композиции. Формальная композиция. Графические средства построения. Точка. Линия Пятно.	<b>П.Р. 10</b> Графическая композиция с выявлением выразительного характера линии.	2	2	У.1 У.2 У.3 У.4 У.5	3.1 3.2 3.3	1.1		

<b>Тема 1.3.</b> Средства художественной выразительности в композиции.	Отношения, пропорции. “Золотое сечение”. Размер, масштаб. Контраст и нюанс. Колорит. Метр и ритм в композиции. Статика и динамика. Симметрия, асимметрия. Равновесие. Единство и соподчинение. Организация композиционного центра.	<b>П.Р. 20</b> Графическая композиция, основанная на контрастном сочетании точечно-линейных и тоновых графических форм с использованием простых геометрических фигур.	2	2	У.1 У.2 У.3 У.4 У.5	3.1 3.2	1.1		
<b>Тема 2 Проведение предпроектного анализа и осуществление процесса дизайнерского проектирования.</b>			<b>4</b>	<b>20</b>					
<b>Тема 2.1</b> Художественный образ	Средства выражения художественного образа. Стилевое единство в композиции. Способы стилизации природных форм.	<b>П.Р. 3.0</b> Трансформация природной формы в форму объекта дизайна. Стилизация.	2	16	У.1 У.2 У.3 У.4 У.5	3.1 3.2 3.4 3.5	1.1 1.2		
<b>Тема 2.2</b> Сетчатый орнамент. Раппорт.	Сетчатый орнамент, раппорт в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне.	<b>П.Р. 4.0</b> Построение сетчатого орнамента. Раппорт.	2	4	У.1 У.2 У.3 У.4 У.5	3.4 3.5	1.1 2.1		
<b>Тема 3. Шрифты.</b>			<b>8</b>	<b>20</b>					
<b>Тема 3.1</b> Краткая история эволюции	История развития латинского шрифта. Римское письмо. Капитальное квадратное письмо. Унциальное письмо	<b>П.Р. 5.0</b>	4	2	У.1 У.2 У.3 У.4	3.1 3.2	1.1 2.1		

латинских шрифтов	раннего средневековья. Готическое письмо. Антиква. Старинная, или гуманистическая антиква. Переходная антиква. Новая или классицистическая антиква. Египетский или брусковый шрифт. Кларендон. Гротеск или рубленый шрифт.	Построение букв шрифта типа «Антиква».			У.5				
<b>Тема 3.2</b> Краткая история русского шрифта	Древнерусское письмо. Устав. Полуустав. Скоропись. Вязь. Гражданский петровский шрифт. Процесс усовершенствования азбуки и шрифта (XVI-XIX веков) Искусство шрифта начала XX века. Художники шрифтовики конца 30-х годов.		4			3.1 3.2 3.4 3.5 3.6 3.7 3.8 3.9	1.1 2.1		
<b>Тема 3.3</b> Основные принципы работы со шрифтами	Классификация шрифтов по назначению. Различие акцидентного и текстового шрифтов. Конструкция и пропорции букв. Восприятие шрифта, оптические иллюзии. Способы выделения информации. Работа с блоком текста. Художественная выразительность шрифта. Текстовые шрифты и работа с текстом. Деление массива текста. Структура текстовых блоков	<b>П.Р. 6 .0</b> Выполнение шрифтовой композиции из рубленых шрифтов.	2	14	У.1 У.2 У.3 У.4 У.5	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 3.8 3.9	1.1		

<b>Тема 3.4</b> Каллиграфия ширококонечным пером.	Знакомство с каллиграфией. Виды каллиграфии, композиция. Инструменты для каллиграфии. Материалы и способ работы с ними. История европейской каллиграфии. Развитие от средневековья до современности. Каллиграфия в современном графическом дизайне.	<b>П.Р. 7.0</b> Упражнения по технике работы ширококонечным пером.	2	4	У.1 У.2 У.3 У.4 У.5	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 3.8 3.9	1.1		
Итого			22	44					<b>Дифференцированный зачет</b>

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения: лаборатория живописи и дизайна, лаборатория художественно-конструкторского проектирования.

Лаборатории «Живописи и дизайна» и «Художественно-конструкторского проектирования, оснащённая оборудованием» оснащенная необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, по данной профессии.

### 4.1.1 Лаборатория живописи и дизайна

#### *Основное оборудование*

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся.

Экраны (настенные, на штативе).

Цифровой проектор.

Лазерный цветной принтер в формате А4.

Сканер маркерной доски.

Сканер для документов.

Сетевой удлинитель.

Имиджер.

Комплект учебно-методической документации.

Мольберты.

#### *Вспомогательное оборудование*

Конструкции, позволяющие развешивать готовые работы на стене.

Рамы, используемые для оформления готовых работ.

Инструменты, используемые в процессе художественной деятельности.

Фартуки и нарукавники, защищающие одежду от загрязнений во время работы.

Альбомы и комплекты словарей и энциклопедий, позволяющие ознакомить обучающихся с шедеврами мирового изобразительного искусства и дизайна.

Шкафы, стеллажи для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.

Инструменты, позволяющие работать с информацией на электронных носителях (создание диаграмм, работа с документами и т.д.).

Доски, краски и другие материалы, используемые в художественной деятельности.

#### *4.1.2. Лаборатория художественно-конструкторского проектирования*

##### *Основное оборудование*

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

ПК СПО общего и профессионального назначения, в том числе, САПР «Грация».

Проектор (интерактивная доска).

Комплект учебно-методической документации.

##### *Вспомогательное оборудование*

Наглядные пособия, раздаточный материал.

Инструменты и приспособления для антропометрических измерений и конструирования изделий.

Шкафы для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.

## **4.2. Информационное обеспечение обучения**

### **1. Основные источники:**

- 1.1 Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики: учебник для СПО / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. - 2-е изд., стер. - Москва: ИЦ "Академия", 2019. - 160 с. (Библиотека)
- 1.2. Сокольникова Н.М. История изобразительного искусства: Учебник. СПО / Н. М. Сокольникова, Е. В. Сокольникова. - 2-е изд., стер. - М. : Издательский центр "Академия", 2018. - 304 с.

### **2. Дополнительные источники:**

- 2.1 Сокольникова Н.М., Сокольникова Е.В. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования. - М.: ОИЦ «Академия», 2019. – 239 с.- ЭБ АКАДЕМИЯ <https://www.academia-moscow.ru/reader/?id=363155>

### 4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Максимальный объем учебной нагрузки обучающегося составляет 48 академических часа, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы по освоению учебной дисциплины «История дизайна». Максимальный объем аудиторной учебной нагрузки составляет 36 академических часов в неделю.

### 4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по учебной дисциплине:

- наличие высшего образования, соответствующего профилю учебной дисциплины «История дизайна»;
- до 10 процентов от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими СПО и государственные почётные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими СПО и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет;
- опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы;
- преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.04 ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;</li><li>• принципы и законы композиции;</li><li>• средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;</li><li>• специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит,</li></ul>	Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства	Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

<p>изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принципы создания симметричных и асимметричных композиций;</li> <li>• основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;</li> <li>• ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;</li> <li>• свойства теплых и холодных тонов;</li> <li>• особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;</li> <li>• создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;</li> <li>• использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;</li> <li>• выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;</li> <li>• выдерживать соотношение размеров;</li> <li>• соблюдать закономерности соподчинения элементов</li> </ul>	<p>композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне;</p> <p>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 заданием</p>	<p>Тестирование</p> <p>Экспертное наблюдение за выполнением практических работ</p>
---	--	--