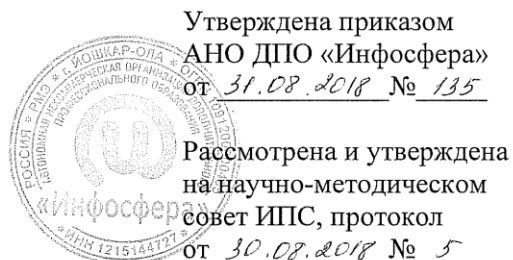


АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНФОСФЕРА»



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Инструменты дизайнера»

Направленность: техническая/художественная

Срок реализации программы: 2 месяца
Объем программы: 32 академических часа
Обучающиеся: от 18 лет

Разработал: преподаватель ИПС
АНО ДПО «Инфосфера»
Попова А.Н.

Йошкар-Ола
2018

Пояснительная записка

О программе:

Курс «Инструменты дизайнера» помогает дизайнерам, веб-дизайнерам, иллюстраторам изучить программы Corel и Photoshop на профессиональном уровне, а также освоить системный подход к созданию дизайн- и промо-продукции.

О предмете:

На курсе студенты изучают два инструмента, в которых ежедневно работает графический дизайнер. Это два редактора, с двумя разными принципами работы, один заточен на создание растровой графики, а другой для создания векторных изображений.

- **Photoshop** — позволяет редактировать и создавать растровые изображения: обрабатывать фото, собирать коллажи, баннеры для социальных сетей, плакаты, обложки для дисков или этикетки для продуктов питания.
- **CorelDRAW** — векторный редактор помогает дизайнеру создавать логотипы, иконки, буклеты, листовки и другую промо-продукцию.

Категории учащихся:

Возраст и образование: Слушателями курса могут быть лица от 18 лет, имеющие начальное, среднее или высшее профессиональное образование, а также выпускники общеобразовательных школ.

Выпускники и учащиеся: Архитектурно-строительный факультет, Радиотехнический факультет, а также выпускники и учащиеся факультетов, на которых сочетают творчество и системный подход. Люди, работающие по специальности, которые хотят повысить квалификацию или поменять профессию.

Цель программы:

Научиться применять в работе как графические инструменты, так и базовые принципы графического дизайна. Помочь освоить программы Photoshop, Corel и научиться создавать буклеты, визитки, презентации, баннеры, иконки, логотипы и другие рекламные материалы.

Требования к начальному уровню подготовки обучающихся

Чтобы начать курс нужны базовые навыки работы с компьютером:

- Уверенно работать с браузером — искать информацию и регистрироваться на веб-ресурсах
- Уметь устанавливать программы Photoshop и Corel на свой домашний компьютер
- Включать компьютер, печатать на клавиатуре, запускать программы

Формы занятий:

- Занятия проходят в формате: лекция + практика
- Учащиеся работают в группах по 10 человек
- Курс сопровождается дистанционно: группа в социальной сети, онлайн-чат с преподавателем
- К каждому занятию нужно выполнить домашнее задание
- Для подготовки к занятию учащимся выдают материалы на дом

Формы промежуточной аттестации:

- Защита домашних заданий преподавателю — специалисту в сфере дизайна
- Защита проекта перед комиссией: специалисты из софтверных компаний, которые занимаются проектированием и развитием продуктов.

Планируемые результаты освоения программы

Планируемые личностные результаты

- Насмотренность (повышение визуальной культуры)
- Понимание контекста, потребностей других людей и умение поставить себя на их место
- Установка на поиск способов решения задач

Планируемые метапредметные результаты

- Системный подход к работе
- Самостоятельность в работе над проектом
- Использовать техники дизайн-мышления для решения сложных задач

Планируемые предметные результаты

- Верстать рекламные материалы в графических редакторах Photoshop/Corel
- Сделать текст удобочитаемым и легким для восприятия
- Выстраивать композицию и грамотно расставлять акценты
- Подбирать удачные цветовые решения
- Обрабатывать фотографии: убирать дефекты и шумы, улучшать резкость, делать цветокоррекцию, повышать контраст, делать обтравку, накладывать фильтры.
- Презентовать дизайн-решение
- Готовить материалы к печати

Содержание программы

Тема 1. Введение в теорию графического дизайна

Что такое дизайн его цели и задачи. Инструменты графического дизайнера. Базовые принципы дизайна. Разбор работ дизайнеров хорошо/плохо и почему.

Тема 2. Знакомство с программами

Corel и Photoshop как базовые инструменты графического дизайна. Понятия растровой и векторной графики, подход к выбору программного обеспечения.

Тема 3. Основы концептуального и образного проектирования

Понятия концепции, образа и их роли в современном дизайне. Практические методы проектирования графической концепции и образа: sketching, mind map, mood board.

Тема 4. Искусство цвета и формы в графическом дизайне

Законы композиции. Эстетические аспекты воздействия цвета. Типы цветовых контрастов. Методы формирования цветовой палитры в графическом дизайне.

Тема 5. Введение в типографику и верстку

Основные понятия в работе со шрифтом. Базовые элементы вёрстки. Дизайн презентации.

Тема 6. Продвинутое приемы работы в Corel и Photoshop

Обзор эффективных инструментов Corel. Ретушь и цветокоррекция в Photoshop. Продвинутое работа с масками, каналами, слоями и эффектами. Создание композитных изображений.

Тема 7. Начальная школа предпечатной подготовки (prepress)

Понятия цветовых моделей (RGB, CMYK, HSB). Знакомство с современными технологиями печати. Этапы подготовки макета к печати на офсетных и цифровых машинах.

Тема 8. Брендинг с позиций графического дизайна

Что такое фирменный стиль. Как выдерживать единый стиль. Роль образа в проектировании графической концепции. Определение атрибутов и разработка системы визуальной идентичности бренда.

Тематическое планирование

№	Наименование разделов	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			Лекции	Практ. занятия	Самост. работа	
1	Введение в теорию графического дизайна	5	2	2	2	Индивидуальный проект
2	Знакомство с программами	5	2	2	2	Индивидуальный проект
3	Основы концептуального и образного проектирования	5	2	2	2	Индивидуальный проект
4	Искусство цвета и формы в графическом дизайне	5	2	2	2	Индивидуальный проект
5	Введение в типографику и верстку	5	2	2	2	Индивидуальный проект
6	Продвинутые приемы работы в Corel и Photoshop	5	2	2	2	Индивидуальный проект
7	Начальная школа предпечатной подготовки	5	2	2	2	Индивидуальный проект

	(prepress)					
8	Брендинг с позиций графического дизайна	5	2	2	2	Индивидуальный проект
	Итого	48	16	16	16	

Организационно-педагогические условия реализации программы

Реализация программы обеспечена следующим оборудованием: столы; стулья; рабочие компьютеры; компьютер педагога; мультимедийный проектор; экран для проектора; магнитная доска для учебной аудитории; выход в Интернет. Состав группы 6-10 человек.

Теоретический материал подробно изучается на лекциях. Дополнительное изучение материала осуществляется за счет самостоятельного изучения материалов, предоставленных преподавателем. Источниками материала для изучения являются методические пособия, техническая литература, профессиональные ресурсы Интернет.

Закрепление теоретического материала осуществляется при проведении лабораторных на компьютерах, выполнения проблемно-ориентированных, поисковых, творческих заданий.

В процессе обучения возможно использование следующих тактических технологий: лекция классическая, лекция проблемная, лекция-визуализация, лекция-диалог, аудиторно-практическое занятие классическое, самообучение.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Дизайн для недизайнеров, Робин Уильямс	https://www.ozon.ru/context/detail/id/135382194/
Дизайн - это работа, Майк Монтейро	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/book-apart/design-job/
Воплощение идей, Скотт Белски	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/paperbook/making-ideas-happen/?buytab=paperbook
Кради как художник, Остин Клеон	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/paperbook/steal-artist/
Покажи свою работу, Остин Клеон	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/pokaji_svoju_rabotu/
Чему вас не научат в дизайн-школе, Фил Кливер	https://www.ozon.ru/context/detail/id/33040414/
Модульные сетки в графическом дизайне, Йозеф Мюллер- Брокман	https://www.amazon.com/Systems-Graphic-Systeme-Visuele-Gestaltung/dp/3721201450/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1409306146&sr=1-1&keywords=joseph+muller+brockmann
Типографика и верстка, Артем Горбунов	http://bureau.ru/projects/book-typography/
Джедайские техники, Максим Дорофеев	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/dzhedajskie-texniki/
Искусство цвета, Иоганнес Иттен	https://www.ozon.ru/context/detail/id/3623960/
Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века, Хеллер Стивен и Чваст Сеймур	https://www.ozon.ru/context/detail/id/137532209/

Философия дизайна Германа Цапфа, Герман Цапф	https://www.ozon.ru/context/detail/id/24955142/
Новая типографика. Руководство для современного дизайнера, Ян Чихольд	https://www.ozon.ru/context/detail/id/137532208/
О шрифте, Эрик Шпикерманн	https://www.ozon.ru/context/detail/id/138853174/
Дизайн: форма и хаос, Пол Рэнд	https://www.ozon.ru/context/detail/id/22486723/
Рассылка: работа с клиентом, Максим Ильяхов	https://clients.glvrd.ru/
Язык композиции, Альбрехт Рисслер	http://www.ozon.ru/context/detail/id/141153894/?gsaid=67441&_gs_ref=82a3a04845bd147329326a1bc8a34e280968b6fe&_gs_ctl=7&utm_campaign=67441&utm_source=gdeslon&utm_medium=partner

Приложение № 1. Сроки и режим занятий

Планируемые сроки занятий

№ п/п	Часов по видам работ					Итого часов
	Тема	Лекции	Практ. занятия	Самост. работа	Итоговый контроль	
1 неделя	Введение в теорию графического дизайна	2	2	2		6
2 неделя	Знакомство с программами	2	2	2		6
3 неделя	Основы концептуального и образного проектирования	2	2	2		6
4 неделя	Искусство цвета и формы в графическом дизайне	2	2	2		6
5 неделя	Введение в типографику и верстку	2	2	2		6
6 неделя	Продвинутые приемы работы в Corel и Photoshop	2	2	2		6
7 неделя	Начальная школа предпечатной	2	2	2		6

	подготовки (prepress)					
8 неделя	Брендинг с позиций графического дизайна	2	2	2	4	10
	Итого	16	16	16	6	52

Режим занятий: одно занятие 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Приложение № 2. Демонстрационный вариант итоговой контрольной работы

Курс завершается разработкой серии печатных материалов:

- Баннер и обложка группы в социальной сети
- Постер/Плакат/Листовка/Афиша
- Визитка
- Комплект фотографий после коррекции (Фотокоррекция)
- Логотип/Знак
- Принт для футболки
- Упаковка продукта (этикетка)
- Обложка для музыкального диска
- Инфографика на тему
- Натюрморт кистями в Photoshop
- Презентация о компании/о себе

Заключительным испытанием курса Инструменты дизайнера будет презентация проектов. По итогам презентации должно быть ясно, что вам можно поручить сделать дизайн промо-продукции для компании с одним товаром/услугой или целой продуктовой линейкой в фирменном стиле. Длительность выступления 15 минут.

Приложение № 3.

По итогам обучения выдается документ следующего образца



**Институт
Программных
Систем**



СВИДЕТЕЛЬСТВО

настоящее свидетельство
подтверждает, что

Андреев Антон

успешно освоил (а) программу обучения
«Инструменты дизайнера» в объеме
32 академических часов

Директор АНО ДПО «Инфосфера»

Н.Н.Пятницкая

Руководитель ЦПП ИПС

А.И.Козлов



г. Йошкар-Ола
29 июня 2018 г.

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования «Инфосфера»
Центр профессиональной подготовки Институт Программных Систем