

Приложение

К ООП по специальности/профессии

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**МДК.01.01 Графический дизайн: проект по разработке
фирменного стиля.**

Программу составили:

1. Трофименко Светлана Александровна

Дисциплина: МДК.01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утверждённым приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 г. №308.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рассмотрено и рекомендовано на заседании кафедры Строительства и дизайна

Протокол №10 от 13.05.2025

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

МДК.01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля. (наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина МДК.01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля. является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» по специальности . Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
2. ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
3. ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
4. ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
5. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
6. 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
7. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
8. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
9. ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
10. ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

| Код ОК, ПК | Умения | Знания |
|--|---------|---------|
| ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., ПК 1.2., ПК 1.1. | экзамен | экзамен |

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объём учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

| Вид учебной работы | Объём в часах |
|---|----------------------|
| Самостоятельная работа | 20 |
| Часы на контроль | 12 |
| Лекционные занятия | 32 |
| Практическая подготовка | 52 |
| Общий объём образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки | 116 |
| Форма(-ы) контроля: Курсовая работа, Курсовой проект, Экзамен | |

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля.

| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся | Объём в часах | Уровень освоения | Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы |
|--|--|---------------|------------------|--|
| Тема 1 часть 1 | Содержание учебного материала | | | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.1., ПК 1.2. |
| | 1 Лекционные занятия №1 Фирменный стиль бренда | 2 | 1 | |
| | 2 Лекционные занятия №2 Айдентика и бренд | 2 | 1 | |
| | 3 Лекционные занятия №3 Теория архетипов в дизайне | 2 | 1 | |
| | 4 Лекционные занятия №4 Архетипы бренда | 2 | 1 | |
| | 5 Лекционные занятия №5 Этапы дизайн-проектирования | 2 | 1 | |
| | 6 Лекционные занятия №6 Примеры и разбор фирменного стиля | 2 | 1 | |
| | 7 Лекционные занятия №7 Конструктивные особенности логотипа (часть 1) | 2 | 1 | |
| | 8 Лекционные занятия №8 Конструктивные особенности логотипа (часть 2) | 2 | 1 | |
| | 9 Лекционные занятия №9 Конструктивные особенности логотипа (часть 3) | 2 | 1 | |
| 10 Лекционные занятия №10 Построение логотипа | 2 | 1 | | |
| Тема 2 часть 2 | Содержание учебного материала | | | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.1., ПК 1.2. |
| | 1 Лекционные занятия №11 Логобук, гайдлайн, брендбук | 2 | 1 | |
| | 2 Лекционные занятия №12 Отличие логобука от гайдлайна, от брендбука | 2 | 1 | |
| | 3 Лекционные занятия №13 Логотип, эмблема, фирменный и товарный знак. Их отличия | 2 | 1 | |
| | 4 Лекционные занятия №14 Что такое товарный знак и зачем он брендам | 2 | 1 | |
| | 5 Лекционные занятия №15 Баннер | 2 | 1 | |
| 6 Лекционные занятия №16 Создание рекламного баннера | 2 | 1 | | |

| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся | Объём в часах | Уровень освоения | Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы | |
|-----------------------------|--|---|------------------|--|---|
| Тема 3 часть 1 | Содержание учебного материала | | | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.1., ПК 1.2. | |
| | 1 | Практическая подготовка №1 Сбор и обобщение сведений об особенностях выдвинутой жизнью проектной задачи | 2 | | 2 |
| | 2 | Практическая подготовка №2 Разработка логотипов трех видов: текстовый, символьный, комбинированный | 2 | | 2 |
| | 3 | Практическая подготовка №3 Создание логотипов разных форм | 2 | | 2 |
| | 4 | Практическая подготовка №4 Создание логотипов по архетипам бренда | 2 | | 2 |
| | 5 | Практическая подготовка №5 Создание схемы для разработки дизайн-проекта (часть 1) | 2 | | 2 |
| | 6 | Практическая подготовка №6 Создание схемы для разработки дизайн-проекта (часть 2) | 2 | | 2 |
| | 7 | Практическая подготовка №7 Создание схемы для разработки дизайн-проекта (часть 3) | 2 | | 2 |
| | 8 | Практическая подготовка №8 Сбор элементов фирменного стиля для дизайн-проекта (часть 1) | 2 | | 2 |
| | 9 | Практическая подготовка №9 Сбор элементов фирменного стиля для дизайн-проекта (часть 2) | 2 | | 2 |
| | 10 | Практическая подготовка №10 Сбор элементов фирменного стиля для дизайн-проекта (часть 3) | 2 | | 2 |
| 11 | Практическая подготовка №11 Сбор элементов фирменного стиля для дизайн-проекта (часть 4) | 2 | 2 | | |
| Тема 4 часть 2 | Содержание учебного материала | | | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.1., ПК 1.2. | |
| | 1 | Практическая подготовка №12 Описание конструктивных особенностей логотипа | 2 | | 2 |
| | 2 | Практическая подготовка №13 Создание анимированного логотипа | 2 | | 2 |
| | 3 | Практическая подготовка №14 Разработка элементов для логобука (часть 1) | 2 | | 2 |
| | 4 | Практическая подготовка №15 Разработка элементов для логобука (часть 2) | 2 | | 2 |
| | 5 | Практическая подготовка №16 Разработка элементов для логобука (часть 3) | 2 | | 2 |
| | 6 | Практическая подготовка №17 Подбор шрифта для проекта | 2 | | 2 |
| | 7 | Практическая подготовка №18 Разработка визитки для проекта | 2 | | 2 |
| | 8 | Практическая подготовка №19 Разработка лифлета (часть 1) | 2 | | 2 |
| | 9 | Практическая подготовка №20 Разработка лифлета (часть 2) | 2 | | 2 |
| | 10 | Практическая подготовка №21 Разработка буклета (часть 1) | 2 | | 2 |
| | 11 | Практическая подготовка №22 Разработка буклета (часть 2) | 2 | | 2 |
| | 12 | Практическая подготовка №23 Разработка баннера | 2 | | 2 |
| | 13 | Практическая подготовка №24 Разработка анимированного баннера | 2 | | 2 |
| | 14 | Практическая подготовка №25 Разработка дизайна календаря на 12 месяцев | 2 | | 2 |
| 15 | Практическая подготовка №26 Подбор фотографий для проекта | 2 | 2 | | |

| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся | Объём в часах | Уровень освоения | Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы |
|--|--|---------------|------------------|--|
| Тема 5 самостоятельная работа | Содержание учебного материала | | | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.1., ПК 1.2. |
| | 1 Самостоятельная работа №1 Сбор элементов фирменного стиля (часть 1) | 2 | 3 | |
| | 2 Самостоятельная работа №2 Сбор элементов фирменного стиля (часть 2) | 2 | 3 | |
| | 3 Самостоятельная работа №3 Разработка УТП | 2 | 3 | |
| | 4 Самостоятельная работа №4 Определение целевой аудитории | 2 | 3 | |
| | 5 Самостоятельная работа №5 Разработка фирменного персонажа (маскот) | 2 | 3 | |
| | 6 Самостоятельная работа №6 Разработка логотипа в соответствии с архетипом бренда | 2 | 3 | |
| | 7 Самостоятельная работа №7 Разработка фирменного бланка | 2 | 3 | |
| | 8 Самостоятельная работа №8 Разработка фирменной открытки | 2 | 3 | |
| | 9 Самостоятельная работа №9 Разработка фирменного конверта | 2 | 3 | |
| 10 Самостоятельная работа №10 Создание рекламного баннера | 2 | 3 | | |
| Тема 6 Часы на контроль | Содержание учебного материала | | | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.1., ПК 1.2. |
| | 1 Часы на контроль Разработка визитки для проекта | 2 | 2 | |
| | 2 Часы на контроль Разработка анимированного баннера | 2 | 2 | |
| | 3 Часы на контроль Разработка фирменного персонажа (маскот) | 2 | 2 | |
| | 4 Часы на контроль Разработка логотипа в соответствии с архетипом бренда | 2 | 2 | |
| | 5 Часы на контроль Разработка фирменной открытки | 2 | 2 | |
| | 6 Часы на контроль Разработка фирменного конверта | 2 | 2 | |
| Всего | | 116 | | |

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 - ознакомительный (ознакомление с ранее изученными объектами, свойствами);

2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие помещения:

Кабинет компьютерного дизайна,
Лаборатория компьютерного дизайна,
Лаборатория разработки веб-приложений,
Студия инженерной и компьютерной графики,
Студия разработки дизайна веб-приложений:

1. Системный блок (16 шт.)
2. Монитор (16 шт.)
3. Клавиатура (16 шт.)
4. Мышь (16 шт.)
5. Мультимедийное оборудование (проектор, экран) (1 шт.)
6. Доска поворотная (1 шт.)
7. Стол компьютерный (16 шт.)
8. Стул (16 шт.)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Коротеева, Л. И. Основы художественного конструирования : учебник / Л.И. Коротеева, А.П. Яскин. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 304 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-018962-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2080622>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Шайхутдинова, А. Р. Основы художественного конструирования промышленных изделий : учебное пособие / А. Р. Шайхутдинова, К. В. Саерова, П. А. Кайнов. - Казань : КНИТУ, 2020. - 112 с. - ISBN 978-5-7882-2856-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1904866>

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. Электронно-библиотечная система Znanium.com
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Образовательные результаты освоения образовательной программы учебной дисциплины, подлежащие проверке

| Результаты обучения | Критерии оценки | Методы оценки |
|-------------------------|-----------------|--|
| Иметь практический опыт | | |
| экзамен | экзамен | подбора и использования визуальных идей фотоизображений, рекламных проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, фото- и видеопроектов объекта рекламирования с учетом Уникального Торгового Предложения (УТП); поиска и подбора оригинального нейма и слогана; определения оригинальной идеи для рекламной кампании; подбора и использования визуальных идей фотоизображений, рекламных проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, фото- и видеопроектов объекта рекламирования с учетом инсайта для РК; оформления текстовых и графических документов; оформление рекламных носителей, в том числе текстовых и графических |
| Знание | | |
| экзамен | экзамен | виды и инструменты маркетинговых коммуникаций; отраслевую терминологию; требования к визуальным и текстовым материалам в социальных сетях и на сайте объекта рекламирования для обеспечения максимальной коммуникации с аудиторией; технологии воздействия на аудиторию при с применением визуальных и текстовых материалов в социальные сети и на сайте объекта рекламирования в соответствии поставленным задачам; важность учета пожеланий заказчика при планировании рекламной кампании; программное обеспечение, необходимое для макетирования рекламных носителей; возможности интернет-ресурсов для макетирования рекламных носителей; виды сайтов, их возможности и варианты применения; требования к качественному функционированию сайтов; технические средства создания визуального контента; возможности и ресурсы для макетирования рекламных носителей |
| Умение | | |
| экзамен | экзамен | использовать поисковые системы интернета использовать технологии поисково-контекстной рекламы и их системы размещения; определять эффективные УТП (уникальные торговые предложения) и офферы; доводить информацию заказчика до ЦА; использовать методы и способы привлечения пользователей в интернет-сообщество; использовать специальные методы и сервисы повышения обратной связи с ЦА; проверять рекламные материалы на уникальность / оригинальность; использовать специальные профессиональные сервисы для оценки эффективности рекламы в интернете; создавать и обрабатывать графические и текстовые материалы с использованием программных средств, облачных и сетевых технологий; конвертировать файлы в нужные форматы; использовать сетевые средства проверки текстовых материалов на оригинальность и антиплагиат |

4.2. Матрица соответствия контрольно-оценочных средств образовательным результатам учебной дисциплины

| Результаты обучения | Коды компетенций | Фонды оценочных средств |
|-------------------------|--|--------------------------|
| Иметь практический опыт | | |
| экзамен | ПК 1.2., ПК 1.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01. | Вопросы на экзамен №1-25 |
| Знание | | |
| экзамен | ПК 1.2., ПК 1.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01. | Вопросы на экзамен №1-25 |
| Умение | | |
| экзамен | ПК 1.2., ПК 1.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01. | Вопросы на экзамен №1-25 |

Вопросы к практической подготовке указаны в методических указаниях к

практической подготовке по дисциплине Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025 Вопросы к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025