

Приложение

К ООП по специальности/профессии

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПЦ.В.13 Векторная графика: техники и приемы.
Adobe Illustrator**

Программу составили:

1. Трофименко Светлана Александровна

Дисциплина: ОПЦ.В.13 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утвержденным 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 13.05.2026

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.13 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator

(наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.В.13 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator 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 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
2. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
3. 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
4. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
5. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
6. ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
7. ПК 2.2. Выполнять технические чертежи

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	<p>проводить предпроектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм</p>	<p>теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики; современные тенденции в области дизайна; систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса</p>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объём учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

Вид учебной работы	Объём в часах
Лекционные занятия	28
Часы на контроль	6
Практическая подготовка	40
Общий объём образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	74
Форма(-ы) контроля: Экзамен	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.В.13 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator

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 Векторная графика	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	
	1	Лекционные занятия №1 Векторная графика, общие сведения	2		1
	2	Лекционные занятия №2 Средства для создания векторных изображений	2		1
	3	Лекционные занятия №3 Цветовые схемы и их виды	2		1
	4	Лекционные занятия №4 Базовые элементы дизайна	2		1
	5	Лекционные занятия №5 Стилизация (упрощение)	2		1
	6	Лекционные занятия №6 Пользовательские иконки	2		1
	7	Лекционные занятия №7 Технология разработки пользовательских иконок (1 часть)	2		1
	8	Лекционные занятия №8 Технология разработки пользовательских иконок (2 часть)	2		1
Тема 2 Техники и приемы	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	
	1	Лекционные занятия №9 Паттерны	2		1
	2	Лекционные занятия №10 Техники иллюстраций	2		1
	3	Лекционные занятия №11 Флет (плоский) дизайн	2		1
	4	Лекционные занятия №12 Инфографика (часть 1)	2		1
	5	Лекционные занятия №13 Инфографика (часть 2)	2		1
	6	Лекционные занятия №14 Инфографика (часть 2)	2		1
Тема 3 Часть 1	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	
	1	Практическая подготовка №1 Знакомство с программой Illustrator. Открытие и создание нового документа в Illustrator. Интерфейс рабочего стола	2		2
	2	Практическая подготовка №2 Знакомство с основной панелью инструментов программы Illustrator	2		2
	3	Практическая подготовка №3 Монтажные области	2		2
	4	Практическая подготовка №4 Комбинации клавиш. «Горячие клавиши»	2		2
	5	Практическая подготовка №5 Создание примитивов: многоугольник, звезда, линии	2		2
	6	Практическая подготовка №6 Работа с палитрой «Обработка контуров»	2		2
	7	Практическая подготовка №7 Создание логотипа из фигур	2		2
	8	Практическая подготовка №8 Создание пользовательских иконок	2		2
	9	Практическая подготовка №9 Создание силуэтов животных при помощи базовых фигур	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 4 Часть 2	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	
	1	Практическая подготовка №10 Создание цветовой палитры	2		2
	2	Практическая подготовка №11 Создание эффекта глубины и эффекта возвышенности	2		2
	3	Практическая подготовка №12 Создание рисунка из линий	2		2
	4	Практическая подготовка №13 Размещение элементов по кругу	2		2
	5	Практическая подготовка №14 Работа пером	2		2
	6	Практическая подготовка №15 Создание серии флет картинок	2		2
	7	Практическая подготовка №16 Деление круга на 12 секторов	2		2
	8	Практическая подготовка №17 Создание двусторонней визитной карточки	2		2
	9	Практическая подготовка №18 Создание инфографики	2		2
	10	Практическая подготовка №19 Создание карманного календаря	2		2
11	Практическая подготовка №20 Создание трехмерных фигур	2	2		
Тема 5 Часы на контроль	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	
	1	Часы на контроль Монтажные области	2		2
	2	Часы на контроль Создание пользовательских иконок	2		2
	3	Часы на контроль Создание инфографики	2		2
		Всего	74		

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

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Архипова, Т.Н. Компьютерная графика : учебное пособие / Т. Н. Архипова, А. А. Кондратьева. - Москва : Издательство «Научный консультант», 2023. - 90 с. - ISBN 978-5-907692-23-7.

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. Электронно-библиотечная система Лань

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
Знание		
теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики; современные тенденции в области дизайна; систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса	вопросы 1-40	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		
проводить предпроектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	вопросы 1-40	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
Иметь практический опыт		
опыт в разработке технического задания согласно требованиям заказчика; проведении предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов; осуществлении процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ; проведении расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	вопросы 1-40	подбора и использования визуальных идей фотоизображений, рекламных проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, фото- и видеопро젝тов 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 видеопро젝тов объекта рекламирования с учетом инсайта для РК; оформления текстовых и графических документов; оформление рекламных носителей, в том числе текстовых и графических

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

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Знание		
теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики; современные тенденции в области дизайна; систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	Вопросы на зачет №1-55
Умение		
проводить предпроектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	Вопросы на зачет №1-55
Иметь практический опыт		
опыт в разработке технического задания согласно требованиям заказчика; проведении предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов; осуществлении процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ; проведении расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.2.	Вопросы на зачет №1-55

Вопросы к практической подготовке указаны в методических указаниях к практической подготовке по дисциплине Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025 Задания к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025 Задания к лабораторным занятиям указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025