

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Шебзухова Татьяна Александровна

Должность: Директор Пятигорского института (филиал) Северо-Кавказского
федерального университета

Дата подписания: 11.06.2024 12:06:57

Уникальный программный ключ:

d74ce93cd40e39275c3ba2f58486412a1c8ef96f

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Пятигорский институт (филиал) СКФУ

Методические указания

по выполнению практических работ

по дисциплине

«Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью»

для студентов направления подготовки

42.03.01 Реклама и связи с общественностью

направленность (профиль):

Коммуникативные технологии и реклама

ПЯТИГОРСК

2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Наименование практических занятий	5
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ	6
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 1. Графический дизайн — как визуальная сторона продукта.....	7
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 2. Этапы разработки графического дизайна.....	8
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 3. Основные принципы графического дизайн	9
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 4. Основные элементы графического дизайна.....	13
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 5. Влияние графического дизайна на продажи.....	11
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 6. Программы для работы с графическим дизайном.....	12

ВВЕДЕНИЕ

Цель и задачи освоения дисциплины

Целью дисциплины «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» является формирование у студентов основ графической и художественной грамотности, предполагающей освоение базовых принципов построения композиции, цветовых и тональных отношений, средств передачи художественного образа и понятий, являющихся отражением важнейших сфер творческой направленности, а также практических умений и компетенций, позволяющих эффективно взаимодействовать с широким кругом программ – графических редакторов, владеть изобразительными материалами и средствами подачи, визуализации проекта как средства коммуникации, формирование у них практических навыков по ведению проектной деятельности.

Изучение дисциплины позволит лучше ориентироваться в базовых вопросах визуальной составляющей коммуникации бренда на стыке между цифровым интерфейсом и современными технологиями и предназначена для реализации государственных требований к уровню подготовки бакалавров. Качественный уровень профессиональной деятельности дизайнера в современных условиях зависит не только от степени развития его способностей к проектному творчеству, креативности мышления, умения продуцировать оригинальные идеи, но и от умения реализовать эти идеи на практике.

Цель освоения дисциплины «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» - профессиональная подготовка студента в области проектирования систем коммуникаций в рекламе средствами графического дизайна.

Основные задачи изучения курса: получение необходимых для дальнейшего профессионального роста знаний, умений и навыков. К ним относятся:

- владение системой базовых понятий в области систем графических коммуникаций в городской среде;
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- умение учитывать особенности восприятия графической информации целевой аудиторией, применять визуальные средства воздействия на целевую аудиторию;
- знание основ проектирования графических коммуникаций с учетом специфики различных информационных носителей.
- развитие навыков применения компьютерных технологий,
- формирование способности применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

Перечень осваиваемых компетенций:

Код	Формулировка
ПК-18	Использует современные технические основные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта.

Знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Средства и технологии оценки
Осуществляет решение задач по основным технологическим цифровым коммуникациям для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта. Владеет современными техническими средствами и основными технологиями цифровыми коммуникациями для подготовки текстов рекламы и связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта. Владеет навыками использования современных технических средств и технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов	ПК-18	Зачетное задание

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 1.

Тема 1. Графический дизайн — как визуальная сторона продукта.

Цель занятия: Изучение основ графического дизайна — как визуальной стороны продукта. Задачи графического дизайнера. История возникновения дизайна.

Рассматриваемые вопросы

1. Продукция графического дизайна.
2. Основные приемы, техники и средства композиционных решений.
3. Понятие образа в графическом дизайне.

Технология работы

1. Изучение аналогов.
2. Зарисовки, эскизы, клаузуры.

Теоретическая часть:

Графический дизайн — одна из самых обширных тем, которая объединяет всю визуальную коммуникацию бренда.

Когда речь заходит о графическом дизайне, первое, что приходит в голову, — рисунки, обложки книг, яркие постеры. Но это лишь небольшие части, которые входят в огромную отрасль под названием графический дизайн.

Действительно, сам жанр графического дизайна родился из разновидностей печатной продукции: рекламные постеры, афиши, плакаты. Но сегодня это одна из самых широких отраслей, которая находится на стыке между цифровым интерфейсом и современными технологиями. Графический дизайн не ограничивается работой над сайтами, рекламой и логотипами. Он выходит далеко за границы простого сочетания текста и картинок — он совмещает в себе весь визуал бренда.

С течением времени не изменилось только одно — основная роль графического дизайна. Она заключается в том, чтобы передать аудитории важное сообщение при помощи визуального языка.

Что такое графический дизайн

Графический дизайн — это визуальная сторона продукта, которая захватывает и удерживает внимание пользователя. Это эффективный способ, точно передающий идею бренда, его ценности через образы, иллюстрации, видео, шрифты и другие визуальные элементы.

Это оформление продукта: от красивой картинки в социальных сетях до полноценного лендинга.

Графический дизайн начал свою историю тысячи лет назад, когда древние люди оставляли рисунки на скалах. Таким образом они доносили важные сообщения до своего племени. Именно эта цель лежит в основе графического дизайна — передать сообщение аудитории, переводя на современный язык. Следующая ступень развития дизайна — появление языков и алфавита.

Понятие графический дизайн придумал Уильям Аддисон Двиггинс, американский оформитель книг.

Сегодня графический дизайн — это инструмент для продажи продуктов и услуг, а также для установления доверительных отношений с пользователем. Можно смело назвать это главной целью.

Задачи графического дизайна:

01. Создать фирменный стиль компании и его логотип.
02. Выделить отличия.
03. Создать эмоциональную связь.
04. Упростить процесс изучения информации.

Чем может заниматься графический дизайнер

Брендинг

Графический дизайнер работает над внешним видом бренда. Он может использовать те элементы фирменного стиля, которые уже имеются, или разрабатывать дополнительные.

Фирменный стиль — набор визуальных элементов, которые делают бренд узнаваемым и размещаются на продукции компании, на сайте, на рекламных материалах. Фирменный стиль нужен для того, чтобы отличаться от конкурентов и демонстрировать сильные стороны бренда.

Маркетинг

Для того чтобы грамотно подтолкнуть потребителя к решению и вызвать у него желание приобрести продукт, существуют маркетинговые стратегии.

Маркетинговые стратегии — это план действий компании, нацеленный на привлечение пользователей и продвижение продукта.

Графический дизайн в этом случае помогает создать привлекательный визуальный контент, который будет влиять на достижение желаемых целей и обеспечивать эффективность выбранной стратегии.

Иллюстрации

Яркая и интересная часть графического дизайна. Иллюстрации могут использоваться для книжных обложек или рекламных кампаний. Изначально это два разных направления — графика и иллюстрация. Но если соединить их воедино, получится по-настоящему уникальный контент, который поможет выделиться среди конкурентов.

Типографика

Работа с печатной продукцией и цифровыми элементами, которые включают в себя большой объем текстовой информации.

Графический дизайнер работает с макетами. Ему необходимо понимать, через какие процессы будет проходить изображение, чтобы создать такой материал, который сохранит внешний вид после печати.

Социальные сети и сайты

Графический дизайнер создает креативы для рекламы, обложки для публикаций в соцсетях, дизайны сайтов. Недостаточно просто красивой картинки, необходимо

вовлекать пользователя при помощи необычных цветовых сочетаний, анимации, полезного контента.

Дизайн упаковки

Задача графического дизайнера — придумать функциональную и привлекательную упаковку: от этого зависит узнаваемость и популярность продукта, а значит и продажи.

Дизайн внешней среды

Оформлением пространства занимается не только графический дизайнер, но также дизайнеры интерьера, архитекторы и ландшафтные дизайнеры. Вместе они разрабатывают каждую деталь. Согласитесь, без нужных указателей в торговых центрах легко заблудиться.

Графический дизайн направлен на решение множества разных задач при помощи работы с формами, цветами, изображениями, композицией, шрифтами. В эру современных технологий и меняющихся трендов необходимо глубже вникать в рабочие процессы и становиться гибким.

1. Перечень основной литературы:

1. Корякина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г.М. Корякина, С.А. Бондарчук ; Липецкий государственный педагогический университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т.Ю. Казарина ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 104 с.: ил. - ISBN 978-5-8154-0337-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472626> (02.03.2018).

2. Перечень дополнительной литературы:

1. Колпашиков Л.С. Дизайн. Три методики проектирования [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров/ Колпашиков Л.С.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2013.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21444>.— ЭБС «IPRbooks»,

3. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

1.Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 54.03.01 Реклама и связи с общественностью.

2. Методические указания по организации и проведению самостоятельной работы по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1.<https://www.gks.ru/> - официальный сайт Федеральной службы государственной статистики.

2.ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - <http://biblioclub.ru>

3.Научная электронная библиотека e-library – www.elibrary.ru

- 4.<http://catalog.ncstu.ru/catalog> – Официальный сайт библиотеки ФГАОУ ВО СКФУ
- <https://finuch.ru/> Учебное пособие по финансовой грамотности
- 5.<http://www.cbr.ru/> официальный сайт ЦБ РФ
- 6.<http://www.consultant.ru>- Справочно правовая система КонсультантПлюс
- 7.<https://fmc.hse.ru/> Федеральный методический центр по финансовой грамотности
- 8.fingramota.org Материалы информационного портала.

5. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

- 1.<http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>. - некоммерческая интернет-версия (СПС) КонсультантПлюс.
- 2.<https://www.garant.ru/> - информационно-правовой портал Гарант.ру.

6. Программное обеспечение:

- 1.Microsoft Windows Professional Russian Upgrade/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level
- 2.Microsoft Office Russian License/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 2.

Тема 2. Этапы разработки графического дизайна.

Цель занятия: Изучение этапов разработки графического дизайна

Рассматриваемые вопросы

4. Методики креативного мышления.
5. Средства и стилистические особенности образов.
6. Понятие образа в графическом дизайне.

Технология работы

3. Изучение аналогов.
4. Зарисовки, эскизы, клаузуры.

Теоретическая часть: Этапы разработки графического дизайна

Первое, что необходимо сделать дизайнеру — определить цель продукта. Для этого нужно обговорить с заказчиком все важные детали, а также заполнить бриф по проекту. Это специальный документ, в котором фиксируются все вводные данные по проекту, а также составляются первоначальные задачи и цели, которые должен выполнить дизайнер при создании нового продукта.

Второй шаг — создать идею. Графический дизайнер разрабатывает общую концепцию — схематично зарисовывает будущую идею без уточнения деталей, чтобы показать примерное видение проекта заказчику.

Выбрать направление. Дизайнер и заказчик определяют с основной идеей и решают, в каком направлении двигаться дальше и на чем делать главные акценты.

Реализовать решение. С этого этапа начинается творческая и практическая работа графического дизайнера. Он открывает графический редактор и другие необходимые

программы для того, чтобы начать детально прорисовывать утвержденную идею и в процессе согласовывать правки с заказчиком.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 3.

Тема 3. Основные принципы графического дизайн.

Цель занятия: Изучение основных принципов графического дизайн. Знание ключевых принципов построения композиции. Баланс. Объединение. Выравнивание. Визуальная иерархия. Типографика. Повторение. Контраст.

Рассматриваемые вопросы

7. Композиционные схемы
8. Средства воплощения художественных идей
9. Понятие образ в графическом дизайне.

Технология работы

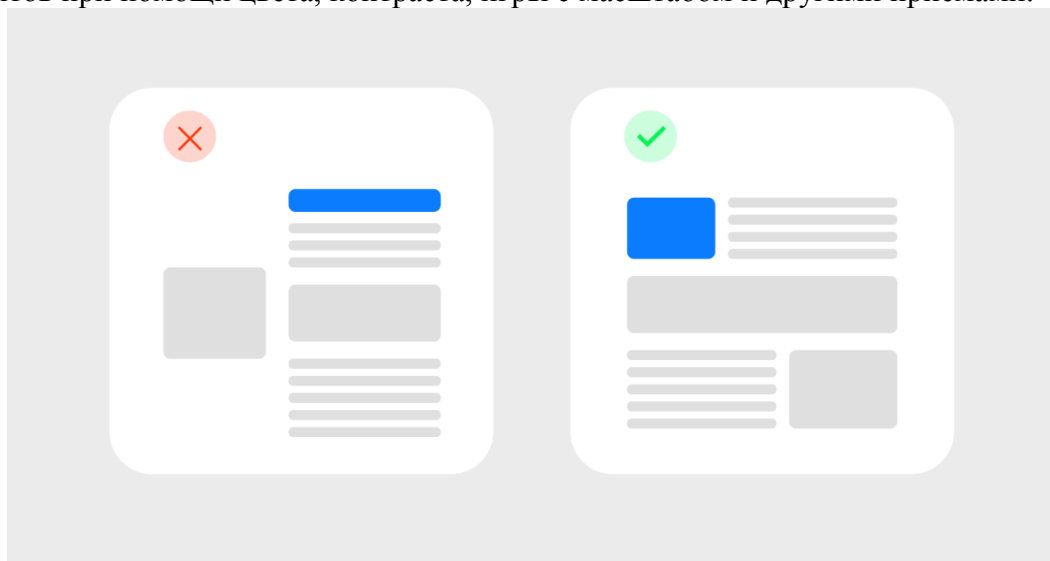
5. Изучение аналогов.
6. Зарисовки, эскизы, клаузуры.

Теоретическая часть: Основные принципы графического дизайна.

Принципы дизайна — это законы, по которым строится грамотный визуал.

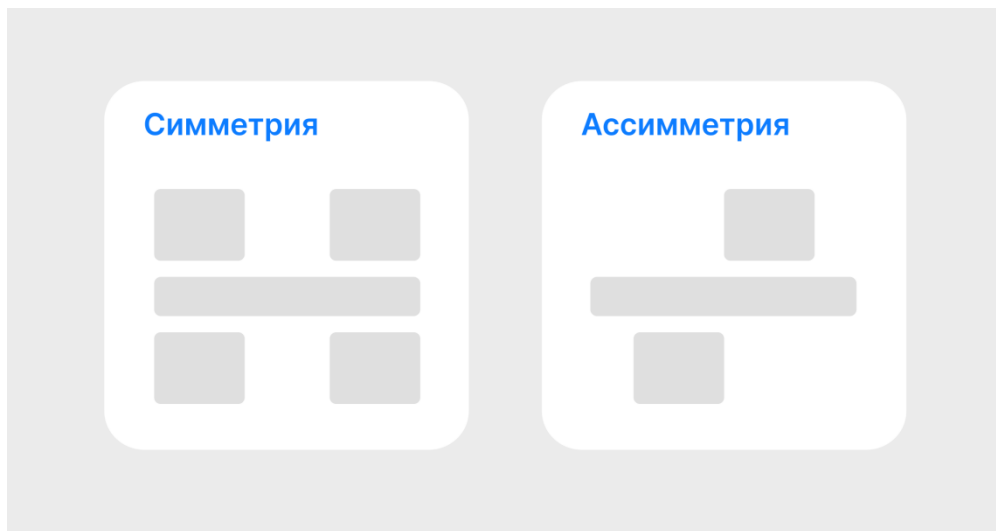
1. Баланс

Этот принцип стоит во главе графического дизайна. Он отвечает за визуальный вес элементов при помощи цвета, контраста, игры с масштабом и другими приемами.



Для того чтобы добиться симметричного баланса, необходимо визуальный вес объектов равномерно распределить по горизонтали и вертикали. Таким образом получится упорядоченный и гармоничный дизайн.

Если стоит задача удивить пользователя и привлечь его внимание нестандартным способом — подойдет ассиметричный баланс. В этом случае можно экспериментировать с визуальным весом элементов и их базовой составляющей.



2. Объединение

Данный принцип объединяет элементы, которые связаны между собой каким-то образом. Он делает визуал приятным для восприятия и исключает визуальный беспорядок.

Для того чтобы добиться объединения элементов, достаточно правильно использовать пустое пространство — отслеживать расстояния между элементами и отступы.

3. Выравнивание

Существует 2 вида выравнивания: по краю и по центру.

То есть объекты выстраиваются по невидимым линиям и занимают свое место согласно выбранному виду.

Горизонтальное выравнивание — это размещение элементов по краям: по левой или правой стороне веб-страницы.

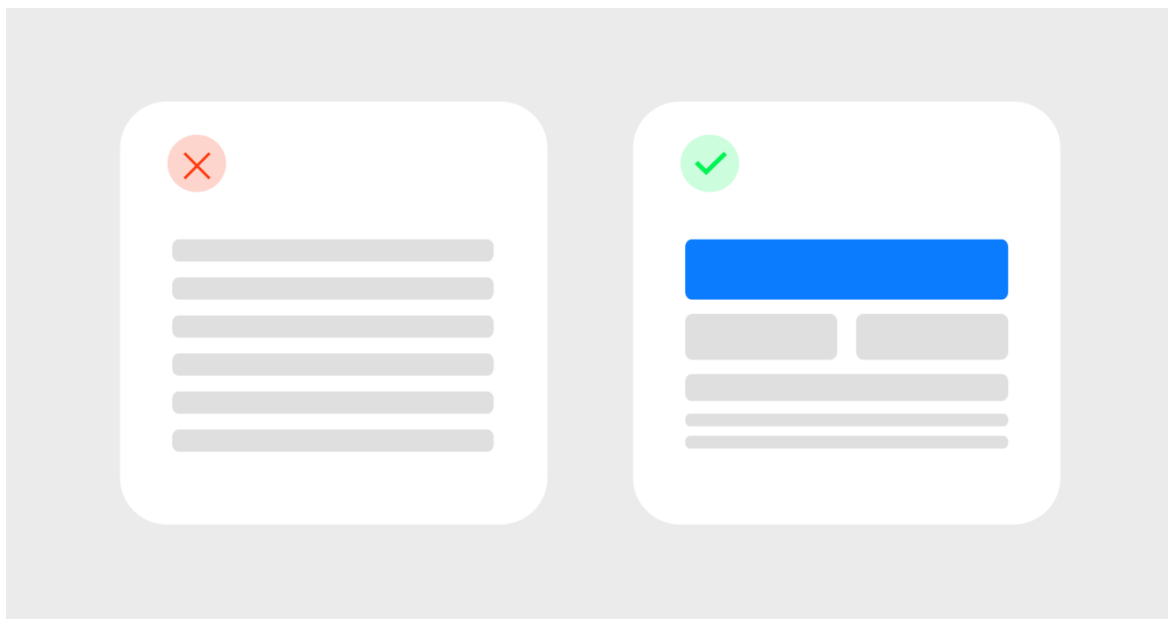
Вертикальное выравнивание — это размещение элементов по верхней или нижней границе страницы.

Выравнивание по центру — размещение объектов в центральной плоскости страницы по горизонтали или вертикали.

При грамотно продуманном выравнивании проект выглядит профессиональнее и статуснее.

4. Визуальная иерархия

Этот принцип позволяет управлять вниманием пользователя, размещая элементы по степени их важности: от главного к второстепенным. Иерархии можно достичь, экспериментируя с размером, цветом, текстурой и разными эффектами.

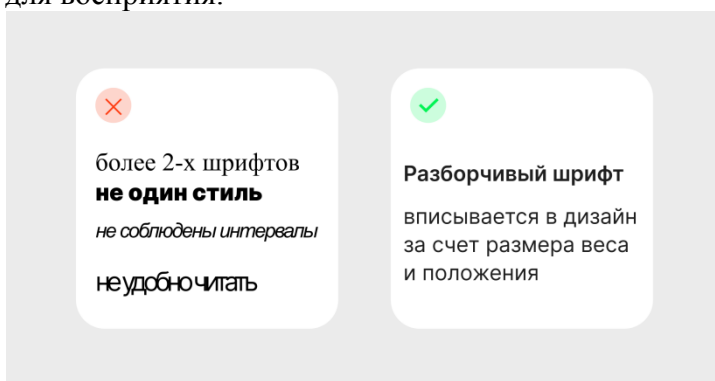


5. Типографика.

Шрифты в графическом дизайне — это весомая часть визуала, которая влияет на картину в целом. Здесь важно соблюдать 2 основных правила:

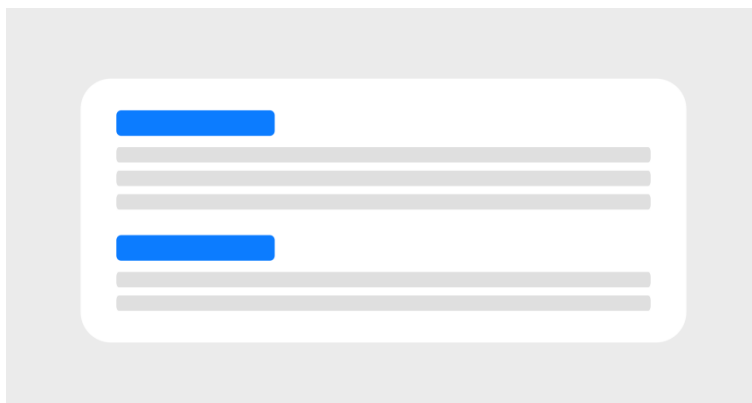
Не используйте более 2-х шрифтов в одном проекте. В большинстве случаев достаточно одного, при этом он может выглядеть по-разному за счет размера, веса и положения.

Стремитесь к удобочитаемости. Для этого достаточно выдерживать один стиль шрифта, соблюдать интервалы и обращать внимание на сочетание цветов — комфортно ли это для восприятия.



6. Повторение

Этот принцип позволяет достичь гармонии в дизайне и создать взаимосвязь между разными блоками за счет использования одного и того же элемента во всем проекте. Не торопитесь повторять сразу несколько элементов, это может внести хаос и обеспечить визуальный беспорядок.



7. Контраст

Этот принцип начинает свое действие тогда, когда необходимо расставить акценты — выделить определенные элементы или текстовые блоки. Он помогает разграничить элементы дизайна.

Для того чтобы реализовать данный принцип, необходимо сочетать между собой противоположные цветовые оттенки, разные шрифты и так далее.



Размер

Очень важно выбрать правильный размер элемента, особенно касается изображений, от этого зависит как загрузка сайта (при большом разрешении страница будет долго грузиться), так и качество общей картинки (размыто-пиксельные при слишком маленьком разрешении).

Также именно размер влияет на общую иерархию и помогает обозначить элементы по степени их важности.



Тренды графического дизайна

Создать что-то кардинально новое, чего ещё не было, — непростая задача. Новые тренды появляются за счёт множества пробных экспериментов и смелости специалистов.

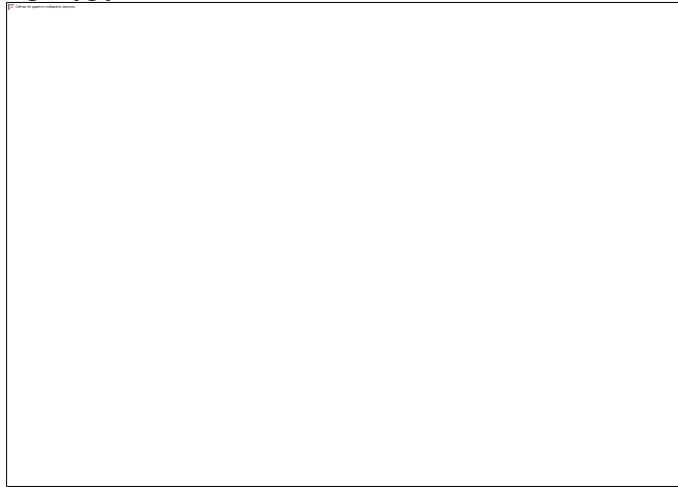
Какие-то из них не цепляют аудиторию, но самые удачные становятся образцом для подражания на долгие годы вперёд.

Рассмотрим современные тренды, которые сегодня получают самые высокие оценки.

1. Игра со шрифтами

Речь идет не о сочетании нескольких шрифтов на одной странице, а об оформлении слова или фразы как отдельного элемента — небольшое произведение искусства.

Например, актуальный приём с переплетением букв между собой — они могут создать фигуру и стать во главе логотипа или вовсе занимать весь экран.

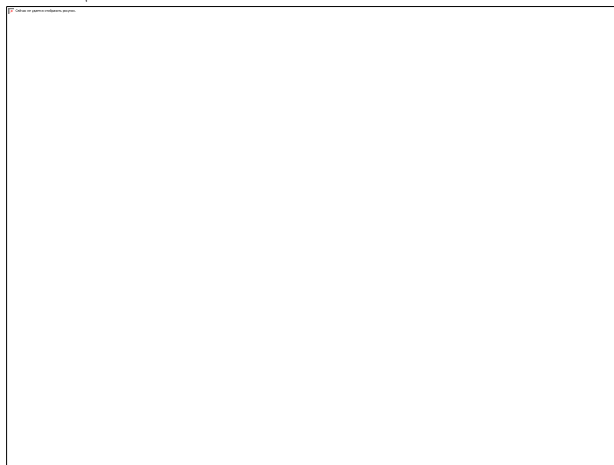


2. Монохром и минимализм

Чем меньше информации, тем выше шансы, что пользователь останется на странице и примет во внимание каждую фразу.

Здесь идёт использование одного цвета и громкое заявление или какое-то яркое предложение.

Отличный способ выделиться среди конкурентов и продемонстрировать уверенность в своем продукте за счёт ярких, выразительных фраз и ненавязчиво описанных ценностей.



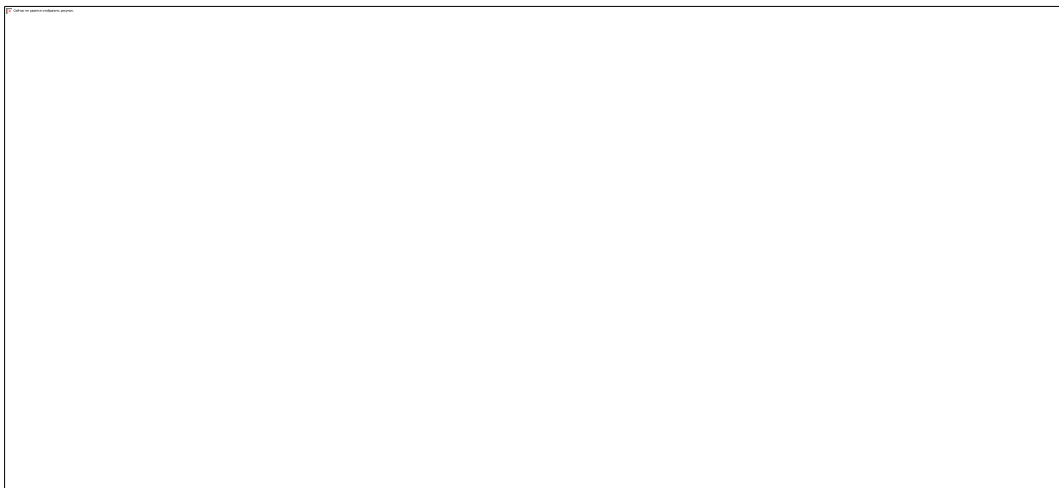
3. Намеренный хаос

Иными словами — ломаная композиция, которая вытесняет привычные симметричные формы и создает хаос.

Еще один пример — неправильная сетка, где пропущены некоторые ячейки. Это ломает классический шаблон и привлекает внимание больше.

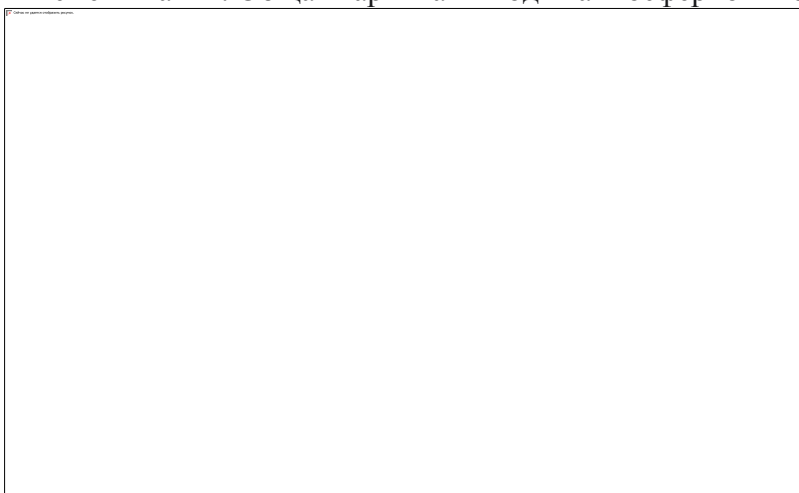
4. Объекты 3D

Это объемные изображения элементов в цифровом поле. Современный тренд, который делает интерфейс более функциональным и привлекательным. Пользователь будто бы попадает в новую реальность, где объекты можно рассмотреть под любым углом.



5. Техника Duplex

Техника предполагает использование двух цветов, а остальные оттенки получаются за счёт их смешивания. Общая картина выходит атмосферной и единой.



Влияние графического дизайна на продажи

В графическом дизайне используют массу инструментов, которые способны повлиять на продажи. Через цвета, шрифты и формы он доносит до пользователя ценности бренда, создает эффект ожидания и подталкивает к покупке здесь и сейчас.

Грамотная работа с колористикой позволяет акцентировать внимание пользователя на ключевых элементах и кнопках СТА. С помощью цвета дизайнер может передать сообщение и донести идеи и ценности бренда.

Но преимущество графического дизайна в том, что он способен оформить буквы так, что они будут продавать не хуже картинок. Главное, всё время удерживать внимание пользователя.

Исходя из всего, о чём мы здесь говорим, следует вывод — внешний дизайн влияет на продажи самым прямым образом. Потому что именно он заставляет пользователя остаться на сайте и убедить его совершить покупку или другое целевое действие.

1. Перечень основной литературы:

1. Корякина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г.М. Корякина, С.А. Бондарчук ; Липецкий государственный педагогический университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т.Ю. Казарина ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 104 с.: ил. - ISBN 978-5-8154-0337-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472626> (02.03.2018).

7. Перечень дополнительной литературы:

1. Колпашиков Л.С. Дизайн. Три методики проектирования [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров/ Колпашиков Л.С.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2013.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21444>.— ЭБС «IPRbooks»,

3. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1.Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

2. Методические указания по организации и проведению самостоятельной работы по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

1.<https://www.gks.ru/> - официальный сайт Федеральной службы государственной статистики.

2.ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - <http://biblioclub.ru>

3.Научная электронная библиотека e-library – www.elibrary.ru

4.<http://catalog.ncstu.ru/catalog> – Официальный сайт библиотеки ФГАОУ ВО СКФУ
<https://finuch.ru/> Учебное пособие по финансовой грамотности

5.<http://www.cbr.ru/> официальный сайт ЦБ РФ

6.<http://www.consultant.ru/> Справочно правовая система КонсультантПлюс

7.<https://fmc.hse.ru/> Федеральный методический центр по финансовой грамотности

8.fingramota.org Материалы информационного портала.

5. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1.<http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>. - некоммерческая интернет-версия (СПС) КонсультантПлюс.

2.<https://www.garant.ru/> - информационно-правовой портал Гарант.ру.

6. Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows Professional Russian Upgrade/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level

2. Microsoft Office Russian License/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 4.

Тема 4. Основные элементы графического дизайна.

Цель занятия: Изучение основных элементов графического дизайна. Линии. Формы. Цвет. Размер.

Рассматриваемые вопросы

1. Понятие элементы графического дизайна.
2. Особенности и эмоциональное воздействие элементов на потребителя.
3. Психоэмоциональное воздействие цвета и цветовых сочетаний на зрителя/потребителя.

Технология работы

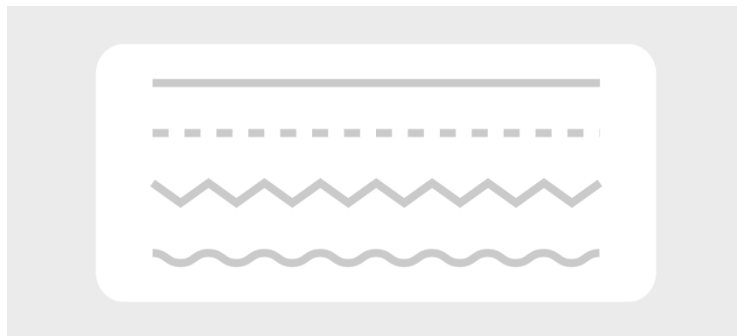
1. Изучение аналогов.
2. Зарисовки, эскизы с примеров.

Теоретическая часть: Основные элементы графического дизайна

Элементы графического дизайна — это инструменты, благодаря которым создается визуальная картинка. Они работают в тандеме с основными принципами и усиливают общий дизайн. Мы разберем базовые элементы.

Линии

С линиями лучше дружить, они одни из самых важных элементов в графическом дизайне. Линии могут быть разными: пунктирными, непрерывными, изогнутыми, прямыми. Они могут разграничивать контент — разбивать его на блоки, либо же создавать шаблон.



Формы.

Формы — основа всего графического дизайна. Это область с четкими границами, которые мы можем распознать.

Этот элемент добавляет реалистичности в работы за счет глубины и объемов, которые достигаются при помощи теней, игры со светом и перспективами.

В дизайнерских кругах очень часто можно услышать, что каждая форма имеет свое значение. Например:

1. Прямоугольники и квадраты: традиции, твердость и баланс.

2. Круги: бесконечность, безопасность, защита.

3. Треугольники: энергия, стабильность, агрессия.

4. Ромб: современность, необычность, яркость.

Объединяя эти формы между собой, можно создать абсолютно новые значения и внести в свою работу глубокий смысл.

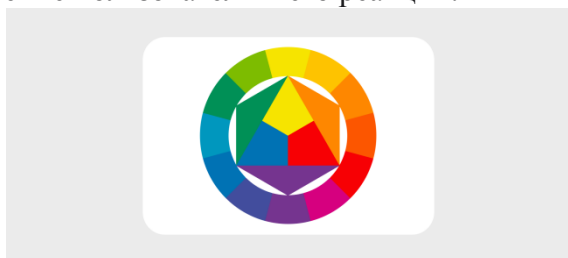


Цвет

Порой выбор цвета является решающим фактором в успешном дизайне. Здесь важно знать теорию цвета, особенность и его влияние на пользователей.

Например, опытные дизайнеры понимают, если стоит задача продемонстрировать стабильность и спокойствие, то при создании фирменного стиля будут выбраны сдержанные оттенки.

Исходя из этого, можно предположить, что цвет напрямую способен влиять на настроение пользователя и его реакции.



1. Перечень основной литературы:

1. Корякина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г.М. Корякина, С.А. Бондарчук ; Липецкий государственный педагогический университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т.Ю. Казарина ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 104 с.: ил. - ISBN 978-5-8154-0337-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472626> (02.03.2018).

8. Перечень дополнительной литературы:

1. Колпашиков Л.С. Дизайн. Три методики проектирования [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров/ Колпашиков Л.С.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2013.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21444>.— ЭБС «IPRbooks»,

3. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

1.Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 54.03.01 Реклама и связи с общественностью.

2. Методические указания по организации и проведению самостоятельной работы по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

1. <https://www.gks.ru/> - официальный сайт Федеральной службы государственной статистики.
2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - <http://biblioclub.ru>
3. Научная электронная библиотека e-library – www.elibrary.ru
4. <http://catalog.ncstu.ru/catalog> – Официальный сайт библиотеки ФГАОУ ВО СКФУ
5. <https://finuch.ru/> Учебное пособие по финансовой грамотности
6. <http://www.cbr.ru/> официальный сайт ЦБ РФ
7. <http://www.consultant.ru/> Справочно правовая система КонсультантПлюс
8. <https://fmc.hse.ru/> Федеральный методический центр по финансовой грамотности
8. fingramota.org Материалы информационного портала.

5. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1. <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>. - некоммерческая интернет-версия (СПС) КонсультантПлюс.
2. <https://www.garant.ru/> - информационно-правовой портал Гарант.ру.

6. Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows Professional Russian Upgrade/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level
2. Microsoft Office Russian License/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 5.

Тема 5. Влияние графического дизайна на продажи. Понимание маркетинговых принципов.

Цель занятия: Изучение влияния образов графического дизайна на продажи. Понимание маркетинговых принципов.

Рассматриваемые вопросы

1. Понятие художественный образ.
2. Особенности и эмоциональное воздействие элементов на потребителя.
3. Психоэмоциональное воздействие цвета и цветовых сочетаний на зрителя/потребителя.

Технология работы

1. Изучение аналогов.
2. Зарисовки, эскизы с примеров.

Теоретическая часть: Маркетинг

Для того чтобы грамотно подтолкнуть потребителя к решению и вызвать у него желание приобрести продукт, существуют маркетинговые стратегии.

Маркетинговые стратегии — это план действий компании, нацеленный на привлечение пользователей и продвижение продукта.

Графический дизайн в этом случае помогает создать привлекательный визуальный контент, который будет влиять на достижение желаемых целей и обеспечивать эффективность выбранной стратегии.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 6.

Тема 6. Программы для работы с графическим дизайном

Цель занятия: Изучение программ для работы с графическим дизайном. Adobe Photoshop. Adobe Illustrator. Corel Draw. Adobe InDesign, Figma. Adobe After Effects. Альтернативные версии программ.

Рассматриваемые вопросы

1. Adobe Photoshop.
2. Adobe Illustrator
3. Corel Draw.
4. Adobe InDesign.
5. Figma.
6. Adobe After Effects.

Технология работы

1. Изучение программ.
2. Выполнение задания.

Теоретическая часть:

Adobe Illustrator

Поддерживаемые операционные системы: Windows, macOS

Adobe Illustrator, несомненно, является одной из самых известных программ для дизайна векторной графики. И это оправдано, ведь в функциональном редакторе есть все инструменты для создания сложных иллюстраций. Благодаря настраиваемому пользовательскому интерфейсу и возможности работать над несколькими проектами одновременно, эффективность вашей работы возрастет в несколько раз.

С другой стороны, новичкам для работы с Adobe потребуется долгое обучение. Но есть и хорошая новость — новички могут использовать готовые шаблоны от Adobe Illustrator, а более опытные пользователи смогут насладиться полным функционалом и проконтролировать каждую деталь.

Создавать дизайн можно спокойно и в офлайн-режиме, ваши файлы будут автоматически синхронизироваться с Adobe Creative Cloud.



Adobe Photoshop

Поддерживаемые операционные системы: Windows, macOS

В сфере графического дизайна Adobe Photoshop не нуждается в представлении. Он завоевал звание эталона и стал незаменимым инструментом для большинства графических дизайнеров. Помимо настраиваемого пользовательского интерфейса Photoshop предлагает полный набор инструментов для обработки фотографий, 3D-графики, типографики и даже анимации.

Выделение объектов, редактирование контуров и множество кистей — это лишь некоторые преимущества Photoshop. Продвинутое инструменты помогут вам создать качественные иллюстрации до каждого пикселя.

Будучи из одной семьи Adobe Creative Cloud, Photoshop неизбежно сравнивают с Adobe Illustrator. Главная разница состоит в том, что в отличие от Illustrator, Photoshop — это растровый редактор. Его главное достоинство состоит в редактировании фотографий, в то время как Illustrator станет незаменимым помощником при создании графики с нуля.



Adobe InDesign

Поддерживаемые операционные системы: Windows, macOS

Наш следующий герой — еще один член семейства Adobe Creative Cloud. Adobe InDesign незаменим для специалистов в полиграфии и издательстве. Программа для графического дизайна позволяет создать качественные макеты для журналов, обложек книг, флаеров, открыток и т.д.

Данный продукт Adobe гораздо проще в использовании и не требует длительного обучения. InDesign отлично подходит для комбинирования текста с графикой, но это не самая продвинутая программа для работы с фотографиями из-за ограниченных инструментов редактирования.

CorelDRAW Graphics Suite

Поддерживаемые операционные системы: Windows

Простой пользовательский интерфейс и продвинутый набор инструментов — это про CorelDRAW. В мощный графический редактор встроены готовые шаблоны, рамки, 600+ градиентов, 1000 шрифтов, 48 форматов экспорта и другие функции. Программное обеспечение работает только на базе ОС Windows.

Однако CorelDRAW — не самая лучшая платформа для новичков, а вот профессионалам в сфере дизайна она подойдет.



Corel PaintShop Pro

Поддерживаемые операционные системы: Windows

Это продукт от разработчиков Corel, но он создан для редактирования фотографий. Гибкий редактор поддерживает как векторную, так и растровую графику, а также несколько форматов импорта и экспорта.

Krita

Поддерживаемые операционные системы: Windows, macOS, Linux, Chrome OS

Krita — редактор растровой графики и программа для рисования, созданная группой художников, которые хотели сделать цифровое рисование доступным для всех. Его несложно адаптировать под свои нужды, и профессиональные инструменты для рисования также имеются.

Программа бесплатная, но вы можете делать разовые или ежемесячные пожертвования, чтобы поддержать разработчиков.



Affinity Designer

Поддерживаемые операционные системы: Windows, macOS

Affinity Designer — это профессиональный редактор векторной и растровой графики, предлагающий большой набор инструментов для создания рисунков, принтов, логотипов, значков, UI-дизайна и многого другого. Расширенная цветокоррекция, работа с кривыми и предпросмотр графики в реальном времени — эти и другие возможности доступны в редакторе.



Graphic

Поддерживаемые операционные системы: macOS

Graphic — это программа для создания векторной графики и иллюстраций для устройств Apple. Приложение разработано с учетом простоты и удобства использования, чтобы обеспечить пользователям интуитивно понятный процесс редактирования. Она поддерживает импорт и экспорт файлов в формате SVG, PDF и PSD.

Продвинутые инструменты рисования, коллекция фигур и эффектов позволят вам создавать графический дизайн высокого качества, макеты и UI-дизайн. Вы также можете сохранить и применить некоторые стили повторно, чтобы ускорить процесс редактирования.

Sketch

Поддерживаемые операционные системы: macOS

Это редактор векторной графики уже от MacOS и надежный инструмент для многих дизайнеров UX/UI. Пользователи могут настраивать горячие клавиши и добавлять плагины и интеграции, чтобы настроить программу под свои нужды. Она также поддерживает совместную работу с командой.



ArtRage

Поддерживаемые операционные системы: Windows, macOS

ArtRage — это программа с инструментами для рисования для работы с растровой графикой, которая позволит создать любые виды цифровых изображений. Универсальный набор для рисования и простая навигация делают ArtRage подходящим инструментом не только для профессионалов, но и для всех, кто только начинает заниматься графическим дизайном.

Figma — простая в использовании профессиональная программа для дизайнеров и веб-разработчиков. Одно из главных преимуществ — работать с Figma можно прямо в браузере, не устанавливая программу на ПК. Это позволяет создавать хорошие интерфейсы и макеты сайтов даже на простой технике.

Здесь можно разработать:

- Логотипы;
- Интерактивные макеты;
- Анимацию и иллюстрации;
- Презентации и прототипы;
- Интерфейсы мобильных приложений;
- Макеты отдельных страниц и сайтов.

Вся работа происходит в облаке, получить к нему доступ можно с любого устройства. Это дает широкие возможности для командной работы. Любой сотрудник или заказчик может зайти в Фигму, просмотреть работу и внести свои правки.

Векторный графический редактор, разработанный специально для macOS. Подходит для создания дизайна пользовательского интерфейса. Софт выбирают специалисты в сфере UX и UI.

Sketch.

В Sketch можно:

- Создавать каркасы и интерактивные прототипы продуктов;
- Проводить пользовательские тесты кликабельных дизайнов;
- Адаптировать дизайн под разные размеры и разрешения;
- Работать с шаблонами экрана и адаптивными макетами веб-дизайна;
- Зеркально отображать проекты для оценки отображения дизайна на разных устройствах.

Программа пошагово сохраняет каждое действие, чтобы избежать потери правок.

В Sketch хорошо продумана командная работа. Просматривать дизайн и тестировать прототипы можно в любом браузере. Чтобы открыть доступ к вашему проекту достаточно выслать ссылку с приглашением. Оставлять свои отзывы можно будет прямо на холсте, комментируя и обсуждая работу в процессе. Это упрощает коммуникацию с командой, заказчиками и разработчиками.

Tilda.

Tilda идеально подходит для создания веб-дизайна без навыков программирования. Это простая онлайн-программа поможет сделать сайт, лендинг, промостраницу, небольшой интернет-магазин, сайт с портфолио, корпоративный блог, презентацию, страницу обучающего проекта или личную веб-страницу. Вся работа проходит в блочном конструкторе. Страница собирается из готовых элементов, поэтому сам процесс занимает мало времени.

Тильда это:

- Библиотека из 550+ блоков;
- Гибкие настройки;
- 210+ шаблонов готовых страниц;
- Инструменты для анимации элементов;
- Набор бесплатных иконок;
- Встроенный редактор изображений;
- Блоки для переходов между страницами;
- Готовые варианты инфографики;

Возможность работать со шрифтами из библиотеки или собственной коллекции.

Функционал действительно большой. Каждый блок можно отредактировать и настроить под себя. А благодаря внутреннему редактору Zero Block любой дизайн получится адаптировать под разные типы экранов.

Простой софт на ПК с инструментами на базе искусственного интеллекта поможет быстро выполнить даже самые сложные задачи. Благодаря тому, что многие действия за вас выполнит сама программа, вы сможете сэкономить время и уделить больше внимания деталям.

Здесь можно:

- Работать с готовыми наборами иконок;
- Создавать векторные и 3D иллюстрации;
- Удалять фон с любой фотографии;
- Генерировать аватарки;
- Генерировать текст для интерфейса;
- Работать с другим софтом, например, Figma;
- Улучшать разрешение фотографий и иллюстраций.

Lunacy.

В Lunacy можно работать в команде в режиме реального времени. Каждый получит возможность вносить свои правки, а другие смогут наблюдать за его работой. При желании можно обмениваться комментариями, получать отзывы о работе или оставлять заметки. Одновременно доступ к проекту может быть у 100 участников.

Анимация

Анимация помогает оживить графику и превратить статическую картинку в динамическую. Она незаменима в моушн-дизайне, который применяется в медиа, рекламе, кино, мобильных приложениях и видеоиграх. Анимационная графика помогает передать короткие визуальные сообщения, зацепив внимание зрителя.

Adobe After Effects.

Софт для создания анимационной графики и визуальных эффектов. Adobe After Effects поможет создать заставки, переходы, динамичные титры для кинофильмов, вращающиеся 3D-объекты, оживить логотипы и персонажей.

Функционал:

Анимация векторных объектов. С ее помощью можно оживить статичные элементы, нарисованные в векторных редакторах.

Анимация интерфейсов сайтов и мобильных приложений. Она покажет, как меняются элементы интерфейса при наведении, свайпе, кликах, чтобы заказчик увидел живой проект.

Кеинг (хромакей). Позволяет соединять несколько изображений или кадров в одной композиции.

VFX эффекты. Для добавления разрушений, взрывов, разломов земли и т.п.

Adobe After Effects это еще и видеоредактор. Здесь можно создать эффектную презентацию или тизер, наложить нужный цвет, поменять контрастность и яркость. Программу используют монтажеры, дизайнеры интерфейсов, специалисты по спецэффектам, моушн-дизайнеры, мультипликаторы. Поскольку это редактор от Adobe Systems, работая с ним можно в пару кликов импортировать файлы из Photoshop и Illustrator.

Adobe Animate.

Профессиональная программа для создания 2D анимации. Adobe Animate активно используют дизайнеры и мультипликаторы. С его помощью можно анимировать все что угодно, создавая креативные рекламные баннеры, интерактивные элементы с инфографикой, векторные мультфильмы и анимацию для игр. В этом редакторе создавался анимированный сериал My Little Pony.

Среди особенностей:

Рисование непосредственно в программе;

Легкий импорт из Adobe Illustrator;

Масштабирование сцен;

Вращение кадра;

Монтаж видеороликов;

Возможность редактирования скелета персонажа;

Работа с гибкой костью, помогающая нарисовать реалистичные позы;

"Оживление" нарисованных персонажей;

Возможность создавать свою библиотеку фреймов, чтобы каждый раз не анимировать сцены заново.

3D-графика.

Задача 3D-графики — презентовать объект в стилизованной или реалистичной визуальной форме. Она используется при создании персонажей в мультфильмах, предметов в играх и элементов для интерактивных рекламных роликов. 3D-графика создается с нуля и ее невозможно получить без работы в специальных дизайнерских программах.

Blender.

Многофункциональный профессиональный софт для создания и редактирования 3D-графики. Программа поможет создать трехмерную графику, модели для игр, рекламные видеоролики, анимационные фильмы и архитектурную визуализацию.

Среди основных возможностей:

3D-моделирование. Работать можно с разными техниками и видами моделирования. Например, с `hard_surface` или скульптингом.

2D. Доступна работа с 2D-анимацией, несколькими слоями, рисование 2D графики. Объединить 2D с 3D можно прямо в окне просмотра.

Риггинг. Скелетная анимация, помогающая "оживить" 3D-модели персонажа, незаменима при разработке компьютерных игр и мультипликаций.

Создание анимации. Анимировать можно почти любое свойство объекта или параметр персонажа.

Программа поддерживает шейдеры PBR и HDR-освещения, рендеринг VR. Имеет гибкий интерфейс, с помощью которого можно настроить цвет, размер, шрифты. При желании можно создавать собственные инструменты и дополнения.

Autodesk Maya.

Профессиональный софт для создания качественной анимации, графики движения, виртуальной реальности и персонажей. С Autodesk Maya работают крупные киностудии, такие как Marvel Studios, а также художники, аниматоры и 3D-дизайнеры по всему миру.

Функционал:

Правдоподобное оживление персонажей;

Создание симуляций, таких как бури или пламя;

Полигональное моделирование;

Возможность ретопологии;

Динамика твердых и мягких тел;

Создания реалистичных волос и шерсти.

Здесь есть абсолютно все инструменты для создания компьютерной 3D-анимации. Дизайнеры могут применять ее для создания качественных рекламных роликов. Autodesk Maya стоит использовать, когда вы работаете над крупными серьезными проектами.

Cinema 4D.

Программное обеспечение для 3D-моделирования, анимации, симуляции и рендеринга высокого уровня. Подходит для графического дизайна, работы с визуальными эффектами, моушн-графики, разработки игр, AR/MR/VR.

С помощью Cinema 4D можно:

Создавать сложные объекты с помощью объемного моделирования;

Моделировать с помощью строительных блоков;

Добиться реалистичных симуляций;

Разработать органические модели с помощью скульптинга;

Рисовать детализированные текстуры (например, для одежды);

Накладывать и связывать объекты друг с другом;

Создать персонажа с помощью системы симуляции тканей, морфинга, деформаторов.

Cinema 4D легче в использовании, чем аналогичные продукты. Разработчики постарались создать софт, который смогут использовать не только продвинутые дизайнеры, но и студенты и любители 3D графики. Чтобы использовать возможности программы на максимум можно пройти обучающие курсы.

Верстка.

Верстка помогает подготовить продукцию к печати: подогнать исходные шрифты, разместить текстовую информацию и графические элементы, отредактировать их размеры.

Adobe InDesign.

Adobe InDesign — программа для создания высококачественных макетов страниц для печатных и цифровых медиа. В ней создают макеты страниц для постеров, цифровых журналов, брошюр, листовок, бумажных и электронных книг.

Возможности:

Работа с огромной базой типографических шрифтов;

Экспорт текстового содержимого;

Подготовка файлов к печати;

Совместная работа над проектом;

Экспорт в форматы EPUB и SWF для электронных книг, журналов и цифрового контента.

InDesign используют не только графические дизайнеры, но и художники-постановщики. Каждый символ здесь можно редактировать отдельно, создавая свой уникальный типографический дизайн.

1. Перечень основной литературы:

1. Корякина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г.М. Корякина, С.А. Бондарчук ; Липецкий государственный педагогический университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т.Ю. Казарина ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 104 с.: ил. - ISBN 978-5-8154-0337-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472626> (02.03.2018).

9. Перечень дополнительной литературы:

1. Колпашиков Л.С. Дизайн. Три методики проектирования [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров/ Колпашиков Л.С.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2013.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21444>.— ЭБС «IPRbooks»,

3. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

1. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 54.03.01 Реклама и связи с общественностью.

2. Методические указания по организации и проведению самостоятельной работы по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <https://www.gks.ru/> - официальный сайт Федеральной службы государственной статистики.

2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - <http://biblioclub.ru>

3. Научная электронная библиотека e-library – www.elibrary.ru

4. <http://catalog.ncstu.ru/catalog> – Официальный сайт библиотеки ФГАОУ ВО СКФУ
<https://finuch.ru/> Учебное пособие по финансовой грамотности

5. <http://www.cbr.ru/> официальный сайт ЦБ РФ

6. <http://www.consultant.ru/> Справочно правовая система КонсультантПлюс

7. <https://fmc.hse.ru/> Федеральный методический центр по финансовой грамотности

8. fingramota.org Материалы информационного портала.

5. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1. <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>. - некоммерческая интернет-версия (СПС) КонсультантПлюс.

2. <https://www.garant.ru/> - информационно-правовой портал Гарант.ру.

6. Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows Professional Russian Upgrade/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level

2. Microsoft Office Russian License/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Пятигорский институт (филиал) СКФУ

Методические указания
по организации и проведению самостоятельной работы
по дисциплине
«Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью»
для студентов направления подготовки
42.03.01 Реклама и связи с общественностью
направленность (профиль):
Коммуникативные технологии и реклама

ПЯТИГОРСК
2024

Содержание

Введение

1. Общая характеристика самостоятельной работы при изучении дисциплины
2. План график выполнения самостоятельной работы
3. Контрольные точки и виды отчетности по ним
4. Методические указания по изучению теоретического материала
5. Методические указания по видам работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины
6. Список рекомендуемой литературы

Введение

Самостоятельная работа студента (СРС) наряду с аудиторной представляет одну из форм учебного процесса и является существенной его частью. СРС – это планируемая работа студентов, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

СРС предназначена не только для овладения каждой дисциплиной, но и для формирования навыков самостоятельной работы вообще, в учебной, научной, профессиональной деятельности, способности принимать на себя ответственность, самостоятельно решить проблему, находить конструктивные решения.

Самостоятельная работа студентов направлена на формирование профессиональных знаний и умение их практического применения. Важным критерием оценки качества профессионального знания, является умение студента интегрировать приобретенное знание в единую профессиональную схему, осознать место собственных новаторских идей и возможности их реализации в других профессиональных областях.

Одним из главных назначений самостоятельной работы студентов является переход от подражательной деятельности к творческой, где особенно ценится умение увидеть проблему, поставить цель, добиваться ее выполнения собственными силами без непосредственного участия преподавателя, но по его заданию. Студенты сознательно стремятся к достижению поставленной в задании цели, используя все свои умственные и физические возможности, и это позволяет им учиться управлять собственным временем, учебными нагрузками, развивать самостоятельность в учебном процессе.

Самостоятельная работа приводит студента к получению нового знания, упорядочению и углублению имеющихся знаний, формированию у него профессиональных навыков и умений. Самостоятельная работа выполняет ряд функций:

- развивающую;
- информационно-обучающую;
- ориентирующую и стимулирующую;
- воспитывающую;
- исследовательскую.

1.Общая характеристика самостоятельной работы при изучении дисциплины

Самостоятельная работа предусматривает следующие виды: самостоятельное изучение литературы, выполнение творческого проекта, подготовка к практическому занятию, выполнение курсового проекта, выполнение контрольной работы, выполнение курсовой работы, выполнение контрольной работы.

Цель для каждого вида самостоятельной работы:

профессиональная подготовка студента в области проектирования систем коммуникаций в рекламе средствами графического дизайна.

Задачи для каждого вида самостоятельной работы:

- владение системой базовых понятий в области систем графических коммуникаций в городской среде;
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- умение учитывать особенности восприятия графической информации целевой аудиторией, применять визуальные средства воздействия на целевую аудиторию;
- знание основ проектирования графических коммуникаций с учетом специфики различных информационных носителей.
- развитие навыков применения компьютерных технологий,
- формирование способности применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

2. Методические указания по изучению теоретического материала

Изучать учебную дисциплину рекомендуется по темам, предварительно ознакомившись с содержанием каждой из них в программе дисциплины. При теоретическом изучении дисциплины студент должен пользоваться соответствующей литературой.

Студентам рекомендуется с самого начала освоения данного курса работать с литературой и предлагаемыми заданиями в форме подготовки к очередному аудиторному занятию. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа должна обязательно содержать значительный объем материала, который может быть распечатан на принтерах с компьютерных файлов или подан в ручную в виде эскизов и набросков. Результаты выполненной самостоятельной работы должны быть представлены к назначенному сроку в виде проекта. Материал должен быть собран в папке, удобно размещен по тематике в определенном порядке. Изучать учебную дисциплину рекомендуется по темам, предварительно ознакомившись с содержанием каждой из них в программе дисциплины. При теоретическом изучении дисциплины студент должен пользоваться соответствующей литературой.

Студентам рекомендуется с самого начала освоения данного курса работать с литературой и предлагаемыми заданиями в форме подготовки к очередному аудиторному занятию. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа должна обязательно содержать значительный объем графического материала, который может быть распечатан на принтерах с компьютерных файлов или подан в ручную в виде эскизов и набросков. Результаты выполненной самостоятельной работы должны быть представлены к назначенному сроку в виде проекта. Материал должен быть собран в папке, удобно размещен по тематике в определенном порядке. Графический материал должен содержать пояснения и комментарии.

В процессе изучения учебной дисциплины студент должен выполнить все задания, целью которых является приобретение практических навыков нормирования и оценки эффективности технологических решений.

Материал должен содержать пояснения и комментарии.

В процессе изучения учебной дисциплины студент должен выполнить все задания, целью которых является приобретение практических навыков нормирования и оценки эффективности технологических решений.

3. Методические указания по видам работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины

Вид самостоятельной работы: самостоятельное изучение литературы

Итоговый продукт: Ответы на вопросы по темам дисциплины

Средства и технологии оценки: собеседование

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний; использует в ответе дополнительный материал все предусмотренные программой задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному; анализирует полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено полностью, необходимые практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения достаточно высокое. Студент твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, большинство предусмотренных программой заданий выполнено, но в них имеются ошибки, при ответе на поставленный вопрос студент допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, наблюдаются нарушения логической последовательности в изложении программного материала.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному.

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если ответы на вопросы по темам дисциплины последовательны, логически изложены, допускаются незначительные недочеты в ответе студента, такие как отсутствие самостоятельного вывода, очевидные ошибки и пр.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если студент не знает основных понятий темы дисциплины, не отвечает на дополнительные и наводящие вопросы преподавателя.

Вид самостоятельной работы: подготовка к практическому занятию

Итоговый продукт: выполнение творческого проекта

Средства и технологии оценки: просмотр творческого проекта

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если цель достигнута, Идея проекта оригинальная, идея проекта воплощена полностью, форма соответствует содержанию,

презентация выполнена качественно, на высоком уровне, четко и логически стройно излагает материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний;

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если цель достигнута частично, идею проекта помог сформулировать преподаватель, идея проекта воплощена, но есть «шероховатости» в форме, презентация требует небольшой доработки. Студент твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если путь к цели только намечен, идею проекта предложил преподаватель и совместно разрабатывал с преподавателем, Идея проекта воплощена частично, Презентация очень слабая, не вызвала интереса у зрителей, теоретическое содержание курса освоено частично.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если цели не достигли, не смогли разработать оригинальную идею, презентация не подготовлена, он не знает значительной части программного материала,

Оценки «зачтено» заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание творческого проекта и нормативного материала, умеющий свободно выполнять задания, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной кафедрой.

Оценка «незачтено» выставляется студентам, обнаружившим пробелы в знаниях творческого проекта, допускающим принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных заданий.

4. Список рекомендуемой литературы

4.1 Перечень основной литературы:

1. Корякина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г.М. Корякина, С.А. Бондарчук ; Липецкий государственный педагогический университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869>. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т.Ю. Казарина ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 104 с.: ил. - ISBN 978-5-8154-0337-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472626> (02.03.2018).

4.2 Перечень дополнительной литературы:

1. Колпашиков Л.С. Дизайн. Три методики проектирования [Электронный ресурс]: учебно- методическое пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров/ Колпашиков Л.С.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2013.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21444>.— ЭБС «IPRbooks»,

4.3 Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

1. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

2. Методические указания по организации и проведению самостоятельной работы по дисциплине «Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью» для студентов направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4.4 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <https://www.gks.ru/> - официальный сайт Федеральной службы государственной статистики.
2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - <http://biblioclub.ru>
3. Научная электронная библиотека e-library – www.elibrary.ru
4. <http://catalog.ncstu.ru/catalog> – Официальный сайт библиотеки ФГАОУ ВО СКФУ
5. <https://finuch.ru/> Учебное пособие по финансовой грамотности
6. <http://www.cbr.ru/> официальный сайт ЦБ РФ
7. <http://www.consultant.ru/> Справочно правовая система КонсультантПлюс
8. <https://fmc.hse.ru/> Федеральный методический центр по финансовой грамотности
8. fingramota.org Материалы информационного портала.

4.5 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1. <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>. - некоммерческая интернет-версия (СПС) КонсультантПлюс.
2. <https://www.garant.ru/> - информационно-правовой портал Гарант.ру.

4.6 Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows Professional Russian Upgrade/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level
2. Microsoft Office Russian License/Software Assurance Pack Academic OPEN 1 License No Level

Вопросы для собеседования

по дисциплине

«Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью»

Базовый уровень

1. Дать определение понятия поп арт
2. Дать определение понятия новая волна
3. Дать определение понятия минимализм
4. Дать определение понятия конструктивизм
5. Дать определение понятия гранж
6. Дать определение понятия классический стиль
7. Дать определение понятия модерн
8. Основные направления развития плаката 20 в.
9. Понимание плакатной рекламы
10. Уметь выявлять особенности характера проектируемого образа

11. Уметь грамотно планировать работу над проектом на этапе составления технического задания
12. Определять ракурсы восприятия объективной проектной ситуации
13. Плакат и его виды
14. Применение в сфере рекламной продукции
15. Владеть основными стилями в графическом дизайне

Повышенный уровень

1. Дать определение понятию Новая волна.
2. Виды стилей в плакате.
3. Назвать современных лидеров мирового плакатного искусства.
4. Назвать законы композиции.
5. Назвать основные свойства цветовых моделей.
6. Дать определение понятию Дизайн макет.
7. Дать определение понятию цветовая модель.
8. Дать определение понятию конструктивизм.
9. Дать определение классического стиля
10. Дать определение стиля гранж
11. Применение стилей с полиграфической продукции
12. Применение стилей в плакатной графике
13. Дать определение понятию минимализм
14. Дать определение понятию модерн

Тесты

по дисциплине

«Основы графического дизайна в рекламе и связях с общественностью»

I:

S: Это один из наиболее ненавистных дизайнерам шрифтов. Он разрабатывался как имитация шрифтов графических новелл, но использовался кем ни попадя так часто, что вскоре возникло даже движение за запрет этой гарнитуры

-: Courier

-: Monotype Corsiva

-: Comic Sans

I:

S: Эта рубленая гарнитура была ядром шрифтов во всех версиях Windows, начиная с версии 3.11. В 2007 году с выпуском Vista ее заменили на другой гротеск. Этот шрифт – главный соперник Helvetica, хотя различить их непросто

-: Arial

-: Times New Roman

-: Georgia

I:

S: Создателями славянской азбуки был:

-: Иоганн Гутенберг

-: Петр I

-: Кирилл и Мефодий

I:

S: Какие графические элементы лежат в основе глаголических букв?

-: треугольник, круг, крест

-: крест, треугольник, овал

-: квадрат, треугольник, спираль

I:

S: Орнамент заставок и буквиц тератологического стиля (XIII –XIV в.) состоит из:

- : геометрических элементов (кругов и решеток)
- : фигур животных (переплетенных ремнями, хвостами, узлами)
- : извивающиеся листья, сплетенные с большими бутонами цветов

I:

S: Наборный шрифт в Европе был изобретен?

- : Иваном Федоровым
- : Иоганом Гутенбергом
- : Клодом Гарамоном

I:

S: Что такое гарнитура?

- : совокупность типографского наборного материала, различного по начертанию и размерам, но имеющего одинаковый характер рисунка
- : междустрочный пробел, расстояние между наборными строками
- : плотность полиграфического раstra

I:

S: Шрифты с мягкими, округлыми засечками относятся к группе

- : рубленных шрифтов
- : брусковых шрифтов
- : антиквенным шрифтам

I:

S: Брусок прямоугольного сечения (металлический, пластмассовый, деревянный) с рельефным изображением буквы или знака на одной из его сторон

- : литера
- : очко литеры
- : апрош.

I:

S: Размер шрифта измеряется в:

- : сантиметрах
- : километрах
- : пунктах

I:

S: Шрифты брусковой антиквы появилась

- : для акциденции
- : для набора больших объемов текстов
- : для оформления и создания определенного настроения