

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 62

УТВЕРЖДАЮ

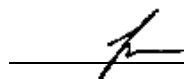
Руководитель образовательной программы

доц., к. культурол., доц.

(должность, уч. степень, звание)

Н.В. Выжлецова

(инициалы, фамилия)



(подпись)

«25» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Графический дизайн»
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	51.03.01
Наименование направления подготовки/ специальности	Культурология
Наименование направленности/ специализации	Цифровые проекты в креативных индустриях
Форма обучения	очная
Год приема	2026

Санкт-Петербург– 2026

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

старший преподаватель
(должность, уч. степень, звание)

 09.02.2026
(подпись, дата)

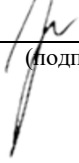
Е.В. Шаламова
(инициалы, фамилия)

Программа одобрена на заседании кафедры № 62

«10» февраля 2026 г, протокол № 7

Заведующий кафедрой № 62

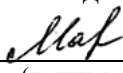
д.э.н., проф.
(уч. степень, звание)

 10.02.2026
(подпись, дата)

К.В. Лосев
(инициалы, фамилия)

Заместитель декана факультета №6 по методической работе

старший преподаватель
(должность, уч. степень, звание)

 10.02.2026
(подпись, дата)

М.Б. Капелюш
(инициалы, фамилия)

Аннотация

Дисциплина «Графический дизайн» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/ специальности 51.03.01 «Культурология» направленности/специализации «Цифровые проекты в креативных индустриях». Дисциплина реализуется кафедрой «№62».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-1 «Готов к проектной работе в различных сферах социокультурной деятельности, способен разрабатывать цифровые проекты и цифровые продукты с учетом конкретных заданных параметров»

ПК-3 «Способен разрабатывать цифровые проекты в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия»

ПК-5 «Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские, образовательные, художественно-творческие, другие цифровые проекты в области культуры и искусства»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами визуальной коммуникации, проектированием графических объектов для цифровых сред, использованием специализированного программного обеспечения, разработкой фирменного стиля и брендбука для культурных проектов, а также методами создания визуального контента для просветительских и образовательных целей.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета (5 семестр).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Язык обучения по дисциплине «русский».

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

1.1. Цели преподавания дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся теоретических знаний и практических навыков в области графического дизайна как инструмента создания эффективных визуальных решений для культурно-просветительских, образовательных и художественно-творческих цифровых проектов, а также развитие компетенций, необходимых для профессиональной проектной деятельности в креативных индустриях.

1.2. Дисциплина входит в состав части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы высшего образования (далее – ОП ВО).

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП ВО.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями или их частями. Компетенции и индикаторы их достижения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Категория (группа) компетенции	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональные компетенции	ПК-1 Готов к проектной работе в различных сферах социокультурной деятельности, способен разрабатывать цифровые проекты и цифровые продукты с учетом конкретных заданных параметров	ПК-1.3.1 знать законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, основы маркетинга, теорию, практику проектной деятельности, основные методы проведения комплексных дизайнерских исследований, технологии ИИ, VR/AR-технологии ПК-1.У.1 уметь подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; составлять по типовой форме проектное задание ПК-1.В.1 владеть навыками предварительной проработки эскизов проектируемой системы и составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме
Профессиональные компетенции	ПК-3 Способен разрабатывать цифровые проекты в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия	ПК-3.У.1 уметь разрабатывать цифровые проекты в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия; подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; оформлять результаты дизайнерских исследований
Профессиональные компетенции	ПК-5 Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские,	ПК-5.3.2 знать методы организации творческого процесса дизайнера; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

	образовательные, художественно-творческие, другие цифровые проекты в области культуры и искусства	ПК-5.У.1 уметь разрабатывать цифровые проекты с заданными параметрами в области культуры и искусства; проработать этапы практической реализации разработанных программ ПК-5.У.2 уметь составлять проектное задание, подбирать и систематизировать; работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений
--	---	---

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина базируется на знаниях, умениях и компетенциях, полученных обучающимися при освоении предшествующих дисциплин и практик:

- «Визуальная культура»;
- «Методологии и методы культурологии»;
- «Маркетинг в профессиональной деятельности»;
- «Интеллектуальные системы в гуманитарной сфере»;
- «Учебная ознакомительная практика»;
- «Производственная проектная практика».

Знания, полученные при изучении «Графического дизайна», имеют самостоятельное значение и являются основой для успешного освоения последующих дисциплин и прохождения практик:

- «Web-технологии»;
- «Цифровые проекты в культуре»;
- «Мультимедиа технологии»;
- «Нарративный дизайн»;
- «Выставочная деятельность и кураторство».

3. Объем и трудоемкость дисциплины

Данные об общем объеме дисциплины, трудоемкости отдельных видов учебной работы по дисциплине (и распределение этой трудоемкости по семестрам) представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Всего	Трудоемкость по семестрам
		№5
1	2	3
Общая трудоемкость дисциплины, ЗЕ/ (час)	3/ 108	3/ 108
Из них часов практической подготовки	34	34
Аудиторные занятия, всего час.	51	51
в том числе:		
лекции (Л), (час)	17	17
практические/семинарские занятия (ПЗ), (час)		

лабораторные работы (ЛР), (час)	34	34
курсовой проект (работа) (КП, КР), (час)		
экзамен, (час)		
Самостоятельная работа , всего (час)	57	57
Вид промежуточной аттестации: зачет, дифф. зачет, экзамен (Зачет, Дифф. зач, Экз.)	Дифф. зач.,	Дифф. зач.,

4. Содержание дисциплины

4.1. Распределение трудоемкости дисциплины по разделам и видам занятий.

Разделы, темы дисциплины и их трудоемкость приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Разделы, темы дисциплины, их трудоемкость

Разделы, темы дисциплины	Лекции (час)	ПЗ (СЗ)	ЛР (час)	КП/КР (час)	СР (час)
Семестр 5					
Раздел 1. Основы графического дизайна и визуальной коммуникации	4	–	6	–	10
Тема 1.1. Графический дизайн как вид проектной деятельности. История и современные тенденции.	1	–	2	–	3
Тема 1.2. Элементы визуального языка: точка, линия, пятно, форма, фактура. Композиционные приемы.	1	–	2	–	3
Тема 1.3. Цвет в графическом дизайне. Цветовые модели, гармонии, психология восприятия.	1	–	1	–	2
Тема 1.4. Типографика. Классификация шрифтов, читаемость, сочетаемость.	1	–	1	–	2
Раздел 2. Инструментарий графического дизайна	4	–	8	–	14
Тема 2.1. Растровая и векторная графика. Основные форматы файлов, разрешение, цветовые профили.	1	–	2	–	4
Тема 2.2. Программное обеспечение для растровой графики (Adobe Photoshop, GIMP). Основы работы со слоями, масками, корректировками.	1	–	2	–	4
Тема 2.3. Программное обеспечение для векторной графики (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Figma). Работа с контурами, заливками, текстом.	1	–	2	–	3
Тема 2.4. Верстка макетов в программах для дизайна (Adobe InDesign, Figma). Модульные сетки, стили.	1	–	2	–	3
Раздел 3. Проектирование систем визуальной идентификации	5	–	12	–	19
Тема 3.1. Фирменный стиль и брендинг. Логотип, товарный знак, требования к разработке.	1	–	2	–	4
Тема 3.2. Брендбук как документ визуальной идентификации. Структура и содержание.	1	–	2	–	4

Тема 3.3. Разработка айдентики для культурных проектов (музеи, выставки, фестивали).	1	–	3	–	5
Тема 3.4. Создание визуального контента для цифровых сред (веб-сайты, социальные сети, приложения).	1	–	3	–	4
Тема 3.5. Дизайн полиграфической продукции (плакаты, буклеты, каталоги) для культурно-просветительских целей.	1	–	2	–	2
Раздел 4. Цифровые проекты в сфере культуры и наследия	4	–	8	–	14
Тема 4.1. Визуализация культурного наследия: методы, технологии, примеры.	1	–	2	–	4
Тема 4.2. Проектирование экспозиционных и выставочных материалов с использованием графического дизайна.	1	–	2	–	3
Тема 4.3. Инфографика и визуализация данных в культурных и образовательных проектах.	1	–	2	–	4
Тема 4.4. Разработка анимационных и интерактивных графических элементов для просветительских проектов.	1	–	2	–	3
Итого в семестре:	17	–	34	–	57
Итого	17	0	34	0	57

Практическая подготовка заключается в непосредственном выполнении обучающимися определенных трудовых функций, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Содержание разделов и тем лекционных занятий.

Содержание разделов и тем лекционных занятий приведено в таблице 4.

Таблица 4 – Содержание разделов и тем лекционного цикла

Номер раздела	Название и содержание разделов и тем лекционных занятий
1	Раздел 1. Основы графического дизайна и визуальной коммуникации
	Тема 1.1. Графический дизайн как вид проектной деятельности. Определение, основные задачи и функции. Связь с культурой, искусством и технологиями. Краткая история графического дизайна: от ремесла до индустрии. Современные тенденции: минимализм, коллажность, неоморфизм, экодизайн. Роль дизайна в креативных индустриях.
	Тема 1.2. Элементы визуального языка: точка, линия, пятно, форма, фактура, пространство. Принципы композиции: равновесие, ритм, контраст, нюанс, масштаб, динамика и статика. Законы гештальта в композиции. Примеры использования в рекламных и культурных проектах.
	Тема 1.3. Цвет в графическом дизайне. Цветовые модели (RGB, CMYK, Pantone). Цветовой круг Иттена, виды цветовых гармоний. Психологическое и культурное значение цвета. Выбор цветовой палитры в зависимости от целевой аудитории и бренда.
	Тема 1.4. Типографика. Определение, роль в визуальной коммуникации. Классификация шрифтов: антиква, гротески, брусковые, рукописные,

	декоративные. Параметры шрифта: гарнитура, кегль, интерлиньяж, трекинг, кернинг. Правила читаемости и сочетаемости шрифтов. Шрифтовые пары.
2	Раздел 2. Инструментарий графического дизайна
	Тема 2.1. Растровая и векторная графика. Принципиальные отличия, области применения. Основные форматы файлов (JPEG, PNG, GIF, TIFF, EPS, AI, PDF), их назначение. Понятие разрешения (dpi, ppi), цветовых профилей, сжатия. Особенности подготовки графики для печати и для цифровых экранов.
	Тема 2.2. Программное обеспечение для растровой графики: Adobe Photoshop, GIMP. Интерфейс, основные инструменты. Работа со слоями, режимами наложения, масками, фильтрами, корректирующими слоями. Цветокоррекция и ретушь. Сохранение для печати и для веба.
	Тема 2.3. Программное обеспечение для векторной графики: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Figma. Создание фигур, работа с пером, кривыми Безье. Заливки, градиенты, обтравочные маски. Работа с текстом в векторе. Экспорт в различные форматы.
	Тема 2.4. Верстка макетов. Программы для верстки: Adobe InDesign, Figma. Модульные сетки как основа организации пространства. Создание стилей (параграф, символ, объект). Компонировка текста и изображений. Подготовка макетов к печати (вылеты, метки обрезки, треппинг) и к публикации в интернете.
3	Раздел 3. Проектирование систем визуальной идентификации
	Тема 3.1. Фирменный стиль и брендинг. Определение, основные элементы: логотип, фирменный цвет, шрифт, носители. Виды логотипов: текстовые, знаковые, комбинированные. Требования к логотипу (уникальность, масштабируемость, ассоциативность). Правовая охрана товарного знака.
	Тема 3.2. Брендбук как документ визуальной идентификации. Цель, структура и основные разделы: философия бренда, миссия, цвета, шрифты, логотип (правила использования), носители, типографика. Примеры брендбуков культурных институций (музеи, театры, фестивали).
	Тема 3.3. Разработка айдентики для культурных проектов. Особенности проектирования для музеев, выставочных залов, библиотек, фестивалей, городских событий. Учет исторического контекста, аудитории, функции. Кейсы успешных проектов (например, айдентика Государственной Третьяковской галереи, «Новой Третьяковки», культурных центров).
	Тема 3.4. Создание визуального контента для цифровых сред. Дизайн веб-сайтов культурных проектов: главная страница, навигация, визуализация. Оформление постов и карточек для социальных сетей (Instagram, ВКонтакте, Telegram). Визуальный сторителлинг. Адаптивный дизайн.
	Тема 3.5. Дизайн полиграфической продукции для культурно-просветительских целей: плакаты, афиши, буклеты, каталоги, открытки, пригласительные. Принципы разработки серийной продукции. Выбор бумаги, отделки (лакировка, фольгирование). Взаимосвязь полиграфического и цифрового дизайна.
4	Раздел 4. Цифровые проекты в сфере культуры и наследия
	Тема 4.1. Визуализация культурного наследия. Современные методы: 3D-

	моделирование, VR/AR, фотофиксация, гибридная реальность. Графический дизайн в создании виртуальных туров, интерактивных карт, мультимедийных гидов. Примеры использования в проектах ЮНЕСКО, российских заповедниках.
	Тема 4.2. Проектирование экспозиционных и выставочных материалов. Графические решения для стендов, панелей, интерактивных киосков, этикетажа. Принципы навигации и ориентации посетителя. Сочетание традиционных и цифровых технологий.
	Тема 4.3. Инфографика и визуализация данных. Роль в образовательных и просветительских проектах. Типы инфографики: статистическая, хронологическая, иерархическая, карты. Инструменты создания (Adobe Illustrator, Canva, Tableau). Эффективное донесение сложной информации до широкой аудитории.
	Тема 4.4. Разработка анимационных и интерактивных графических элементов для просветительских проектов. Основы моушн-дизайна: создание анимации логотипа, переходов, поясняющих роликов. Интерактивные презентации, веб-интерфейсы для образовательных платформ. Сочетание статики и динамики.

4.3. Практические (семинарские) занятия

Темы практических занятий и их трудоемкость приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Практические занятия и их трудоемкость

№ п/п	Темы практических занятий	Формы практических занятий	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Учебным планом не предусмотрено					
Всего					

4.4. Лабораторные занятия

Темы лабораторных занятий и их трудоемкость приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Лабораторные занятия и их трудоемкость

№ п/п	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Семестр 5				
1	Знакомство с графическими редакторами. Создание простых композиций из геометрических фигур.	2	2	1
2	Выполнение цветовых упражнений: цветовые гармонии, подбор палитры по заданию.	2	2	1
3	Разработка шрифтовой композиции на основе высказывания или афоризма.	2	2	1
4	Работа в растровом редакторе:	2	2	2

	цветокоррекция, монтаж изображений, маски.			
5	Работа в векторном редакторе: создание кривых, логотипа, иконок.	2	2	2
6	Верстка макета буклета (или флаера) с использованием модульной сетки.	2	2	2
7	Разработка концепции логотипа для вымышленного культурного проекта (музей, фестиваль). Эскизы.	3	3	3
8	Создание логотипа в векторном редакторе, подготовка его к использованию (различные варианты, масштабирование).	3	3	3
9	Разработка фирменной цветовой палитры и типографики для культурного проекта.	2	2	3
10	Разработка макетов визуального контента для социальных сетей культурного проекта (серия из 2–3 карточек).	3	3	3
11	Создание эскиза афиши/плаката для выставки или события, изучение композиционных схем.	2	2	3
12	Разработка элемента визуализации культурного наследия: интерактивная карта или временная линия.	3	3	4
13	Проектирование инфографики по выбранной теме (исторической, культурологической).	2	2	4
14	Создание простой анимации (логотипа, перехода) в программе моушн-дизайна (Adobe After Effects или альтернативы).	2	2	4
15	Сборка и защита итогового портфолио по дисциплине: презентация всех выполненных работ (подготовка файлов, оформление).	2	2	1–4
Всего		34	34	

4.5. Выполнение курсового проекта/ курсовой работы
Учебным планом не предусмотрено

4.6. Самостоятельная работа обучающихся
Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость приведены в таблице 7.

Таблица 7 – Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость

Вид самостоятельной работы	Всего, час	Семестр 5, час
1	2	3
Изучение теоретического материала дисциплины (ТО)	30	30
Курсовое проектирование (КП, КР)	–	–
Расчетно-графические задания (РГЗ)	–	–
Выполнение реферата (Р)	–	–
Подготовка к текущему контролю	5	5

успеваемости (ТКУ)		
Домашнее задание (ДЗ)	17	17
Контрольные работы заочников (КРЗ)	–	–
Подготовка к промежуточной аттестации (ПА)	5	5
Всего:	57	57

5. Перечень учебно-методического обеспечения

для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся указаны в п.п. разделов 6-11.

6. Перечень печатных и электронных учебных изданий

Перечень печатных и электронных учебных изданий приведен в таблице 8.

Таблица 8– Перечень печатных и электронных учебных изданий

Шифр/ URL адрес	Библиографическая ссылка	Количество экземпляров в библиотеке (кроме электронных экземпляров)
URL: https://znanium.ru/catalog/product/2187360 Режим доступа: по подписке.	Березовский, А. В. Дизайн логотипа : учебно-методическое пособие / А. В. Березовский, Д. А. Ткаченко. – Санкт-Петербург : Издательство РГПУ им. Герцена, 2023. – 80 с. – ISBN 978-5-8064-3393-1. – Текст : электронный.	
URL: https://znanium.ru/catalog/product/2192471 Режим доступа: по подписке.	Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве : учебное пособие / под ред. Л. М. Дмитриевой. – Москва : ИНФРА-М, 2026. – 152 с. (Магистр). – ISBN 978-5-16-012941-9. – Текст : электронный.	
URL: https://znanium.ru/catalog/product/2224459 Режим доступа: по подписке.	Ткаченко, О. Н. Дизайн и рекламные технологии : учебное пособие / О.Н. Ткаченко ; под ред. Л.М. Дмитриевой. – Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2026. – 176 с. – (Бакалавриат). – ISBN 978-5-16-009262-1. – Текст : электронный.	

7. Перечень электронных образовательных ресурсов

информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины приведен в таблице 9.

Таблица 9 – Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

URL адрес	Наименование
https://pro.guap.ru/	Элементы электронного курса по дисциплине размещены <u>внутри ЭИОС ГУАП «Интегрированная среда обучения»</u>

8. Перечень информационных технологий

8.1. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Перечень используемого программного обеспечения представлен в таблице 10.

Таблица 10– Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование
1	Электронная информационно-образовательная среда ГУАП «Интегрированная среда обучения» (https://pro.guap.ru/ разработана сотрудниками ГУАП (введена в эксплуатацию приказом ГУАП от 06.06.2017 № 05-215/17), перечень модулей и их функциональное назначение изложены по ссылке https://guap.ru/it/system/iso
2	Официальный сайт образовательной организации в сети «Интернет» (https://guap.ru/), разработан сотрудниками ГУАП (введен в эксплуатацию Приказом ГУАП от 23.03.2023 № 05-145/23)
3	Microsoft Office 2019 (договор ГУАП, информация о лицензии представлена по ссылке https://guap.ru/it/system/iso/po)
4	LibreOffice 5 (Лицензия LGPLv3)
5	MozillaFirefox(лицензии GPL/LGPL/MPL)
6	VLC mediaplayer (Лицензия: GNU LesserGeneralPublicLicense v2.1+)

8.2. Перечень информационно-справочных систем,используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень используемых информационно-справочных систем представлен в таблице 11.

Таблица 11– Перечень информационно-справочных систем

№ п/п	Наименование
Электронные библиотечные ресурсы и системы	
1	Электронный каталог библиотеки ГУАП с доступом к базе полнотекстовых изданий (https://lib.guap.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП
2	Научная электронная библиотека «eLIBRARY» (https://elibrary.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
3	ЭБС «Лань» (https://e.lanbook.com/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
4	ЭБС Znanium (https://znanium.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
5	Образовательная платформа «Юрайт» (https://urait.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
6	Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» (https://cyberleninka.ru/), свободный доступ
Информационные и справочно-правовые системы	
1	"Консультант Плюс" (www.consultant.ru) сетевая версия для образовательных организаций, доступ по IP -адресам ГУАП

9. Материально-техническая база

Состав материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине, представлен в таблице 12.

Таблица 12 – Состав материально-технической базы

№ п/п	Наименование составной части материально-технической базы	Номер аудитории (при необходимости)
1	Учебная аудитория для занятий лекционного типа, для групповых и индивидуальных консультаций, для текущего контроля и промежуточной аттестации - Мультимедийная лекционная аудитория: Специализированная мебель; технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории; набор демонстрационного оборудования. Обеспечен доступ в электронную информационно-образовательную среду ГУАП по локальной вычислительной сети или точке доступа WiFi.	
2	Учебная аудитория для занятий семинарского типа (в том числе практических занятий), для групповых и индивидуальных консультаций, для текущего контроля и промежуточной аттестации, помещение для воспитательной работы. Укомплектована специализированной (учебной) мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации. Обеспечен доступ в электронную информационно-образовательную среду ГУАП по локальной вычислительной сети или точке доступа WiFi.	
3	Библиотека, Интернет-класс ГУАП (для самостоятельной работы). Помещения укомплектованы специализированной мебелью, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет». Обеспечен доступ в электронную информационно-образовательную среду ГУАП по локальной вычислительной сети или точке доступа WiFi.	

10. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

10.1. Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине приведен в таблице 13.

Таблица 13 – Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Вид промежуточной аттестации	Перечень оценочных средств
Дифференцированный зачёт	Список вопросов; Тесты.

10.2. В качестве критериев оценки уровня сформированности (освоения) компетенций обучающимися применяется 5-балльная шкала оценки сформированности компетенций, которая приведена в таблице 14. В течение семестра может использоваться 100-балльная шкала модульно-рейтинговой системы Университета, правила использования которой, установлены соответствующим локальным нормативным актом ГУАП.

Таблица 14 – Критерии оценки уровня сформированности компетенций

Оценка компетенции	Характеристика сформированных компетенций
--------------------	---

5-балльная шкала	
«отлично» «зачтено»	Обучающийся: – глубоко и всесторонне усвоил программный материал; – уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; – опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно связывает усвоенные научные положения с практической деятельностью направления; – умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; – делает выводы и обобщения; – свободно владеет системой специализированных понятий. – правильно выполнил от 90% до 100% тестовых заданий**.
«хорошо» «зачтено»	Обучающийся: – твердо усвоил программный материал, грамотно и по существу излагает его, опираясь на знания основной литературы; – не допускает существенных неточностей; – увязывает усвоенные знания с практической деятельностью направления; – аргументирует научные положения; – делает выводы и обобщения; – владеет системой специализированных понятий. – правильно выполнил от 70% до 89% тестовых заданий**.
«удовлетворительно» «зачтено»	– обучающийся усвоил только основной программный материал, по существу излагает его, опираясь на знания только основной литературы; – допускает несущественные ошибки и неточности; – испытывает затруднения в практическом применении знаний направления; – слабо аргументирует научные положения; – затрудняется в формулировании выводов и обобщений; – частично владеет системой специализированных понятий. – правильно выполнил от 51% до 69% тестовых заданий**.
«неудовлетворительно» «не зачтено»	– обучающийся не усвоил значительной части программного материала; – допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении проблем в конкретном направлении; – испытывает трудности в практическом применении знаний; – не может аргументировать научные положения; – не формулирует выводов и обобщений. – правильно выполнил менее 51% тестовых заданий**.

Примечание: ** по решению кафедры процент правильно выполненных тестовых заданий может быть изменен.

10.3. Типовые контрольные задания или иные материалы.

Вопросы (задачи) для экзамена представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Вопросы (задачи) для экзамена

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для экзамена	Код индикатора
	Учебным планом не предусмотрено	

Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета представлены в таблице 16.

Таблица 16 – Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для дифференцированного зачета	Код индикатора
1	Определение графического дизайна. Его роль в культуре и креативных индустриях.	ПК-1.3.1, ПК-5.3.2
2	Основные элементы визуального языка и их характеристика.	ПК-1.3.1,

	Принципы композиции.	ПК-5.3.2
3	Цвет в дизайне: модели, гармонии, психология восприятия. Культурные аспекты цвета.	ПК-1.3.1, ПК-3.У.1
4	Типографика: классификация шрифтов, критерии выбора, сочетаемость. Правила читаемости.	ПК-5.3.2, ПК-5.У.2
5	Отличие растровой и векторной графики. Основные форматы файлов и их назначение.	ПК-5.3.2, ПК-5.У.2
6	Программное обеспечение для графического дизайна: обзор, назначение, основные возможности (Photoshop, Illustrator, Figma, InDesign).	ПК-5.3.2, ПК-5.У.2
7	Понятие фирменного стиля и брендинга. Элементы фирменного стиля.	ПК-1.3.1, ПК-1.У.1
8	Логотип: виды, требования, этапы разработки. Правовая охрана товарного знака.	ПК-1.3.1, ПК-1.В.1
9	Брендбук: структура и содержание. Значение для управления идентичностью.	ПК-1.У.1, ПК-5.У.2
10	Особенности разработки айдентики для культурных проектов (музеи, фестивали).	ПК-3.У.1, ПК-5.У.1
11	Визуальный контент для цифровых сред: веб-сайты, социальные сети, приложения.	ПК-5.У.1, ПК-5.У.2
12	Дизайн полиграфической продукции: плакаты, буклеты, каталоги. Принципы верстки.	ПК-5.У.1, ПК-5.У.2
13	Методы визуализации культурного наследия: 3D, VR/AR, интерактивные карты.	ПК-3.У.1, ПК-1.3.1
14	Проектирование экспозиционных и выставочных материалов. Навигация в пространстве.	ПК-3.У.1, ПК-5.У.1
15	Инфографика и визуализация данных в культурных и образовательных проектах.	ПК-5.У.1, ПК-3.У.1
16	Основы моушн-дизайна: анимация логотипов, переходов, поясняющих роликов.	ПК-5.У.1, ПК-5.У.2
17	Цифровые проекты в культуре: этапы, проектная документация (ТЗ).	ПК-1.У.1, ПК-5.У.2
18	Авторское право в графическом дизайне. Использование стоков, лицензирование.	ПК-1.3.1, ПК-1.В.1
19	Современные тенденции в графическом дизайне (2020-е гг.).	ПК-1.3.1, ПК-5.3.2
20	Подготовка макета к печати и к публикации в интернете: технические параметры.	ПК-5.У.2, ПК-5.3.2

Перечень тем для выполнения курсового проекта/ курсовой работы представлены в таблице 17.

Таблица 17 – Перечень тем для выполнения курсового проекта / курсовой работы

№ п/п	Примерный перечень тем для выполнения курсового проекта/ курсовой работы
	Учебным планом не предусмотрено

Вопросы для проведения промежуточной аттестации в виде тестирования представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Примерный перечень вопросов для тестов

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код
-------	--	-----

		индикато ра								
1	1. Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа. Какой элемент фирменного стиля является основным, идентифицирующим бренд? а) Логотип; б) Цвет; в) Шрифт; г) Слоган. 2. Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов. Какие из перечисленных форматов файлов являются векторными? а) .ai; б) .jpeg; в) .eps; г) .png. 3. Прочитайте текст и соотнесите цветовую модель с областью применения. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце. Запишите ответ как последовательность цифр, соответствующих буквам А, В, С. <table><tr><td>Цветовая модель</td><td>Область применения</td></tr><tr><td>А) RGB</td><td>1) печать</td></tr><tr><td>В) CMYK</td><td>2) мониторы, экраны</td></tr><tr><td>С) Pantone</td><td>3) точное воспроизведение цвета при печати смесевыми красками</td></tr></table> 4. Прочитайте текст и установите порядок этапов разработки фирменного стиля. Запишите соответствующую последовательность цифр. 1) Формулировка миссии, ценностей бренда. 2) Анализ конкурентов. 3) Разработка концепции. 4) Создание логотипа и элементов стиля. 5) Разработка брендбука. 5. Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ. Каковы основные принципы создания эффективного логотипа?	Цветовая модель	Область применения	А) RGB	1) печать	В) CMYK	2) мониторы, экраны	С) Pantone	3) точное воспроизведение цвета при печати смесевыми красками	ПК-1.3.1, ПК-5.3.2, ПК-1.У.1, ПК-5.У.2
Цветовая модель	Область применения									
А) RGB	1) печать									
В) CMYK	2) мониторы, экраны									
С) Pantone	3) точное воспроизведение цвета при печати смесевыми красками									
2	1. Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы. Какой закон гештальта описывает склонность объединять объекты, расположенные рядом? а) Закон близости; б) Закон подобия; в) Закон замыкания. 2. Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы. Какие параметры шрифта влияют на	ПК-3.У.1, ПК-5.У.1, ПК-5.У.2, ПК-5.3.2								

	читаемость текста? а) Кегль; б) Цвет фона; в) Интерлиньяж; г) Трекинг. 3. Прочитайте текст и соотнесите типографический термин с его определением. <table><tr><th>Типографический термин</th><th>Определение</th></tr><tr><td>А) Кегль</td><td>1) расстояние между словами</td></tr><tr><td>В) Трекинг</td><td>2) размер шрифта</td></tr><tr><td>С) Интерлиньяж</td><td>3) расстояние между базовыми линиями строк</td></tr></table> 4. Установите порядок этапов работы над макетом полиграфической продукции. 1) Подготовка текста и изображений. 2) Создание модульной сетки. 3) Компоновка элементов. 4) Цветокоррекция и подготовка к печати. 5. Создание эскизов (набросков). 5. Напишите развернутый ответ: какие факторы необходимо учитывать при выборе шрифта для культурного проекта (например, афиши выставки)?	Типографический термин	Определение	А) Кегль	1) расстояние между словами	В) Трекинг	2) размер шрифта	С) Интерлиньяж	3) расстояние между базовыми линиями строк	
Типографический термин	Определение									
А) Кегль	1) расстояние между словами									
В) Трекинг	2) размер шрифта									
С) Интерлиньяж	3) расстояние между базовыми линиями строк									
3	1. Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы. Что такое брендбук? а) План рекламной кампании; б) Документ, описывающий визуальную идентичность бренда; в) Финансовый план. 2. Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы. Какие задачи решает графический дизайн в культурно-просветительских проектах? а) Привлечение аудитории; б) Упрощение понимания информации; в) Создание уникального имиджа проекта; г) Замена текстового контента. 3. Соотнесите вид цифрового проекта с его основной графической задачей. <table><tr><th>Вид цифрового проекта</th><th>Основная графическая задача</th></tr><tr><td>А) Виртуальный музей</td><td>1) создание визуальной навигации</td></tr><tr><td>В) Мобильный гид</td><td>2) дизайн интерфейса и информационных карт</td></tr><tr><td>С) Выставочный стенд</td><td>3) дизайн экспозиционных панелей</td></tr></table> 4. Установите порядок этапов разработки визуального контента для социальных сетей. 1) Определение цели поста.	Вид цифрового проекта	Основная графическая задача	А) Виртуальный музей	1) создание визуальной навигации	В) Мобильный гид	2) дизайн интерфейса и информационных карт	С) Выставочный стенд	3) дизайн экспозиционных панелей	ПК-3.У.1, ПК-5.У.1, ПК-5.У.2, ПК-1.У.1
Вид цифрового проекта	Основная графическая задача									
А) Виртуальный музей	1) создание визуальной навигации									
В) Мобильный гид	2) дизайн интерфейса и информационных карт									
С) Выставочный стенд	3) дизайн экспозиционных панелей									

	2) Сбор референсов. 3) Создание эскиза. 4) Разработка макета в графическом редакторе. 5) Адаптация под формат соцсети. 6) Публикация (или сдача). 5. Напишите развернутый ответ: какова роль инфографики в образовательных цифровых проектах по культурному наследию? Приведите пример.	
--	--	--

Перечень тем контрольных работ по дисциплине обучающихся заочной формы обучения, представлены в таблице 19.

Таблица 19 – Перечень контрольных работ

№ п/п	Перечень контрольных работ
	Не предусмотрено

10.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов, характеризующих этапы формирования компетенций, содержатся в локальных нормативных актах ГУАП, регламентирующих порядок и процедуру проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГУАП.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

11.1. Методические указания для обучающихся по освоению лекционного материала

Основное назначение лекционного материала – логически стройное, системное, глубокое и ясное изложение учебного материала. Назначение современной лекции в рамках дисциплины не в том, чтобы получить всю информацию по теме, а в освоении фундаментальных проблем дисциплины, методов научного познания, новейших достижений научной мысли. В учебном процессе лекция выполняет методологическую, организационную и информационную функции. Лекция раскрывает понятийный аппарат конкретной области знания, её проблемы, дает цельное представление о дисциплине, показывает взаимосвязь с другими дисциплинами.

Планируемые результаты при освоении лекционного материала:

- получение современных, целостных, взаимосвязанных знаний;
- развитие профессионально-деловых качеств, самостоятельного творческого мышления;
- получение точного понимания терминов и понятий.

Лекционный материал сопровождается демонстрацией слайдов и раздаточным материалом. В середине семестра преподавателем проводится проверка конспектов лекций в целях контроля понимания и навыков конспектирования.

11.2. Методические указания для обучающихся по участию в семинарах

Учебным планом не предусмотрено.

11.3. Методические указания для обучающихся по прохождению практических занятий

Учебным планом не предусмотрено.

11.4. Методические указания для обучающихся по выполнению лабораторных работ

В ходе выполнения лабораторных работ обучающийся должен углубить и закрепить знания, практические навыки, овладеть современной методикой и техникой эксперимента в соответствии с квалификационной характеристикой обучающегося. Выполнение лабораторных работ состоит из экспериментально-практической, расчетно-аналитической частей и контрольных мероприятий.

Выполнение лабораторных работ обучающимся является неотъемлемой частью изучения дисциплины, определяемой учебным планом, и относится к средствам, обеспечивающим решение следующих основных задач обучающегося:

- приобретение навыков исследования процессов, явлений и объектов, изучаемых в рамках данной дисциплины;
- закрепление, развитие и детализация теоретических знаний, полученных на лекциях;
- получение новой информации по изучаемой дисциплине;
- приобретение навыков самостоятельной работы с лабораторным оборудованием и приборами.

Лабораторные работы по дисциплине являются практико-ориентированным видом деятельности, направленным на формирование профессиональных навыков в области визуального проектирования.

Задачи лабораторных работ:

- закрепление теоретических знаний (типографика, колористика, композиция);
- приобретение навыков работы с графическими редакторами (Photoshop, Illustrator, Figma, InDesign);
- развитие творческого мышления и умения обосновывать дизайнерские решения;
- освоение этапов проектирования от эскиза до финального макета.

Требования к выполнению лабораторных работ:

Работа выполняется индивидуально в компьютерном классе с использованием лицензионного ПО.

Перед началом работы изучается теоретический материал, преподаватель проводит краткий допуск (собеседование).

Каждая работа включает аналитическую часть (изучение аналогов, обоснование) и практическую (создание макета).

Используемые материалы должны соответствовать лицензионным требованиям (стоки, шрифты).

Структура отчета о лабораторной работе:

- Титульный лист (оформляется по образцу ГУАП).
- Цель работы.
- Теоретическая часть (краткий конспект по теме).
- Аналитическая часть (обоснование выбора цветов, шрифтов, композиции, анализ аналогов).
- Практическая часть (скриншоты макетов, финальные файлы).
- Выводы (оценка достижения цели, трудности).
- Список использованных источников.

Требования к оформлению отчета:

– Текст: Times New Roman, 14 пт, интервал 1,5, поля: левое – 30 мм, правое – 15 мм, верхнее/нижнее – 20 мм.

- Иллюстрации подписываются («Рис. 1. Название»).
- Для печатных макетов указываются технические параметры (формат, цветовая модель, вылеты).
- Архив для сдачи: «Фамилия_Группа_НомерЛР.zip» с папками «Отчет» и «Исходники» (рабочие файлы).
- Срок сдачи устанавливается преподавателем. Задержка снижает оценку.

11.5. Методические указания для обучающихся по выполнению курсового проекта/ курсовой работы

Учебным планом не предусмотрено.

11.6. Методические указания для обучающихся по прохождению самостоятельной работы

В ходе выполнения самостоятельной работы, обучающийся выполняет работу по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

В процессе выполнения самостоятельной работы у обучающегося формируется целесообразное планирование рабочего времени, которое позволяет ему развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивает высокий уровень успеваемости в период обучения, помогает получить навыки повышения профессионального уровня.

Методическими материалами, направляющими самостоятельную работу обучающихся являются:

- учебно-методический материал по дисциплине;
- методические указания по выполнению контрольных работ (для обучающихся по заочной форме обучения).

Самостоятельная работа является основным средством овладения учебным материалом. Она включает:

- изучение теоретического материала (конспектов лекций, учебной литературы);
- подготовку к лабораторным занятиям (выполнение домашних заданий, сбор референтов);
- выполнение творческих заданий (эскизы, анализ кейсов);
- подготовку к текущему контролю и промежуточной аттестации.

Рекомендуется использовать ресурсы библиотеки ГУАП, электронные образовательные платформы, а также профессиональные сообщества дизайнеров.

11.7. Методические указания для обучающихся по прохождению текущего контроля успеваемости.

Текущий контроль успеваемости предусматривает контроль качества знаний обучающихся, осуществляемого в течение семестра с целью оценивания хода освоения дисциплины.

Текущий контроль осуществляется в течение семестра в форме:

- устного опроса (проверка знаний терминов, закономерностей) – 0–5 баллов;
- защиты лабораторных работ (презентация макета, обоснование решений) – 0–30 баллов за каждую работу;
- коллоквиума по теоретическому материалу (8-я неделя) – 0–20 баллов;
- тестирования по разделам – 0–20 баллов.

Результаты текущего контроля учитываются при выставлении итоговой оценки на дифф. зачете.

11.8. Методические указания для обучающихся по прохождению промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине. Она включает в себя:

- дифференцированный зачет – это форма оценки знаний, полученных обучающимся при изучении дисциплины, при выполнении курсовых проектов, курсовых работ, научно-исследовательских работ и прохождении практик с аттестационной оценкой «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета. Зачет включает:

- устный ответ по одному из вопросов (таблица 16);
- защиту портфолио выполненных лабораторных работ (не менее 80% работ должны быть защищены);
- тестирование (при необходимости – до 20% от общей оценки).

Критерии оценки соответствуют таблице 14. Обучающийся, имеющий задолженность по лабораторным работам, к зачету не допускается. Итоговая оценка («отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно») выставляется по совокупности результатов.

К промежуточной аттестации допускаются обучающиеся, которые прошли текущий контроль успеваемости, выполнили и защитили все практические работы.

Система оценок при проведении промежуточной аттестации осуществляется в соответствии с требованиями Положений «О текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации студентов ГУАП, обучающихся по программам высшего образования».

Лист внесения изменений в рабочую программу дисциплины

Дата внесения изменений и дополнений. Подпись внесшего изменения	Содержание изменений и дополнений	Дата и № протокола заседания кафедры	Подпись зав. кафедрой

Система оценивания тестовых заданий

Тестирование включает пять типов вопросов (4 закрытых и 1 открытый).

Оценка:

- 1 тип (выбор одного верного ответа с обоснованием) – 1 балл.
- 2 тип (выбор нескольких вариантов с обоснованием) – 1 балл.
- 3 тип (установление соответствия) – 1 балл.
- 4 тип (установление последовательности) – 1 балл.
- 5 тип (развернутый ответ) – 0–3 балла.

Таблица 1П – Ключи к тестированию (из таблицы 18)

№ вопроса	Ответы (ключи)
1.1	а) Логотип. Аргументы: логотип является главным визуальным элементом идентификации, он присутствует на всех носителях и запатентован.
1.2	а), в). .ai и .eps – векторные форматы, .jpeg и .png – растровые.
1.3	А – 2, В – 1, С – 3.
1.4	1, 2, 3, 4, 5.
1.5	Основные принципы: запоминаемость, уникальность, масштабируемость, ассоциативность, простота. Логотип должен работать в черно-белом варианте, быть адаптивным.
2.1	а) Закон близости.
2.2	а), в), г). Кегль, интерлиньяж и трекинг влияют на читаемость. Цвет фона – не параметр шрифта.
2.3	А – 2, В – 1, С – 3.
2.4	5, 1, 2, 3, 4.
2.5	Учитывать: жанр мероприятия, целевую аудиторию, контекст (исторический/современный), читаемость с расстояния, сочетаемость с изобразительным рядом.
3.1	б) Документ, описывающий визуальную идентичность бренда.
3.2	а), б), в). Графический дизайн не заменяет тексты, а дополняет их.
3.3	А – 3, В – 2, С – 1.
3.4	1, 2, 3, 4, 5, 6.
3.5	Инфографика помогает структурировать исторические данные, делать их наглядными, повышает вовлеченность аудитории, способствует лучшему запоминанию. Пример: временная линия по истории освоения территории с иллюстрациями.