

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение инклюзивного высшего образования  
«Московский государственный  
гуманитарно-экономический университет»  
(ФГБОУ ИВО «МГГЭУ»)

**СОГЛАСОВАНО**

Начальник  
Управления профобучения  
Государственного казенного  
учреждения города Москвы Центра  
занятости населения города Москвы  
\_\_\_\_\_ А.В. Барбэ

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор  
по учебно-методической работе

  
Е.С. Сахарчук

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023г.



**ПРОГРАММА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ  
«Графический дизайн»**

**Цель:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций, для выполнения нового вида профессиональной деятельности Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации: «Проектирование и создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации», «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

**Категория обучающихся:**  
инвалиды г.Москвы  
**Минимальный уровень образования  
принимаемых на обучение:** среднее  
или высшее профессиональное образование

**Количество мест в группе: 10**

**Продолжительность:**  
250 часов (9 недель)

**Форма обучения:**  
Очно-заочная с применением  
дистанционных  
образовательных технологий

**Недельная нагрузка:**  
30 часов

**Предварительный режим  
занятий обучения:**  
5 дней в неделю по 6 часов  
(2 дня – очное обучение по 6  
часов, 3 дня – заочное  
обучение по 6 часов)

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№п/п	Наименование модулей	Количество часов				Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	С/Р	
1.	Создание векторных изображений в программе CorelDraw	45	4	34	7	Практическая работа
2.	Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop	21	2	18	1	Зачет
3.	Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator	38	4	24	10	Практическая работа
4.	Моделирование в программе 3Ds Max	50	6	34	10	Зачет
5.	Визуализация с помощью программы 3Ds Max	20	2	16	2	Тестирование
6.	Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign	20	2	16	2	Тестирование
7.	Теория дизайна	20	2	16	2	Тестирование
8.	Подготовка итогового проекта	34	-	10	24	
9.	Итоговая аттестация	2	-	2		Экзамен
<b>Всего:</b>		<b>250</b>	<b>22</b>	<b>170</b>	<b>58</b>	

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1) Информация об образовательной программе  
 Образовательная программа профессиональной переподготовки «Графический дизайн» составлена на основании требований Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 01.07.2013 № 499 и преемственности по отношению к профессиональному стандарту 11.013 Профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 № 40н).

Данная программа разработана в рамках реализации Программы профессионального обучения и дополнительного профессионального образования инвалидов в городе Москве, адаптирована для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья и учитывает их индивидуальные особенности.

ФГБОУ ИВО «МГГЭУ» осуществляет обучение граждан, имеющих различные нозологии, по принципам инклюзивного образования, где в полной мере создана безбарьерная среда для обучающихся-инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.

2) Набор дисциплин данной программы предназначен для слушателей, занимающихся (планирующих заниматься) вопросами графического дизайна.

3) Учебный план рассчитан на 250 часов, состоит из дисциплин, позволяющих обучающемуся получить знания и навыки для успешной профессиональной деятельности в области графического дизайна.

а) Блочно-модульный характер обучения позволяет достаточно просто перерабатывать и обновлять учебный материал, оценить творческий потенциал слушателя, его умения самостоятельного получения новых знаний. По каждому модулю (дисциплине) производится промежуточный контроль в форме зачета.

б) Реализация данной учебной программы включает теоретическое обучение, практикумы, а также промежуточный контроль знаний и итоговую аттестацию.

4) Итоговая аттестация проводится в виде комплексного экзамена. Процесс обучения строится так, чтобы слушатели наряду с изучением вопросов теории, имели и практическую возможность апробации полученных знаний.

5) Образовательная организация располагает материально-технической базой, соответствующей действующим санитарно-техническим нормам и обеспечивающей проведение всех видов аудиторной, практической, дисциплинарной и междисциплинарной подготовки слушателей, предусмотренных учебным планом.

Лицам, успешно освоившим программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдается диплом о профессиональной переподготовке, подтверждающий квалификацию «Графический дизайнер».

### **ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ В РАМКАХ ИМЕЮЩЕЙСЯ КВАЛИФИКАЦИИ, КАЧЕСТВЕННОЕ ИЗМЕНЕНИЕ КОТОРЫХ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОБУЧЕНИЯ**

Слушатель, успешно освоивший программу курса «Графический дизайн» должен

#### **Знать:**

- Главные принципы и задачи дизайна;
- Недостатки и достоинства векторной графики;
- Назначение инструментов CorelDraw;
- Объекты векторной графики;
- Назначение растровых эффектов и т.д.
- Способы настройки интерфейса Photoshop;
- Основные способы улучшения и растушевки фотографий;
- Основные принципы работы с фотографиями;
- Основные принципы и технологии компьютерной графики
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием современного ПО
- Основные принципы и технологии внешних рендеров
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием углубленных возможностей ПО

#### **Уметь:**

- Самостоятельно создавать дизайн-проекты полиграфической продукции.
- Применять худ. средства композиции в дизайне.
- Выполнять обработку и монтаж изображения;

- Производить цифровую калибровку системы;
- Осуществлять цветоделение;
- Использовать сканер, цифровой фотоаппарат, принтер.
- Создавать и обрабатывать растровые изображения при помощи Adobe Photoshop
- Корректировать и восстанавливать фотографии.
- Подготавливать созданные изображения к печати.
- Создавать анимированные изображения.
- Создавать векторные изображения любых уровней сложности – логотип, визитка, рекламное объявление, художественный рисунок
- Выбирать наиболее оптимальные инструменты для моделирования помещений и предметов интерьера
- Настраивать освещение интерьера используя все возможности программы
- Накладывать текстуры для визуального контроля за выбором отделочных материалов, красок, покрытий и пр.
- Создавать анимационные ролики просмотра готового дизайн-проекта
- Задействовать в анимационном проекте различные эффекты – глубина резкости, размывка при движении и пр.

**Владеть способами:**

- создания дизайн-проектов полиграфической продукции;
- создания и обработки растровых изображений
- создания векторных изображений любого уровня сложности
- подготовки созданных изображений к печати
- создания анимированных изображений
- создания проектов по моделированию помещений и предметов интерьера
- создания анимационных роликов для просмотра готового дизайн-проекта
- использования сложных способов моделирования объектов