

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.10. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: ВИЗУАЛЬНЫЕ
КОММУНИКАЦИИ»

(42 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток
2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.10 «Основы графического дизайна: Визуальные коммуникации» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного Приказом Минпросвещения России от 25.10.2023 г. N 700., примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Ю.А. Баранникова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК  Д.В. Масенкова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	16

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.10. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.10 «Основы графического дизайна: визуальные коммуникации» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02, ОК 04.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02 ОК 04	<u>Уметь:</u> анализировать визуальные коммуникации (рекламу, брендинг, интерфейсы) с точки зрения эффективности. разрабатывать визуальное решение на основе задач заказчика/брифа. применять принципы композиции при создании графических решений. грамотно подбирать цветовые сочетания для разных задач и целевых аудиторий. подбирать и использовать шрифт как выразительное средство. создавать графический образ/визуальную метафору под идею проекта. визуально структурировать информацию (визуальная иерархия, акценты, инфографика). адаптировать визуальные решения под различные форматы и носители. обосновывать и презентовать свои дизайнерские решения (визуально и устно/письменно). работать с визуальными референсами, мудбордами, стилевыми решениями. проводить визуальный ресерч: анализировать референсы, конкурентов, аудиторию. соблюдать визуальные нормы стилистики и узнаваемости бренда. применять векторные и/или растровые инструменты (на базовом уровне – например, Figma, Illustrator, Photoshop).	<u>Знать:</u> базовые понятия графического дизайна (визуальная коммуникация, композиция, фирменный стиль, айдентика, цвет, шрифт, иконография и т.д.); принципы визуального восприятия и психологию восприятия информации; ключевые элементы визуальной коммуникации (форма, цвет, типографика, изображение, иерархия); основы композиции: равновесие, ритм, акцент, доминанта, контраст, симметрия и асимметрия; этапы разработки визуального решения: от брифа до презентации концепта; базовые принципы построения айдентики и фирменного стиля; типы визуальных коммуникаций в различных носителях: полиграфия, digital, наружная реклама, соцсети; основы работы с визуальными метафорами и символами; базовые термины графического дизайна (интерлиньяж, гарнитура, кегль, визуальный вес, айдентика и пр.); специфику восприятия цвета: цветовой круг, теплые и холодные цвета, комплементарность; актуальные визуальные тренды и стилистические направления в графдизайне; знать нормы авторского и

	создавать простые прототипы/макеты презентационных материалов (афиша, пост, обложка, слайд, баннер). критически оценивать визуальные решения и давать конструктивную обратную связь.	этического права в визуальных коммуникациях.
--	--	---

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	42
в т.ч. в форме практической подготовки	
в т. ч.:	
теоретическое обучение	-
практические занятия	34
<i>Самостоятельная работа*</i>	8
Промежуточная аттестация	**

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Введение в визуальные коммуникации		4/4	
Тема 1.1. Что такое визуальные коммуникации	Базовые понятия визуальной коммуникации, роль дизайна в передаче смысла, принципы эффективной передачи информации через изображение.		ОК 01 ОК 02 ОК 04
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 1. Анализ 3 визуальных примеров (постер, баннер, упаковка) с точки зрения: целевая аудитория, идея, передача смысла.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.2. Язык визуальных элементов	Элементы языка дизайна — форма, цвет, линия, текстура, пространство. Влияние визуальных сигналов на восприятие.		ОК 01 ОК 02 ОК 04
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 2. Создание коллажа из вырезок с визуальными метафорами на абстрактную тему (например, “тишина”, “скорость”).	2	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 2. Композиция и восприятие		8/8	
Тема 2.1. Основы композиции	Композиционные принципы: равновесие, ритм, центр композиции, симметрия/асимметрия, иерархия.		
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 3. Создание серии мини-композиций на одном	3	

	формате (например, квадрат 10х10) с использованием разных принципов (контраст, симметрия, ритм).		OK 01 OK 02 OK 04
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 2.2	Теория гештальта, визуальное единство, восприятие фигуры и фона, замыкание, сходство, близость.		OK 01 OK 02 OK 04
Гештальт-принципы	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 4. Создание афиши или баннера, в которой используются 2–3 гештальт-принципа.	3	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Раздел 3. Цвет и типографика как инструменты коммуникации		10/10	
Тема 3.1.	Цветовой круг, психология цвета, теплота, контраст, значение цвета в культуре и брендинге.		OK 01 OK 02 OK 04
Цвет в визуальной коммуникации	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 5. Создание цветовой палитры для вымышленного бренда + moodboard на её основе.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 3.2.	Основы типографики: гарнитуры, начертания, иерархия, композиция текста, сочетание шрифтов.		
Типографика как выразительный элемент	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 6. Создание серии из 3 типографических плакатов с использованием только текста (без изображений).	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Раздел 4. Визуальный образ и стиль		10/10	
Тема 4.1.	Как передавать идеи через образ, приёмы визуальной метафоры, сторителлинг в дизайне.		OK 01
Визуальные	В том числе практических занятий		

метафоры концепции	и	Практическое занятие № 7. Разработка визуального концепта на тему: «экологичность», «движение», «открытость» и т.д.	4	OK 02 OK 04
		Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема № 4.2. Основы визуального стиля и айдентики		Что такое фирменный стиль, элементы айдентики, система визуальных повторов.		OK 01 OK 02 OK 04
		В том числе практических занятий		
		Практическое занятие № 8. Создание мини-гайда бренда (логотип, цвет, шрифт, стилистика иллюстраций/фото).	4	
		Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Раздел 5. Применение визуальных коммуникаций в проектах			10/10	
Тема 5.1. Создание итогового макета		Работа над итоговым проектом: постер, афиша, презентационный макет.		
		В том числе практических занятий		
		Практическое занятие № 9. Выполнение итогового проекта с учётом всех пройденных тем + устная презентация (в паре или группе).	4	
		Самостоятельная работа обучающихся*	2	
		1. Исследование: найти 3 примера хороших визуальных коммуникаций из разных сфер (соцсети, наружка, брендинг), провести краткий анализ: что работает, что нет. 2. Рефлексия: написать эссе/мини-отчёт (1 стр.) о том, что узнал/а о визуальной коммуникации и как это можно применить в жизни или работе. 3. Подбор референсов: собрать мудборд к своему итоговому проекту.		
Промежуточная аттестация			**	
Всего:			37	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Кабинет «Цифрового дизайна», оснащённый:

- *оборудованием:*

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.);

комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

- *техническими средствами обучения:*

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя;

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства;

экранно-звуковые пособия;

магнитофон.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна: справочное пособие по прикладной психологии, архитектуре и визуальной коммуникации / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 272 с. — ISBN 978-5-91657-683-2

2. Королькова А. Живая типографика: наука и искусство оформления текста / А. Королькова. — Москва: Издательский дом «Высшая школа экономики», 2021. — 256 с. — ISBN 978-5-7598-2419-5

3. Иттен И. Искусство цвета: субъективное ощущение и объективное понимание как путь к искусству / И. Иттен. — Москва: Янус-К, 2020. — 184 с. — ISBN 978-5-8037-0616-1

4. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне / Й. Мюллер-Брокманн. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2022. — 176 с. — ISBN 978-5-9775-1134-4

3.2.2. Электронные издания

1. Гуртовая Е. А. Визуальная коммуникация: учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. — Минск: БГУ, 2019. — 150 с. (Факультет журналистики, массовых коммуникаций) — URL: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/233124>

2. Гаврилова М. Визуальная коммуникация: основы визуального мышления и восприятия / М. Gavrilova. — СПб: СПбГИКиТ, 2020. — ~120 с. — электронное учебное пособие в PDF — URL: https://www.academia.edu/42101651/Vizualnaya_kommunikatsiya

3. Калинина Е. С. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации: социологический анализ / Е. С. Калинина. — ТулГУ (Тула), 2023. — статья (~40 с.). — URL: cyberleninka.ru/article/n/graficheskiy-dizayn-kak-sredstvo-vizualnoy-kommunikatsii-sotsiologicheskii-analiz

4. Коллектив авторов. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне / под ред. ... — Москва:..., 2010. — ~200 с. — монография, доступна в PDF/FB2 — URL: fb2mir.ru/graficheskiy-i-promyshlenny-dizayn/vizualnye-kommunikatsii-v-reklame-i-dizayne-2 5. Мельникович Е. А. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации / Е. А. Мельникович. — Гродно: ГрГУ им. Янки Купалы, 2023. — статья (~6 с.). — URL: elib.grsu.by/doc/101963

1.2.3. Дополнительные источники (при необходимости)

1. Роэм Д. Визуальное мышление: как «продавать» свои идеи с помощью визуальных образов / Д. Роэм. — Москва: Альпина Паблишер, 2023. — 304 с. — ISBN 978-5-9614-6016-9

2. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль: руководство дизайнера / Д. Эйри. — Москва: Эксмо, 2023. — 240 с. — ISBN 978-5-699-65207-3

3. Чалдини Р. Психология влияния: как научиться убеждать и добиваться успеха / Р. Чалдини. — Москва: Альпина Паблишер, 2024. — 352 с. — ISBN 978-5-9614-7323-7

4. Davis M., Hunt J. Visual Communication Design: An Introduction to Design Concepts in Everyday Experience = Визуальное коммуникационное проектирование: введение в концепции дизайна повседневного опыта / Meredith Davis, Jamer Hunt. — London: Bloomsbury Visual Arts, 2017. — 224 с. (Foundation level textbook). — URL: <https://archive.org/details/visualcommunicat0000davi>

5. Ambrose G. Design Thinking for Visual Communication = Дизайн-мышление для визуальной коммуникации / Gavin Ambrose. — London; New York: Fairchild Books, 2015. — 192 с. (Case-based methods in visual communication). — URL: <https://archive.org/details/designthinkingfo0000ambr>

6. Barnard M. Graphic Design as Communication = Графический дизайн как коммуникация / Malcolm Barnard. — London; New York: Routledge, 2005. — 196 с. (Visual communication theory and practice). — URL: <https://archive.org/details/graphicdesignasc0000barn>

7. Frascara J. Communication Design: Principles, Methods, and Practice = Дизайн коммуникации: принципы, методы и практика / Jorge Frascara. — Edmont: Allworth Press, 2009. — ~200 с. (Human-centred approach to visual communication). — URL: downloadable PDF via WordPress preview

8. Park J.Y. Visual Communication in Digital Design = Визуальная коммуникация в цифровом дизайне / Ji Yong Park. — Seoul: YoungJin.com, 2007. — 218 с. (Guide to visual language in digital and print media). — URL: <https://archive.org/details/visualcommunicat0000park>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины		
<u>Знать:</u> базовые понятия графического дизайна (визуальная коммуникация, композиция, фирменный стиль, айдентика, цвет, шрифт, иконография и т.д.); принципы визуального восприятия и психологию восприятия информации; ключевые элементы визуальной коммуникации (форма, цвет, типографика, изображение, иерархия); основы композиции: равновесие, ритм, акцент, доминанта, контраст, симметрия и асимметрия; этапы разработки визуального решения: от брифа до презентации концепта; базовые принципы построения айдентики и фирменного стиля; типы визуальных коммуникаций в различных носителях: полиграфия, digital, наружная реклама, соцсети; основы работы с визуальными метафорами и символами; базовые термины графического дизайна (интерлиньяж, гарнитура, кегль, визуальный вес, айдентика и пр.); специфику восприятия цвета: цветовой круг, теплые и холодные цвета, комплементарность; актуальные визуальные тренды и стилистические направления в графдизайне; знать нормы авторского и этического права в визуальных коммуникациях.	владеет базовыми понятиями графического дизайна (визуальная коммуникация, композиция, фирменный стиль, айдентика, цвет, шрифт, иконография и т.д.); владеет принципами визуального восприятия и психологии восприятия информации; демонстрирует знания ключевых элементов визуальной коммуникации (форма, цвет, типографика, изображение, иерархия); демонстрирует знания основ композиции: равновесие, ритм, акцент, доминанта, контраст, симметрия и асимметрия; демонстрирует способность спокойно ориентироваться в этапах разработки визуального решения: от брифа до презентации концепта; демонстрирует знания правил визуальных коммуникаций в различных носителях: полиграфия, digital, наружная реклама, соцсети; демонстрирует знания базовых терминов графического дизайна (интерлиньяж, гарнитура, кегль, визуальный вес, айдентика и пр.); демонстрирует знания специфики восприятия цвета: цветовой круг, теплые и холодные цвета, комплементарность; демонстрирует знания актуальных визуальных трендов и стилистических направлений в графдизайне; знать нормы авторского и этического права в визуальных коммуникациях.	Письменный или устный опрос. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой и дизайн-программами. Ответы на промежуточной аттестации
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины		

<u>Уметь:</u> анализировать визуальные коммуникации (рекламу, брендинг, интерфейсы) с точки зрения эффективности. разрабатывать визуальное решение на основе задач заказчика/брифа. применять принципы композиции при создании графических решений. грамотно подбирать цветовые сочетания для разных задач и целевых аудиторий. подбирать и использовать шрифт как выразительное средство. создавать графический образ/визуальную метафору под идею проекта. визуально структурировать информацию (визуальная иерархия, акценты, инфографика). адаптировать визуальные решения под различные форматы и носители. обосновывать и презентовать свои дизайнерские решения (визуально и устно/письменно). работать с визуальными референсами, мудбордами, стиливыми решениями. проводить визуальный ресерч: анализировать референсы, конкурентов, аудиторию. соблюдать визуальные нормы стилистики и узнаваемости бренда. применять векторные и/или растровые инструменты (на базовом уровне – например, Figma, Illustrator, Photoshop).	анализирует визуальные коммуникации (рекламу, брендинг, интерфейсы) с точки зрения эффективности. разрабатывает визуальное решение на основе задач заказчика/брифа. применяет принципы композиции при создании графических решений. грамотно подбирает цветовые сочетания для разных задач и целевых аудиторий. подбирает и использует шрифт как выразительное средство. создает графический образ/визуальную метафору под идею проекта. визуально структурирует информацию (визуальная иерархия, акценты, инфографика). адаптирует визуальные решения под различные форматы и носители. обосновывает и презентовать свои дизайнерские решения (визуально и устно/письменно). работает с визуальными референсами, мудбордами, стиливыми решениями. проводит визуальный ресерч: анализирует референсы, конкурентов, аудиторию. соблюдает визуальные нормы стилистики и узнаваемости бренда. применяет векторные и/или растровые инструменты (на базовом уровне – например, Figma, Illustrator, Photoshop).	Письменный или устный опрос. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой и дизайн-программами. Ответы на промежуточной аттестации
--	--	--

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине

ОП.10. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ

программы подготовки специалистов среднего звена

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.10. Основы графического дизайна: визуальные коммуникации.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК ¹	Код результата обучения ¹	Наименование результата обучения ¹
ОК 01	У1	распознавать профессиональные задачи и проблемы в различных контекстах деятельности
	У2	анализировать профессиональные задачи и выделять их составные части
	У3	определять этапы решения профессиональных задач
	У4	осуществлять поиск информации, необходимой для решения профессиональных задач
	У5	составлять план действий и определять необходимые ресурсы для выполнения профессиональных задач
	У6	применять современные методы работы в профессиональной и смежных сферах
	У7	оценивать результаты и последствия принятых решений в профессиональной деятельности
	З1	особенности современного профессионального и социального контекста
	З2	основные источники информации и ресурсы для решения профессиональных задач
	З3	алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях
	З4	современные методы работы в профессиональной деятельности
	З5	структуру планирования и решения профессиональных задач
	З6	методы оценки результатов профессиональной деятельности
ОК 02	У8	определять задачи поиска профессиональной информации
	У9	выбирать необходимые источники информации

	У10	планировать процесс поиска информации
	У11	структурировать и анализировать полученную информацию
	У12	оценивать практическую значимость найденной информации
	У13	оформлять результаты поиска информации
	37	основные информационные источники, применяемые в профессиональной деятельности
	38	способы структурирования информации испытаний и оценки качества векторной графики при воспроизведении на различных материалах
	39	форматы представления и оформления результатов поиска информации
ОК 04	У14	организовывать работу в команде при выполнении профессиональных задач
	У15	взаимодействовать с коллегами, руководством и заказчиками в процессе профессиональной деятельности
	310	психологические основы коллективной деятельности
	311	особенности командного взаимодействия
	312	основы проектной деятельности

¹- в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
Раздел 1. Основы визуальных коммуникаций				
Тема 1.1. Введение в графический дизайн и визуальные коммуникации	31	Способность объяснять особенности современного профессионального контекста графического дизайна и визуальных коммуникаций	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	32	Способность характеризовать основные источники информации и ресурсы, используемые в графическом дизайне	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У1	Способность определять профессиональные задачи в области визуальных коммуникаций	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У2	Способность анализировать дизайнерские задачи и выделять	Анализ ситуационных	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
		их основные компоненты	задач (п.5.3)	
Тема 1.2. Процесс решения дизайнерских задач	33	Способность объяснять алгоритмы решения профессиональных задач в графическом дизайне	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	35	Способность объяснять принципы планирования дизайнерских проектов	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У3	Способность определять этапы решения дизайнерских задач	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У5	Способность определять ресурсы и составлять план реализации дизайнерского проекта	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	У7	Способность оценивать результаты дизайнерских решений и их эффективность	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
Раздел 2. Поиск и анализ информации в графическом дизайне				
Тема 2.1. Исследование и работа с информацией	37	Способность объяснять принципы использования информационных источников в дизайнерской деятельности	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	38	Способность характеризовать способы структурирования информации при разработке визуальных решений	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	39	Способность объяснять способы оформления результатов поиска информации	Тестирование (п.5.2)	Собеседование
	У4	Способность осуществлять поиск информации для решения дизайнерских задач	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У8	Способность определять задачи поиска информации для разработки визуальных решений	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У9	Способность выбирать источники информации для решения дизайнерских задач	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У10	Способность планировать процесс поиска профессиональной информации	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У11	Способность анализировать и структурировать профессиональную информацию	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	У12	Способность оценивать практическую значимость найденной информации	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	У13	Способность оформлять результаты поиска профессиональной информации	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 3. Коммуникация и проектная деятельность в дизайне				
Тема 3.1. Командная	310	Способность объяснять психологические основы	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
работа и профессиональное взаимодействие		коллективной деятельности		
	311	Способность объяснять психологические основы коллективной деятельности в проектной работе	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	312	Способность характеризовать особенности взаимодействия участников дизайнерской команды	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У14	Способность определять способы организации работы команды при реализации дизайнерских проектов	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	У15	Способность выбирать способы взаимодействия с коллегами, заказчиками и участниками проекта	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	У6	Способность применять современные методы работы при решении задач визуальных коммуникаций	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

² - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.

³ - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».

⁴ - Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5.6.

⁵ - В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
Раздел 1. Основы визуальных коммуникаций				
Тема 1.1. Введение в графический дизайн и визуальные коммуникации	ОК 01	Способность анализировать дизайнерские задачи и выбирать способы их решения в зависимости от профессионального контекста	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ОК 01	Способность определять этапы реализации дизайнерского проекта и планировать процесс работы	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ОК 02	Способность осуществлять поиск и анализ информации для решения задач визуальных коммуникаций	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Тема 1.2. Процесс проектирования визуальных решений	ОК 01	Способность выбирать методы решения задач графического дизайна и визуальных коммуникаций	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ОК 02	Способность структурировать профессиональную информацию при разработке визуальных решений	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект

Раздел 2. Работа с информацией и визуальными сообщениями				
Тема 2.1. Исследование и анализ информации	ОК 02	Способность выбирать источники информации и оценивать их практическую значимость для дизайнерских задач	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ОК 02	Способность оформлять результаты анализа информации для использования в проектной деятельности	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Тема 2.2. Создание визуальных коммуникаций	ОК 01	Способность разрабатывать визуальные решения с учётом поставленных задач и ограничений проекта	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ОК 02	Способность использовать результаты анализа информации при разработке визуальных коммуникаций	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Раздел 3. Командная работа и проектная деятельность				
Тема 3.1. Командное взаимодействие	ОК 04	Способность организовывать взаимодействие участников проекта при выполнении дизайнерских задач	Практическая работа (п.6.1)	Групповой проект
	ОК 04	Способность взаимодействовать с коллегами и заказчиками в процессе реализации проектных решений	Практическая работа (п.6.1)	Групповой проект
Тема 3.2. Проектная деятельность в графическом дизайне	ОК 05	Способность участвовать в реализации проектной деятельности и распределении задач внутри команды	Практическая работа (п.6.1)	Групповой проект
	ОК 01, ОК 02, ОК 04	Способность разрабатывать и представлять комплексное визуальное решение на основе анализа задачи, поиска информации и проектной деятельности	Итоговый проект (п.6.3)	Индивидуальный проект

Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных ответов	91 % и $\geq$	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.*)

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает систематическое и глубокое знание материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, владеет разносторонними навыками выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на базовом уровне: основные знания и умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, в ходе

	контрольных мероприятий допускает значительные ошибки, испытывает затруднения при выполнении практических работ.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1. Вопросы для устного опроса

1. Что такое визуальные коммуникации и какую роль они играют в графическом дизайне?
2. Какие основные функции выполняет графический дизайн в современном обществе?
3. Что влияет на эффективность визуального сообщения?
4. Какие этапы включает процесс решения дизайнерской задачи?
5. Что такое целевая аудитория и почему её необходимо учитывать при разработке визуальных решений?
6. Какие принципы композиции используются при создании визуальных материалов?
7. Что такое визуальная иерархия и как она влияет на восприятие информации?
8. Какие источники информации можно использовать при разработке дизайнерского проекта?
9. Что понимается под визуальным стилем и какие элементы его формируют?
10. Какие факторы необходимо учитывать при выборе визуального решения для разных носителей?
11. Что такое проектная деятельность в графическом дизайне?
12. Какие особенности взаимодействия возникают при работе дизайнера с заказчиком?
13. Как организовать работу в команде при реализации дизайнерского проекта?
14. Какие ошибки наиболее часто встречаются при создании визуальных коммуникаций?
15. Почему важно анализировать эффективность дизайнерских решений?

5.2. Практические задания

16. Провести анализ существующего визуального решения и определить его сильные и слабые стороны.
17. Разработать структуру визуального сообщения для заданной целевой аудитории.
18. Подобрать референсы и подготовить визуальную подборку для проектной задачи.
19. Проанализировать несколько примеров графического дизайна и определить используемые принципы композиции.
20. Подготовить краткое описание целевой аудитории для выбранного проекта.
21. Разработать концепцию визуального решения на основе заданного брифа.
22. Подготовить сравнительный анализ визуальных решений конкурентов.
23. Составить план реализации дизайнерского проекта с выделением этапов работы.
24. Создать структуру презентации проектного решения для заказчика.
25. Разработать несколько вариантов визуального подхода для одной и той же задачи и обосновать выбор.
26. Подготовить описание проектного решения с аргументацией принятых дизайнерских решений.
27. Проанализировать готовый проект и предложить способы повышения эффективности визуальной коммуникации.

5.3. Ситуационные задачи

28. Заказчик сообщает, что разработанный дизайн выглядит красиво, но не решает поставленную задачу. Определите возможные причины проблемы и предложите способы её решения.

29. Команда дизайнеров получила проект с короткими сроками и большим объёмом работы. Определите способы организации работы и распределения задач.

30. После запуска рекламного материала аудитория не понимает основное сообщение. Проанализируйте возможные причины и предложите способы исправления.

31. Заказчик требует использовать большое количество информации в ограниченном пространстве макета. Определите способы решения проблемы.

32. Во время работы над проектом команда получила противоречивую обратную связь от разных участников. Определите способы организации взаимодействия.

33. Дизайнер разработал визуальное решение, которое не соответствует ожиданиям целевой аудитории. Определите возможные причины ошибки.

34. При подготовке проекта обнаружилось, что собранной информации недостаточно для принятия дизайнерских решений. Определите дальнейшие действия.

35. Несколько участников команды предлагают разные концепции проекта и не могут прийти к единому решению. Определите способы принятия решения.

36. Заказчик просит адаптировать одно визуальное решение под несколько различных площадок. Определите последовательность действий.

37. После презентации проекта заказчик сообщает, что не понимает принятые дизайнерские решения. Определите способы повышения качества коммуникации.

38. В процессе работы выяснилось, что выбранный визуальный стиль не соответствует поставленным задачам проекта. Определите дальнейшие действия.

39. Необходимо представить проект команде и аргументировать принятые решения. Определите, какую информацию необходимо подготовить для успешной презентации.

5.2. Примерный тест по дисциплине

Визуальные коммуникации используются для:

- А) Исключительно украшения информации
- Б) Передачи информации и формирования восприятия аудитории
- В) Только создания рекламных материалов
- Г) Замены текстовой информации

Что является основной задачей графического дизайна?

- А) Создание сложных изображений
- Б) Организация визуальной информации для решения коммуникационных задач
- В) Использование большого количества эффектов
- Г) Создание изображений без ограничений

Что необходимо определить перед началом разработки визуального решения?

- А) Количество изображений
- Б) Целевую аудиторию и задачу проекта

- В) Стоимость проекта
- Г) Количество используемых цветов

Что такое целевая аудитория?

- А) Любые пользователи, которые увидят дизайн
- Б) Группа людей, для которых создаётся визуальное решение
- В) Только заказчики проекта
- Г) Пользователи социальных сетей

Что относится к принципам композиции?

- А) Контраст, баланс, иерархия
- Б) Кодирование, программирование, моделирование
- В) Печать, экспорт, архивирование
- Г) Анимация, монтаж, рендеринг

Что такое визуальная иерархия?

- А) Последовательность расположения файлов
- Б) Организация элементов по степени их визуальной значимости
- В) Список используемых изображений
- Г) Метод хранения данных

Почему важно анализировать референсы перед началом проекта?

- А) Чтобы полностью повторить чужие решения
- Б) Для поиска визуальных подходов и анализа существующих решений
- В) Только для поиска изображений
- Г) Чтобы сократить время работы без анализа

Что необходимо учитывать при разработке визуального сообщения?

- А) Только личные предпочтения дизайнера
- Б) Целевую аудиторию, задачу и контекст использования
- В) Только современные тренды
- Г) Только технические ограничения

Что помогает эффективно организовать процесс выполнения дизайнерского проекта?

- А) Отсутствие планирования
- Б) Чёткое определение этапов и распределение задач
- В) Выполнение задач в случайном порядке
- Г) Полное отсутствие документации

Какой источник информации считается профессиональным?

- А) Непроверенные публикации без авторства
- Б) Профессиональные ресурсы, исследования и аналитические материалы
- В) Случайные комментарии пользователей
- Г) Только социальные сети

Что является примером эффективного взаимодействия в команде?

- А) Игнорирование мнения участников
- Б) Самостоятельное выполнение всех задач
- В) Распределение ролей и коммуникация между участниками
- Г) Отсутствие обратной связи

Почему важно оценивать эффективность дизайнерских решений?

- А) Для увеличения количества элементов дизайна
- Б) Для определения соответствия результата поставленным задачам
- В) Исключительно для подготовки отчётности
- Г) Только для получения обратной связи от коллег

Что необходимо сделать при недостатке информации для выполнения проекта?

- А) Продолжить работу без уточнений
- Б) Выполнить дополнительный поиск и анализ информации
- В) Использовать случайные данные
- Г) Сразу отказаться от проекта

Что относится к проектной деятельности в графическом дизайне?

- А) Только создание визуальных макетов
- Б) Планирование, организация и реализация проектных задач
- В) Только поиск изображений
- Г) Исключительно оформление документации

Какой фактор наиболее сильно влияет на эффективность визуальной коммуникации?

- А) Количество декоративных элементов
- Б) Соответствие визуального решения поставленной задаче и аудитории
- В) Использование большого количества цветов
- Г) Количество используемых шрифтов

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1. Примерный список тем для практических проектов.

Тема 1. Разработка визуальной коммуникации для локального бренда

- анализ целевой аудитории и задач коммуникации;
- разработка визуальной концепции;
- создание базовых элементов визуальной системы;
- презентация итогового решения.

Тема 2. Создание серии визуальных материалов для социального проекта

- исследование темы и аудитории;
- разработка визуального подхода;
- создание серии взаимосвязанных материалов;
- анализ эффективности выбранного решения.

Тема 3. Разработка информационного визуального продукта

- определение структуры информации;
- разработка способов визуализации данных;

- создание визуального макета;
- подготовка презентации результата.

Тема 4. Создание концепции визуальной коммуникации для мероприятия

- анализ задач мероприятия;
- разработка визуального направления;
- создание набора графических материалов;
- подготовка проектной презентации.

Тема 5. Разработка системы визуальных коммуникаций для цифрового продукта

- анализ задач и пользователей;
- разработка визуального языка проекта;
- создание визуальных элементов коммуникации;
- защита проектного решения.

Тема 6. Анализ и редизайн существующей визуальной коммуникации

- исследование существующего решения;
- выявление проблем визуального взаимодействия;
- разработка обновлённой концепции;
- презентация результатов.

6.2. Примерный список тем для итогового проекта (дифференцированный зачёт)

Тема 1. Разработка визуальной системы для малого бизнеса

- анализ бизнеса и целевой аудитории;
- разработка визуальной концепции;
- создание набора визуальных материалов;
- подготовка презентации и защита проекта.

Тема 2. Создание визуальной коммуникации для социального проекта

- исследование проблемы и аудитории;
- разработка концепции коммуникации;
- создание серии графических материалов;
- презентация проектного решения.

Тема 3. Разработка концепции визуального сопровождения мероприятия

- определение целей и задач проекта;
- создание визуального направления;
- разработка материалов для различных носителей;
- защита проекта.

Тема 4. Разработка визуальной идентичности цифрового продукта

- исследование пользовательского контекста;
- создание визуальной системы;
- разработка примеров использования;
- подготовка презентации проекта.

Тема 5. Комплексный редизайн существующей визуальной коммуникации

- анализ существующего решения;
- выявление проблем визуального взаимодействия;
- разработка новой системы коммуникации;
- защита итогового решения.

6.3. Пример билета для дифференцированного зачёта

БИЛЕТ №1

Раздел 1. Основы визуальных коммуникаций

Что такое визуальные коммуникации и какие задачи они решают?

Какие факторы влияют на эффективность визуального сообщения?

Раздел 2. Проектирование визуальных решений

Какие этапы включает процесс решения дизайнерской задачи?

Почему важно учитывать целевую аудиторию при разработке визуального решения?

Практическое задание:

Опишите алгоритм разработки визуальной коммуникации для нового бренда.

БИЛЕТ №2

Раздел 1. Работа с информацией в графическом дизайне

Какие источники информации используются при разработке дизайнерских проектов?

Почему важно анализировать референсы и существующие решения?

Раздел 2. Визуальные системы

Что такое визуальная иерархия и как она влияет на восприятие информации?

Какие принципы композиции используются в графическом дизайне?

Практическое задание:

Опишите последовательность действий при создании визуального решения для конкретной аудитории.

БИЛЕТ №3

Раздел 1. Проектная деятельность

Что понимается под проектной деятельностью в графическом дизайне?

Какие методы помогают организовать процесс разработки проекта?

Раздел 2. Командная работа

Какие факторы влияют на эффективность взаимодействия внутри команды?

Как организовать работу нескольких участников дизайнерского проекта?

Практическое задание:

Опишите процесс распределения задач при реализации дизайн-проекта.

БИЛЕТ №4

Раздел 1. Коммуникация и дизайн

Почему визуальные решения должны учитывать контекст использования?

Какие ошибки наиболее часто снижают эффективность визуальной коммуникации?

Раздел 2. Анализ решений

Какими способами можно оценить эффективность дизайнерского решения?

Почему важно тестировать и анализировать визуальные решения?

Практическое задание:

Опишите способы улучшения визуального решения, которое не достигает поставленных целей.

БИЛЕТ №5

Раздел 1. Визуальные сообщения

Какие элементы формируют визуальный стиль проекта?

Как визуальные элементы влияют на восприятие информации?

Раздел 2. Практика графического дизайна

Какие факторы необходимо учитывать при разработке визуальных материалов для разных носителей?

Почему важно адаптировать визуальные решения под разные условия использования?

Практическое задание:

Опишите процесс создания и презентации собственного визуального проекта.