



UNEC

**Азербайджанский Государственный Экономический
Университет (UNEC)**

РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

**по дисциплине “ Программы для
графического дизайна”(Силлабус)**

Рекомендованные учебники и учебные пособия

Основная литература:

1. Jens Muller « Logo Modernism », 2015
2. Robert Bringhurst « The Elements of Typographic Style », 2013
3. Richard Lynch «The Adobe Photoshop layers book: harnessing Photoshop's most powerful tool, covers Photoshop», 2007
4. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). ИндексМаркет, 2011
5. Панкратова А. История графического дизайна и его использование в рекламе. – Смоленск, 2010.

Дополнительная литература:

<https://www.pixpa.com/blog/graphic-design-software>

<https://www.creativebloq.com/graphic-design/free-graphic-design-software>

<https://blog.hubspot.com/marketing/best-free-graphic-design-software>

enderforest.com/ru/blog/graphic-design-software

Описание предмета

Этот предмет важен для студентов бакалавриата как специальный предмет профессионального обучения, и предмет охватывает такие темы, как типы и программы графического дизайна, графический иллюстратор, изучаются методы обработки графики, продукты графического дизайна, обрабатываемые программами. Также у учащегося развивается объемная фантазия, фантазия, чувство прекрасного и художественный вкус. Помогает готовить качественных и квалифицированных специалистов в области графического дизайна.

Студенты изучают обзор большинства основных инструментов и эффектов программы Adobe Illustrator, а также отрабатывают приемы работы с ними. В первую очередь дается краткий обзор интерфейса по необходимым приемам для выполнения задания по текущему проекту.

Курс посвящен изучению основных функций и инструментов Adobe Photoshop практическим приемам составления коллажей. Студенты изучают интерфейс, его настройку под различные задачи, форматы графических файлов. Учащиеся также знакомятся с понятиями изображения, слоя и маски слоя.

Цели и задачи предмета

Роль визуализации, неотъемлемой части современной эпохи, в развитии легкой промышленности и непосредственно экономики неоспорима. Основная цель дисциплины-детальное изучение графического дизайна и его программ, являющихся символом наглядности. Графический дизайн-помимо художественного, имеет экономическое, культурное, промышленное значение, в таких его видах, как орнаменты и узоры, отражает особенности народности. В интерьере и экстерьере, одежде и предметах быта, рекламе и товарных знаках, образцах графического искусства, эскизах проектов, компьютерной графике, макетах сайтов, рекламных роликах и плакатах, с образцами которых мы сталкиваемся, начиная от крупногабаритных графических изображений и заканчивая мелкими узорами и графическими знаками,

графический дизайн всегда актуален. Овладение этой дисциплиной, с одной стороны, формирует художественный вкус будущих специалистов, а с другой-развивает их профессиональные способности. Задачами, стоящими перед преподаванием предмета, являются:

- Получение базовой информации о графическом дизайне и его типах;
- Знакомство с программами графического дизайна, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign CorelDraw;
- Репетиторские занятия обеспечивают овладение всеми полезными и необходимыми знаниями и навыками, которыми должны овладеть графические дизайнеры, подготавливают их к обучению грамотного персонала, продуктивной работе в соответствующих областях.

Методика преподавания предмета

При преподавании этого предмета используется широкий спектр методов преподавания и обучения, таких как лекции, интерактивные дискуссии, командные проекты, работа в малых группах, тестовые задания, работа с различными образцами произведения искусства.

Студенты овладеют диджитал и крафтовыми инструментами современного графического дизайна, научатся мыслить вне шаблонов и стереотипов.

Кроме того, особое внимание будет уделено использованию зарубежной и местной литературы, а также международным и местным стандартам, новым методам в преподавании и обучении. Студенты смогут выполнять поставленные перед ними задачи с использованием соответствующих методологий, чтобы развить навыки применения этих знаний.

Перед началом преподавания каждой новой темы студенты должны ознакомиться с указанными текстами и образцами произведения искусства, предоставленными им.

Результаты курса:

Результат этого курса, который включает в себя теоретические и практические знания, которые необходимо знать графикам – дизайнерам, – служит для подготовки студентов к работе в качестве опытных дизайнеров, для самостоятельной работы в областях, охватываемых художественной графикой. Студенты, окончившие курс, осваивают предмет "программы графического дизайна", осваивают традиционные и современные методы и навыки в области графики.

После завершения преподавания курса и освоения всех предметов студенты:

Они должны знать:

- Должен иметь представление о видах, областях и продуктах графического дизайна, программах графического дизайна, иллюстрации;
- Основные требования, предъявляемые ко всем видам дизайнерских продуктов, над которыми они работают, должны понимать важность социальных медиа и важность стратегии для развития графического дизайна из рекламного пространства создаваемых для них постов;
- Логотипы и рулонные баннеры, каталоги должны знать процедуры, которым необходимо следовать при разработке, и элементы, на которые следует обратить внимание при разработке, а также знать о типах компьютерной графики;
- Они должны распознавать стили, присутствующие в графическом дизайне, и понимать важность аспектов, которые стали трендом;
- Они должны понимать значение терминов, используемых в области графического дизайна.

Они могут:

- Профессиональные графические программисты должны освоить приемы использования программ и графических приемов для выполнения эскизов, специфику графики.
- Графические эскизы (эскизы-наброски), творческие эскизы и рабочие эскизы, должны уметь

применять в графических программах, а также иметь опыт выполнения в графических программах;

- Уметь составлять чертежи изделий, логотипы и простые орнаменты, дизайн рекламного плаката;
- При выдаче макетов рулонных баннеров, сайтов, рекламы - в эскизах, компьютерной технике или других цифровых технических средствах - они должны уметь осуществлять визуальную передачу информации по форме, цвету и другим графическим элементам.

Пререквизиты

Нет.

Темы лекций

1. Введение. Знакомство с программами графического дизайна
2. Изучение панели инструментов пакета прикладных программ Adobe Photoshop. Разработка простых форм в программе
3. Подготовка чертежей изделий в пакете прикладных программ Adobe Photoshop
4. Разработка простых орнаментов в пакете прикладных программ Adobe Photoshop
5. Дизайн рекламного плаката продукта в пакете прикладных программ Adobe Photoshop
6. Разработка roll up баннеров в пакете прикладных программ Adobe Photoshop
7. Изучение панели инструментов пакета прикладных программ Adobe Illustrator
8. Разработка простого логотипа в пакете прикладных программ Adobe Illustrator
9. Создание графического стиля в пакете прикладных программ Adobe Illustrator
10. Анализ различий между прикладным программным обеспечением Adobe Photoshop и Adobe Illustrator
11. Изучение панели инструментов прикладного программного пакета Adobe InDesign
12. Разработка минимального дизайна каталога в пакете прикладных программ Adobe InDesign
13. Изучение панели инструментов пакета прикладных программ Corel Draw
14. Создание постов в социальных сетях в программном пакете Corel Draw
15. Создание двусторонних объявлений вручную в пакете прикладных программ Corel Draw
16. Разработка товарных этикеток в пакете прикладных программ Corel Draw

Лекции по пред

Поскольку это предмет, требующий способностей, текст лекции не предназначен, мету

Все темы и презентации, а также образцовые тесты по данному предмету размещены

Содержание темы и его учебно-тематическое деление

неделя	Наименование тем	Содержание учебного материала	Дата лекционного занятия
1	Введение. Знание программ графического дизайна. Изучение панели инструментов прикладного программного комплекса Adobe Photoshop. Разработка	История создания прикладной программы Adobe Illustrator. Знакомство с инструментами прикладной программы Adobe Illustrator.	2

	рекламного дизайна в программе.		
--	------------------------------------	--	--

2	Подготовка флаеров (флаеров), буклета в прикладном программном пакете Adobe Photoshop.	История создания прикладной программы Adobe Photoshop. На панели инструментов прикладной программы Adobe Photoshop находятся скрытые и стандартные инструменты.	4
---	--	---	---

3	Редактирование плакатов в пакете прикладных программ Adobe Photoshop.	Изучение пакета инструментов, используемых для рисования изделий в прикладном программном пакете Adobe Photoshop.	4
4	Подготовка свертывания продукта в пакете прикладных программ Adobe Photoshop.	Ускорение ярлыков в Adobe Photoshop и его применение в простых орнаментах.	4

5	Проектная работа.	Важность рекламы-неоспоримый фактор.Разработка дизайна рекламных плакатов с помощью Adobe Photoshop, которая играет большую роль в признании компании.	4
---	-------------------	--	---

6	Изучение панели инструментов прикладного программного пакета Adobe Illustrator. Рекламный дизайн и брендинг в программе.	Мы знаем важность ролловеров на выставках в сфере рекламы. Создание рулонов с помощью программного пакета Adobe Photoshop application	4
---	--	---	---

7	Разработка упаковки продукта в прикладном программном комплексе Adobe Illustrator.	История создания прикладной программы Adobe Illustrator. Знакомство с инструментами прикладной программы Adobe Illustrator.	4
---	--	---	---

8	Создание логотипа в прикладном программном пакете Adobe Illustrator.	Простой логотип в программном обеспечении приложения Adobe Illustrator	4
---	--	--	---

9	Создание публикаций в социальных сетях в пакете прикладных программ Adobe Illustrator.	Этап завершения графического стиля с помощью adobe illustrator	4
10	Создание дизайна баннера в прикладном программном комплексе Adobe Illustrator.	Анализ инструментария и различий прикладных программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.	4

11. Проектная работа.	Проектная работа.	4
12. Изучение панели инструментов прикладного программного обеспечения Adobe InDesign. Разработка дизайна публикации в программе.	Важность каталога для показа рекламы. Разработка с помощью инструментов в программе Adobe InDesign application	4
13. Разработка минимального дизайна страницы каталога в прикладном программном комплексе Adobe InDesign.	История создания прикладной программы CorelDraw. Знакомство с инструментами прикладного программного обеспечения CorelDraw.	4
14. Разработка дизайна страницы журнала в прикладном программном пакете Adobe InDesign.	Сила социальных сетей в наши дни. Подготовка сообщений с помощью прикладного программного пакета CorelDraw.	4
15. Разработка дизайна страницы газеты в прикладном программном пакете Adobe InDesign.	Для чего использовать ручные объявления. Двусторонняя подготовка	4
16 Проектная работа.	Этикетки продуктов с инструментами CorelDraw	4
17. Портфолио.		

Семинарные занятия: подготовка

Во время семинарных занятий студент должен уметь выражать свои мысли в логической последовательности и выполнять задания в соответствии с соответствующей методологией.

Для этого студент должен:

- 1) ознакомиться с вопросами, поставленными в материалах для проведения семинара;
- 2) внимательно изучить соответствующие материалы;
- 3) ознакомиться со стандартами, образцами произведения искусства на семинарных занятиях;
- 4) подготовить самостоятельные работы по заданной теме;
- 5) овладеть практическими навыками.
- 6) овладеть креативностью для работы графических программ.

Курсовая работа по предмету

По предмету курсовая работа не предусмотрена.

Посещаемость занятий

Для лиц, обучающихся на уровне магистратуры, применяется 75%-ный лимит посещаемости. Те, кто превышает этот лимит по предмету, не допускаются к промежуточной оценке (сессионному экзамену) по этому предмету. Для студентов очной формы обучения, которые не превышают лимит посещаемости, баллы за посещаемость по этому предмету не начисляются.

Итоговый экзамен

По окончании преподавания предмета один раз организуется итоговый экзамен. Ответ студента на экзамене может быть оценен в диапазоне от 0 до 50 баллов (максимум 50 баллов). 50 баллов по промежуточной оценке знаний и умений, полученных студентом в процессе преподавания предмета, обеспечиваются за счет оценки 1 рисунка, выполненного во время сессии, проводимой в течение 180 минут в качестве экзамена на способности. Результаты экзаменов заносятся в систему соответствующей кафедрой. "0" (ноль) баллов регистрируется, когда ученик не участвует на экзамене. Если на итоговом экзамене студент не набрал минимум 17 баллов, то баллы, накопленные до экзамена, не суммируются, студент не получает зачёт по этому предмету, и у него остаётся академическая задолженность по предмету. Если у студента есть какие-либо жалобы на оценку результатов экзамена, студент может обратиться в Апелляционную комиссию на основании общих правил, установленных в Университете.

Итоговая оценка по предмету

Итоговые знания студентов по предмету оцениваются по 100-балльной системе. Максимальное количество баллов-100 баллов.

После итогового экзамена суммируются все баллы, набранные студентом по предмету, и рассчитывается итоговая оценка (балл).

Направление	Баллы	Процент
Промежуточная оценка (финал)	50	50 %
Семинар (упражнение) активность по результатам занятий	20	20 %
По оценке индивидуальной работы студентов	30	30%
Итого:	100	100 %

Итоговые знания студента по предмету в течение семестра (до и на экзамене) оцениваются по итоговому количеству набранных баллов следующим образом:

Ниже 51 балла	- “не удовлетворительно”	– F
51-60 баллов	- “приемлемо”	– E
61-70 баллов	- “удовлетворительно”	– D
71-80 баллов	- “хорошо”	– C
81-90 баллов	- “очень хорошо”	– B
91-100 баллов	- “отлично”	– A

Если итоговый балл, набранный студентом, ниже 51 балла (то есть, если его знания оцениваются “неудовлетворительно”), студент не получает кредиты на эту дисциплину и остается в академическом долгу по этому предмету.