

**Общество с Ограниченной Ответственностью
«Импульс Образования»**

УТВЕРЖДЕНО

Генеральный директор,
ООО «Импульс Образования»

Л.Р.Сагитова

(подпись)

« 5 » сентябрь 2021

**ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»**

256 часов

Направление 54.03.01 Дизайн

Томск 2021

ИМПУЛЬС ОБРАЗОВАНИЯ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

«Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн. ч	Контактные часы		СРС, ч	Формы контроля
				лекции	практические и семинарские занятия		
I	Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции.	258	126	46	80	128	
II	Итоговая аттестация, защита проекта		4				Итоговая проектная работа
	Итого	258	130	46	80	128	
Итоговая аттестация		Итоговая проектная работа					

ИМПУЛЬС ОБРАЗОВАНИЯ
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

«Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»

Категория слушателей: – лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование

Срок обучения: – 2 месяца

Форма обучения: – очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн. ч	Контактные часы		СРС, ч	Формы контроля
				лекции	практические и семинарские занятия.		
I	Модуль 1. Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции.	258	130	46	80	128	Зачет, итоговая проектная работа
1.	Раздел 1. Графический дизайн. Знакомство с предметом. Основы.	32	14	7	7	18	Зачет (практическое задание)
1.1	Тема 1.1 Что такое графический дизайн? Термины, понятия и определения.	4	2	1	1	2	
1.2	Тема 1.2 Краткая история графического дизайна.	4	2	1	1	2	
1.3	Тема 1.3 Виды и особенности различных специализаций в графическом дизайне.	4	2	1	1	2	
1.4	Тема 1.4 Основные инструменты графического дизайнера: программы и способы реализации проектов.	6	2	1	1	4	

1.5	Тема 1.5 Триада дизайнера: функция – эстетика – смысл.	2	2	1	1		
1.6	Тема 1.6 Постановка задачи для графического дизайнера. Бриф, технические условия, техническое задание.	8	2	1	1	6	
1.7	Тема 1.7 Роль графического дизайна в современном мире.	4	2	1	1	2	
2.	Раздел 2. Думать, как дизайнер.	36	20	4	16	16	Зачет (практическое задание)
2.1	Тема 2.1 Взаимосвязь вербальных и визуальных элементов в дизайн-проектах.	8	4	1	1	4	
2.2	Тема 2.2 Метафора как ключевой элемент графического языка. Работа с образами и смыслами.	10	4	1	5	4	
2.3	Тема 2.3 Семиотика и семантика в графическом дизайне. Знаки и знакообразование.	8	4	1	5	4	
2.4	Тема 2.4 Исследования, аналитика и выводы для реализации дизайн-проектов.	10	4	1	5	4	
3.	Раздел 3. Делать, как дизайнер. Часть первая.	46	30	10	20	16	Зачет (практическое задание)
3.1	Тема 3.1 Колористика. Основы цвета и его роль в графическом дизайне.	10	6	2	4	4	
3.2	Тема 3.2 Колористика. Физика цвета. Тон, насыщенность, яркость. Цветовой круг.	8	6	2	4	2	
3.3	Тема 3.3 Основы композиции в графическом дизайне. Понятия и определения. Взаимодействие объектов.	8	6	2	4	2	

3.4	Тема 3.4 Ритм и структура в графическом дизайне. Основные понятия.	10	6	2	4	4	
3.5	Тема 3.5 Ритм и структура в графическом дизайне. Модульная сетка и способы ее использования.	10	6	2	4	4	
4.	Раздел 4. Делать, как дизайнер. Часть вторая.	48	28	14	14	20	Зачет (практическое задание)
4.1	Тема 4.1 Шрифты. Основные понятия и определения. Краткая история шрифта.	12	8	4	4	4	
4.2	Тема 4.2 Типографика. Работа с текстом в дизайн-проектах.	12	8	4	4	4	
4.3	Тема 4.3 Орнаменты, узоры, паттерны и приемы их использования в дизайн-проектах.	6	4	2	2	4	
4.4	Тема 4.4 Иллюстрация, фотография, графика и их использование в дизайн-проектах.	8	4	2	2	4	
4.5	Тема 4.5 Дизайн-система и ее значение в современном графическом дизайне.	6(4)	2	1	1	2	
4.6	Тема 4.6 Динамические и генеративные элементы в графическом дизайне. Цифровая среда как инструмент.	6(4)	2	1	1	2	
5.	Раздел 5. Создание дизайн-проекта. Теория.	40	16	8	8	24	Зачет
5.1	Тема 5.1 Айдентика. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием айдентики.	10	4	2	2	6	

5.2	Тема 5.2 Упаковка. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием дизайна упаковки.	10	4	2	2	6	
5.3	Тема 5.3 Рекламные кампании. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием дизайна рекламной кампании.	10	4	2	2	6	
5.4	Тема 5.4 Сувенирная продукция. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием дизайна сувенирной продукции.	10	4	2	2	6	
6.	Раздел 6. Создание дизайн-проекта. Практика.	52	18	3	15	34	
6.1	Тема 6.1 Выбор темы проектной работы. Разбор ключевых особенностей проекта. Составление брифа и технического задания по проекту.	8	4	1	3	4	
6.2	Тема 6.2 Структура, основные элементы и сценарии презентации дизайн-проектов.	14	6	1	3	10	
6.3	Тема 6.3 Оценка и анализ промежуточных результатов итоговой проектной работы. Работа над ошибками.	30	10	1	9	20	
II	Итоговая аттестация	4					Итоговая проектная работа
	Итого						

ИМПУЛЬС ОБРАЗОВАНИЯ

«Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции» позволит слушателям получить представление об основных инструментах способах и приемах при создании дизайн-проектов в рекламе, сувенирной продукции, а также в знакообразовании, айдентике и упаковке. Ознакомит с основными понятиями, принципами, методологией создания графического дизайна и даст необходимые базовые навыки профессии графического дизайнера.

Предлагаемая программа реализуется в формате Школы, предполагающей очную стадию интенсивного погружения в 6 основных разделов графического дизайна от теоретических основ до практического применения навыков и знаний в проектной работе. В программе также предусмотрены практические занятия и самостоятельная работа по созданию дизайн-проектов различной степени сложности. Итогом обучения по программе является дизайн-проект, разработанный по выбранной учеником теме и выполненный в соответствии с требованиями данной программы.

Данная программа будет интересна и полезна всем, кто интересуется сферой графического дизайна, в том числе, не имеющих опыта в данного рода деятельности, но желающих получить базовые компетенции графического дизайнера.

Цель реализации программы: формирование или совершенствование компетенций у слушателей в области графического дизайна, организации и ведения работы над созданием дизайн-проектов.

Планируемые результаты обучения. В результате освоения программы слушатель должен обладать следующими знаниями и навыками:

- Создание эскизов элементов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
- Создание оригинала элемента объекта визуальной информации.
- Работа с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Использование средств дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ
- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Профессиональная терминология в области дизайна

Знать:

- 3-1 – основную терминологию, используемую в графическом дизайне
- 3-2 – историю и основные вехи в графическом дизайне
- 3-3 – основы композиции и колористики
- 3-4 – структуру, этапы работы и приемы при создании дизайн-проектов
- 3-5 – элементы и составные части дизайн-проектов (шрифты, графика, иллюстрации, фотографии)

Уметь:

- У-1 – работать с брифом и техническим заданием на дизайн-проект
- У-2 – разрабатывать элементы графического дизайна
- У-3 – создавать дизайн-макеты для последующего производства
- У-4 – презентовать дизайн-проекты согласно техническому заданию

Категория слушателей: лица, имеющие среднее, среднее профессиональное или высшее образование.

Входные требования к обучающимся: владение навыками пользователя персональным компьютером, базовое владение пакетом программ для создания и обработки графики (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign)

Трудоемкость обучения: трудоемкость обучения по данной программе составляет 258 академических часа, включая самостоятельную работу слушателей.

Форма обучения: очно-заочная с использованием дистанционных образовательных технологий.

Календарный учебный график формируется непосредственно при реализации программы повышения квалификации «Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции». Календарный учебный график представлен в форме расписания занятий при наборе группы на обучение.

Особенности (принципы) построения программы повышения квалификации «Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»:

- модульная структура программы, включающая основные темы в области графического дизайна.
- выполнение учебных заданий для закрепления теоретического материала, с последующим разбором и анализом.
- применение знаний и умений, полученных в ходе изучения теоретического материала в итоговой проектной работе.
- выполнение выпускной квалификационной работы в виде проекта по созданию фирменного стиля, включающего в себя сувенирные и рекламные носители.
- использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся и преподавателей.
- применение электронных образовательных ресурсов (дистанционное, электронное, комбинированное обучение и пр.).
- использование активных методов обучения, максимально приближенных к практической деятельности.

ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка качества освоения программы включает текущую и итоговую аттестацию слушателей, что связано с проведением соответствующего контроля. Текущий контроль осуществляется в процессе изучения всех тем модуля.

В ходе реализации программы предусмотрены следующие виды оценочных мероприятий:

- практические задания и упражнения в период синхронной работы;
- индивидуальные задания, в т.ч. с взаимной проверкой (комментированием, рецензированием).

В качестве итоговой работы слушателям предлагается разработать и защитить проект по созданию фирменного стиля, включающего в себя сувенирные и рекламные носители. Проект публикуется слушателем до защиты в LMS Odin, затем проводится защита.

Основные требования к содержанию проекта. Описание и визуальная часть проекта должны быть представлены в формате PDF и содержать в себе следующие разработанные разделы:

- Цели и задачи проекта
- Аналитическая часть проекта
- Обоснование графического решения
- Визуальная часть проекта (не менее 10 изображений)
- Краткое резюме проекта

Защита итоговой проектной работы. Работа защищается перед аттестационной комиссией в синхронном режиме и представляется с помощью устного доклада и презентации в формате PDF или PowerPoint. Презентация и защита проекта готовится после размещения итогового проекта в LMS Odin.

Оценка выпускной работы по защите фирменного стиля, включающего в себя сувенирные и рекламные носители, выставляется в зависимости от полноты представленной информации по проекту, качеству презентации и полнота ответов на вопросы аттестационной комиссии:

Аналитическая часть проекта – 0-2 баллов

Обоснование графического решения – 0-3 баллов

Визуальная часть проекта – 0-3 баллов

Полнота и качество ответов на вопросы аттестационной комиссии: – 0-2 баллов.

Максимум баллов за итоговый проект – 10.

Практические задания к разделам - от 0 до 90.

Максимальный балл за прохождение программы - 100.

Минимальный балл для прохождения итоговой аттестации – 65.

К защите аттестационной работы допускаются слушатели, полностью выполнившие учебный план, не имеющие академической задолженности и представившие все необходимые для защиты документы. По результатам защиты аттестационной работы аттестационная комиссия принимает решение о выдаче удостоверения о повышении квалификации.

КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ

Руководитель программы:

ИМПУЛЬС ОБРАЗОВАНИЯ
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
 модуля (курса)
«Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»

I. СОДЕРЖАНИЕ

Наименование модулей (курсов)	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий), с указанием формата работы (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)

Раздел 1. Графический дизайн. Знакомство с предметом. Основы. (32 часа)

Тема 1.1 Что такое графический дизайн? Термины, понятия и определения. (4 ч)	Основные направления в графическом дизайне. Обзор понятий и определений (1 ч)	Опрос по знакомству аудитории с предлагаемой темой. (1 ч)	Задание. Ознакомиться с видами графического дизайна в их реальном воплощении. (2 часа)
Тема 1.2 Краткая история графического дизайна. (4 ч)	Основные вехи развития в графическом дизайне. Великие дизайнеры 20 и 21 века. (1 ч)	Упражнение. Какие знаковые дизайнерские вещи вы знаете (1 ч)	Задание. Ознакомиться с работами дизайнеров по предложенному списку (2 ч)
Тема 1.3 Виды и особенности различных специализаций в графическом дизайне. (4 ч)	Виды графического дизайна, их особенности, нюансы и характерные черты. (1 ч)	Упражнение. По некоторым признакам отнести известные проекты к тем или иным видам дизайна (1 ч)	Задание. Разобрать и проанализировать точки контакта бренда по видам графического дизайна (2 ч)
Тема 1.4 Основные инструменты графического дизайнера: программы и способы реализации проектов. (6 ч)	Пакет программ для реализации дизайнерских проектов. Эскизы, рисунки, макетирование, как часть работы над дизайном. (1 ч)	Упражнение. Нарисовать простые геометрические фигуры в графическом редакторе (1 ч)	Задание. Сделать дизайн обложки винилового диска с использованием различных технических приемов (4 ч)

Тема 1.5 Триада дизайнера: функция – эстетика – смысл. (2 ч)	Важность функции, эстетики и смыслового содержания в дизайн-проектах (2 ч)	Упражнение. Вспомнить известные графические решения с дисбалансом между функцией, эстетикой и смыслом (1 ч)	
Тема 1.6 Постановка задачи для графического дизайнера. Бриф, технические условия, техническое задание. (8 ч)	Функция и назначение брифа и технического задания. Основные моменты и нюансы при составлении брифов. (2 ч)	Упражнение. Разбившись на пары провести первичное интервью для формулирования брифа (1 ч)	Задание. Составить бриф на разработку логотипа. Объяснить назначение и цели каждого раздела составленного брифа (6 ч)
Тема 1.7 Роль графического дизайна в современном мире. (4 ч)	Моральные, этические и юридические нормы в графическом дизайне. (2 ч)	Упражнение. Привести примеры дизайнерских решений, сыгравших важную роль в эволюции человека (1 ч)	Задание. Найти и продемонстрировать образцы дизайна, нарушающие какие либо нормы (2 ч)

Раздел 2. Думать, как дизайнер. (36 часов)

Тема 2.1 Взаимосвязь верbalьных и визуальных элементов в дизайн-проектах. (6 ч)	Органичное сочетание визуальных и вербальных элементов для донесения сообщения. Рождение смыслов. 1 ч)	Упражнение по созданию обложки журнала (1 ч)	Задание. Сделать обложку книги с использованием фрагментов известных картин (4 ч)
Тема 2.2 Метафора как ключевой элемент графического языка. Работа с образами и смыслами. (10 ч)	Понятие метафоры, ее роль и место в графическом дизайне. (1 ч)	Работа по придумыванию метафоры на вербальном уровне по заданным параметрам. Анализ выполнения работы. (5 ч)	Задание определить и сформулировать метафоры известных брендов (4 ч)
Тема 2.3 Семиотика и семантика в графическом дизайне. Знаки и знакообразование.	Наука о знаках. Классификация знаков по Пирсу. Семантика в знакообразовании. (1 ч)	Упражнение с различными знаками и присвоение им значений по классификации. (5 ч)	Задание. Сделать эскизы знаков на заданную тему в трех видах: иконические, индексальные и символные. (4 ч)

(10 ч)			
Тема 2.4 Исследования, аналитика и выводы для реализации дизайн-проектов. (10 ч)	Цели и задачи исследований и аналитические инструменты. Значение исследований, анализа и выводов для создания качественного дизайн-проекта (1 ч)	Упражнение по сбору, анализам и выводам на основе реального бренда. (5 ч)	Задание. Провести исследования рынка, ЦА и конкурентов известного бренда с дальнейшим анализом и выводами. (4 ч)

Раздел 3. Делать, как дизайнер. Часть первая.

Тема 3.1 Колористика. Основы цвета и его роль в графическом дизайне. (10 ч)	Роль цвета и способы реализации цветовых решений в графическом дизайне. Психология цвета. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Найти примеры дизайнерских проектов, в которых цвет является основным элементом. (4 ч)
Тема 3.2 Колористика. Физика цвета. Тон, насыщенность, яркость. Цветовой круг. (8 ч)	Физическое восприятие цвета. Гармония цветовых сочетаний. Цветовой круг. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Создать гармоничные цветовые сочетания в различных вариантах с заданными параметрами (2 ч)
Тема 3.3 Основы композиции в графическом дизайне. Понятия и определения. Взаимодействие объектов. (8 ч)	Понятие композиции в графическом дизайне. Построение и восприятие различных объектов в пространстве листа. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Сделать различные композиции с простыми фигурами по заданным темам. (2 ч)
Тема 3.4 Ритм и структура в графическом дизайне. Основные понятия. (10 ч)	Понятие ритма в графическом дизайне, его значения для восприятия визуальной и	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Сделать мини-плакаты используя различные подходы к формированию ритмического рисунка (4 ч)

	верbalной информации. (2 ч)		
Тема 3.5 Ритм и структура в графическом дизайне. Модульная сетка и способы ее использования. (10 ч)	Понятие модульной сетки, ее разновидности и возможности использования в графическом дизайне (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Сделать разворот буклета, используя различные модульные сетки. Не менее трех вариантов (4 ч)
Раздел 4. Делать, как дизайнер. Часть вторая. (48 часов)			
Тема 4.1 Шрифты. Основные понятия и определения. Краткая история шрифта. (12 ч)	Виды, специализация, характер и систематизация шрифтов с погружением в историю (4 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Подобрать шрифты для различных задач аргументируя доводы и свой выбор (4 ч)
Тема 4.2 Типографика. Работа с текстом в дизайн-проектах. (12 ч)	Роль и значение типографики в дизайне, шрифтовые пары, верстка и основные параметры текста (4 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (4 ч)	Задание. Сделать верстку разворота журнала с подбором шрифтов для наборного текста, заголовков и подзаголовков (4 ч)
Тема 4.3 Орнаменты, узоры, паттерны и приемы их использования в дизайн-проектах. (6 ч)	История и традиции использования орнаментов, узоров и паттернов в оформлении. Свойства, характер и специфика этих элементов (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (2 ч)	Задание. Нарисовать узоры, орнаменты и паттерны и на основе этих элементов сделать календарь (4 ч)
Тема 4.4 Иллюстрация, фотография, графика и их использование в дизайн-проектах. (6 ч)	Иллюстрация, фотография и графика как важная часть графического дизайна. Использование этого элемента в различных дизайн-проектах (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (2 ч)	Задание. Спроектировать упаковку молока с использованием иллюстрации, фотографии или сложной графики (4 ч)
Тема 4.5 Дизайн-	Понятие дизайн-	Упражнение. Сделать	Задание. Сделать

система и ее значение в современном графическом дизайне. (6 ч)	системы и причины ее актуальности в современном графическом дизайне. (1 ч)	анализ дизайн-системы известного бренда с помощью преподавателя (1 ч)	анализ дизайн-системы известного бренда самостоятельно. (2 ч)
Тема 4.6 Динамические и генеративные элементы в графическом дизайне. Цифровая среда как инструмент. (6 ч)	Нестандартные решения в реализации дизайн-проектов. Возможности использования цифровых и прочих технологий.	Анализ выполненных работ по заданной теме (1 ч)	Задание. Разработать концепцию рекламы с использованием нестандартных решений и инструментов (2 ч)

Раздел 5. Создание дизайн-проекта. Теория. (40 часов)

Тема 5.1 Айдентика. (10 ч)	Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием айдентики. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (2 ч)	Задание сделать анализ структуры, дизайн-системы и основных атрибутов айдентики известного бренда (6 ч)
Тема 5.2 Упаковка. (10 ч)	Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием дизайна упаковки. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (2 ч)	Задание сделать анализ структуры, дизайн-системы и основных атрибутов упаковки известного бренда (6 ч)
Тема 5.3 Рекламные кампании. (10 ч)	Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием дизайна рекламной кампании. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (2 ч)	Задание сделать анализ структуры, дизайн-системы и основных атрибутов рекламной кампании известного бренда (6 ч)
Тема 5.4 Сувенирная продукция. (10 ч)	Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием дизайна сувенирной продукции. (2 ч)	Анализ выполненных работ по заданной теме (2 ч)	Задание сделать анализ структуры, дизайн-системы и основных атрибутов сувенирной продукции известного бренда (6 ч)

Раздел 6. Создание дизайн-проекта. Практика. (52 часа)			
Тема 6.1 Выбор темы проектной работы. Разбор ключевых особенностей проекта. Составление брифа и технического задания по проекту. (8 ч)	Выбор темы проектной работы. Разбор ключевых особенностей проекта. Составление брифа и технического задания по проекту. (1 ч)	Корректировка брифа и технического задания итогового проекта (3 ч)	Выбор и подготовка темы итоговой работы с аргументацией ее актуальности, составление брифа и технического задания (4 ч)
Тема 6.2 Структура, основные элементы и сценарии презентации дизайн-проектов. (14 ч)	Искусство презентации. Составление структуры, сценария и оформления презентации дизайн-проекта (1 ч)	Анализ и разбор предложенных концепций по презентации проекта (3 ч)	Создание структуры, сценария и наполнение презентации итогового проекта (10 ч)
Тема 6.3 Оценка и анализ промежуточных результатов итоговой проектной работы. Работа над ошибками. (30 ч)	Дополнительная информация по проекту (1 ч)	Комментарии, корректировки и исправление недочетов в итоговом проекте (9 ч)	Самостоятельная работа по итоговому проекту (20 ч)
Итоговая аттестация (4 ч)			
Итоговая аттестация (4 ч)			

II. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ (организационно-педагогические)

Материально-технические условия реализации программы: Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия).

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя установочные интерактивные лекции, с обязательным использованием инструмента обратной связи, сочетающие в себе групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется программа видеоконференцсвязи Zoom. В качестве площадок для совместной синхронной и асинхронной работы будут использованы виртуальные доски и Google-сервисы.

Материалы для организации асинхронной работы представляются в виде комплекса материалов, практических заданий, дискуссий в чатах дисциплин, размещаемых в

электронном образовательном курсе LMS Odin. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Методические рекомендации и пособия по изучению курса. Программа реализуется в формате смешанного обучения, с применением активных технологий обучения и общения с аудиторией в электронной среде. Обучение в очной части реализуется в виде лекционных и практических занятий, в которых применяются интерактивные формы обучения, семинары, мастер-классы, активные и ситуативные методы обучения, решения кейсов и обсуждения

Содержание комплекта учебно-методических материалов.

По данной программе имеется электронный учебно-методический комплекс в LMS Odin. УМК содержит: систему навигации по программе (учебно-тематический план, интерактивный график работы по программе, сведения о результатах обучения, о преподавателях программы, чат для объявлений и вопросов преподавателям), набор видеолекций, презентации к лекциям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробных установок и инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

УМК относится к категории ресурсов открытого доступа, сформированных на основе применения мультимедийных и сетевых технологий. Он может быть использован для освоения содержания учебного модуля по программе повышения квалификации «Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции».

III. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Для прохождения аттестации по модулю необходимо выполнить 9 практических заданий к разделам и сдать один итоговый проект. Форма контроля осуществляется с применением цифровых технологий. Выполнение заданий оценивается по бальной. Перечень заданий указан в соответствующих разделах учебного плана.

**Технологическая карта обеспечения дисциплины
(асинхронная контактная работа и самостоятельная работа)
«Графический дизайн в рекламе и сувенирной продукции»**

Автор программы: Буньков Вадим Валентинович

Продолжительность обучения 2 месяца

Итоговый контроль: Защита итогового проекта

№ темы	Название темы	Контактная асинхронная работа				Самостоятельная работа	Итоговый контроль
		Лекция	Практические занятия/задания	Лаборат орные	Консультация		

Расшифровка. Виды контактной работы и СРС

Традиционные виды работ	Контактная работа		СРС
	синхронная	асинхронная	
Теоретические материалы	Интерактивная лекция	Видео-лекция+тест+ форум	Видеоматериалы Текстовые материалы тесты
Практические аспекты дисциплины	Практические занятия (фронтальные, групповые форматы работы) Мастер-классы	Задания с обратной связью от преподавателя Задания на взаимное комментирование/ рецензирование (peer-to-peer) Виртуальные лабораторные работы С обратной связью	Виртуальные лабораторные работы или задания с автоматическим контролем
Консультации	Консультации в вебинаре	Консультации на форуме	Часто задаваемые вопросы
Итоговая аттестация	Защита работы в вебинаре	Скринкаст с обратной связью на работы	Подготовка итогового проекта/задания

Сокращения

Для асинхронной лекции

ВФ – видеофайл

АФ – аудиофайл

Т – тест

Ч – чат

Пример:

Тема 1. Обрезка садовых деревьев. 3ВФ+3Т+Ч

Для асинхронной практики

З – задание

Ч – чат

ЦИ – внешний цифровой инструмент/сервис (интерактивные доски, совместные документы, ментальные карты и др.)

КМ – критериальная матрица оценивания

Пример:

Задание1. Анализ площадок онлайн-обучения. 3+ЦИ (гугл-таблица)+КМ

Для самостоятельной работы

ЭТ – электронный текст

ООР – открытый образовательный ресурс

КП – компьютерная презентация

ВФ – видеофайл

АФ – аудиофайл

Т – тест

Пример:

ЭТ+Т+КП

Памятка. Технологии представления информации в LMS Odin

Вид занятия	Технология асинхронной контактной работы в LMS	Технологии самостоятельной работы в LMS
Лекция	Асинхронная лекция может быть представлена следующими способами: видеолекция/аудиолекция, состоящая из фрагментов длительностью не более 12 минут, сопровождаемые 2-3 тестовыми заданиями. Для обеспечения обратной связи к лекции создается чат для ответов преподавателя на вопросы. В качестве видеоконтента могут использовать аннотированные ссылки на открытые интернет-ресурсы.	Самостоятельная работа с теоретическим материалом, представленным в курсе как: <ul style="list-style-type: none">текст лекции для самостоятельного изучения (ЭТ)презентация (КП)видеофайл (ВФ)аудиофайл (АФ)ссылка на внешний открытый ресурс (ООР)
Практическое занятие	Асинхронные практические занятия могут быть реализованы в курсе как Задания/Образовательные активности для индивидуальной или групповой работы обучающихся, <i>предполагающие обратную связь</i> от преподавателя или организацию взаимного комментирования/рецензирования/оценивания. Для реализации Заданий возможно использовать сторонние инструменты и сервисы (интерактивные доски, совместные документы, ментальные карты и др.). Для оптимизации проверки и обратной связи рекомендуется формировать критериальные матрицы оценивания	Практическая работа в LMS Odin может быть представлена комплексом элементов: <ul style="list-style-type: none">Виртуальные лабораторные работы или задания с автоматическим контролемЗадания, выполняемые в LMS, но обсуждаемые/проверяемые в аудитории/синхронноТесты
Консультации	Чат	Часто-задаваемые вопросы
Итоговый контроль	Видеозапись защиты итоговой работы с демонстрацией выполненного проекта. Предполагает обязательное комментирование со стороны преподавателей. Возможно взаимное комментирование	Подготовка и размещение итоговой работы