Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 18.05.2026 13:20:10
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f74d5f71b7a80cch87b3ac0

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

УТВЕРЖДЕНО
Протоколом Ученого совета
№ 8 от 14.05.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
_____В.В. Слепухин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.05 «Иллюстрация»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Программа подготовки Академический бакалавриат
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 2
Семестр 3,4

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	72	2,0
Форма аттестации Зачет с оц.: 3, 4сем		
Всего	144	4,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1015 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн»
По профилю «Графический дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025 г.

Разработчик программы:
профессор (должность) _____ (подпись) В.А. Музыченко (Ф.И.О)

ФОС рассмотрен и одобрен на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн», протокол от 25.04.2025 № 04//25

Зав. кафедрой _____ (подпись) В.А. Музыченко (Ф.И.О.)

У Т В Е Р Ж Д Е Н О
Протокол заседания учебно-методического совета факультета Дизайн РГХПУ им. С.Г. Строганова от 16 мая 2025, протокол №7.

Председатель комиссии:

Декан факультета Дизайн _____ А.В. Безин

Начальник УУ _____ Е.Ф. Глумова

1. **Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины «Иллюстрация» являются:

а) обучение студентов использованию графических редакторов при разработке дизайн-проектов;

б) изучение методов представления растровых и векторных изображений, технологии их обработки, преобразования;

в) создание портфолио, включающего авторские графические элементы, элементы фирменного стиля, графическое представление дизайн-проектов.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Иллюстрация» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Иллюстрация» *бакалавр по* направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Цветоведение и колористика»;

б) «Академический рисунок»;

в) «Академическая живопись».

Дисциплина «Иллюстрирование» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»

б) «Техники журнальной графики»

в) «Технологии мультимедиа»

Знания, полученные при изучении дисциплины «Иллюстрация» могут быть использованы при прохождении учебной, производственной и преддипломной практик и выполнении выпускных квалификационных работ, могут быть использованы в научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-4 – способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;

ОПК-6 – способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

ПК-1 – способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;

ПК-4 – способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;

ПК-10 – способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

а) основные техники графики;

б) основы анализа и построения изображений;

в) основы разработки компьютерных шрифтов;

г) методы разработки фирменного стиля;

д) требования к графическому представлению информации.

2) Уметь:

а) анализировать сложные графические образы;

б) оценивать качество растровых и векторных изображений;

в) анализировать иллюстративный материал, работать со шрифтами, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна;

г) обрабатывать растровые, векторные изображения;

д) создавать графические проекты и элементы фирменного стиля.

3) Владеть:

а) навыками работы с программами компьютерной графики (Adobe Illustrator и Adobe Photoshop);

б) способами интеграции с другими средствами дизайнера: графический планшет, цифровая фотокамера, мобильный телефон;

в) приемами создания и компоновки графических объектов в графических редакторах.

4. Структура и содержание дисциплины «Иллюстрация»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

№ п /п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Семинар (Практич. занятия, лаборатор. практик.)	СРС	
1	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Создание простых контурных изображений	3		9	9	Тест
2	Принципы работы со сложными изображениями в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.	3		27	9	Тест
3	Рекламная графика в Adobe Illustrator.	4		36	54	Тест
	Итого			**72**	**72**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий

Лекционные занятия не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий

Цель проведения практических занятий – выработка студентами умений и навыков, связанных с использованием программных средств для создания и оформления дизайн-проектов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Наименование практической работы	Формируемые компетен ции
1	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Создание простых контурных изображений.	3	Рисование простых линий и фигур в про-грамме Adobe Illustrator.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Создание простых контурных изображений.	3	Моделирование изображений в программе Adobe Illustrator.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
3	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Создание простых контурных изображений.	3	Работа с цветом в программе Adobe Illustrator.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10

5	Принципы работы со сложными изображениями в Adobe Illustrator	12	Использование функций: группа слоев, маска, векторная маска слоя.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
6	Принципы работы со сложными изображениями в Adobe Illustrator	15	Настройка кисти. Использование векторных линий для рисования кистью.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
Итого 3 семестр		**36**		
10	Рекламная графика	18	Настройка параметров фотографии, работа с цветом.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
11	Рекламная графика	18	Рекламная графика в дизайн-проектах различного профиля	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
Итого 8 семестр		**36**		

8. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Обзор программного обеспечения дизайнера. Сравнительный анализ векторной и растровой графики в дизайне	1	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
2	Построение простых объектов с использованием кистей, градиентов, перспективы.	1	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к творческой работе, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
3	Создание авторской цветовой палитры в программе Adobe Illustrator.	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к творческой работе, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
4	Разработка эскиза объекта графического дизайна в программе Adobe Illustrator.	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к творческой работе, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
5	Паттерн и его создание в программе Adobe Illustrator.	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
6	Виды мотивов печатного рисунка для тканей и моделей. Виды рапорта и способы построения бесшовного рисунка в программе Adobe Illustrator.	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к творческой работе, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10

7	Фактуры материалов в графике моделей одежды (мех, букле и т.п.). Способы изображения и материалы в программе Adobe Illustrator.	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к творческой работе, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
8	Паттерн и его создание в программе Adobe Photoshop	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
9	Виды мотивов печатного рисунка для тканей и моделей. Виды рапорта и способы построения бесшовного рисунка в программе Adobe Photoshop	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
10	Фактуры материалов в графике моделей одежды (мех, букле и т.п.). Способы изображения и материалы в программе Adobe Photoshop	2	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
Итого 3 семестр		**18**		
11	Особенности рекламной продукции в индустрии моды.	12	Изучение теоретического материала по теме, подготовка презентации.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
12	Примеры и виды портфолио.	12	Изучение теоретического материала по теме, подготовка презентации.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
13	Создание авторского портфолио дизайнера по костюму.	15	Создание продукта.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
14	Презентация проекта коллекции. Этапы со-здания и используемое программное обеспечение.	15	Создание продукта.	ОПК4, ОПК6, ПК1, ПК4, ПК10
Итого 8 семестр		**54**		

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Иллюстрация» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 и 2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы итоговой аттестации	0-20	21-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА (посещение практических занятий – 20 баллов):

51-100	*Менее 50*	**До 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96-100**
зачет	*незачет*	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
-	-	**F**	**E**		**D**	**C**		**B**	**A**		

При изучении указанной дисциплины с 3 по 4 семестры очного обучения предусмотрены практические работы, тест, зачет. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Практическая работа	6	36	75
Тест		15	25
Итого 3 семестр (зачет):		**51**	**100**
Практическая работа	2	36	75
Тест		15	25
Итого 4 семестр (зачет):		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Иллюстрация» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу.

1. Клещев, О.И. Основы производственного мастерства: разработка периодического издания : учебное пособие / О.И. Клещев ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Екатеринбург : Архитектон, 2017. - 120 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0210-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481981

2. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика : учебное пособие / Е.А. Безрукова, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/105259

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Клещев, О.И. Художественно-техническое редактирование : учебное пособие / О.И. Клещев. - Екатеринбург : Архитектон, 2012. - 62 с. : ил. - Библиогр. в кн. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=221962

2. Бесчастнов, Н.П. Сюжетная графика : учебное пособие / Н.П. Бесчастнов. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2012. - 432 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - ISBN 978-5-691-01873-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4

1. **Локальные информационные технологии**

/п	Наименование	Доступность для обучающихся
	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА

		им. С.Г. Строганова
	CINEMA 4D 18.020	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
	Офисный пакет Microsoft Office	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова

Таблица 5

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Аудитории с ровным дневным светом со столами по количеству студентов в группе (горизонтальная поверхность), меловая или маркерная доска.

Программное обеспечение: Microsoft Word, Power Point, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.