

**ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«УЛЬЯНОВСКИЙ ТЕХНИКУМ ОТРАСЛЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
МАСТЕР-КЛАССА  
ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОБЫ  
по профессии  
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР**

Разработчик:  
Леонтьева А.К., преподаватель

Ульяновск  
2022

## Аннотация

Мастер класс рассчитан на молодёжь для ее ознакомления с востребованной профессией, в рамках провидения профессиональных проб. На мастер-классе слушатели знакомятся с базовыми принципами работы графических дизайнеров. В результате прохождения мастер-класса слушатели разрабатывают брендбук с минимальным набором продуктов графического дизайна.

**Цель:** ознакомление с основными принципами работы графических дизайнеров

**Задачи:** освоение основного инструментария программы, ознакомление с основными константами продуктов брендбука, развитие профессиональных навыков, развитие творческих способностей слушателей.

| Уровень сложности | Формат проведения | Продолжительность | Возраст |
|-------------------|-------------------|-------------------|---------|
| базовый           | очный             | 180 минут         |         |

### 1. План мастер-класса

#### 1.1 Введение (10 минут)

Графический дизайн – это профессиональная сфера человеческой деятельности, которая находится на перекрестке изобразительного искусства, общения, психологии и других экспертных областей. Графические дизайнеры создают способы и средства коммуникации с помощью графических (визуальных) элементов: изображений различного стиля и сложности, фотографий, текста и шрифтов, пиктограмм, форм и размеров, цветов и оттенков, линий и кривых, макетов страниц и т. д. Графический дизайнер делает графику для передачи сообщения, тем самым делая ее функциональной.

Графический дизайн можно охарактеризовать как творческую область, где таланты применяются не в чистом искусстве, а как в искусстве созданное с коммуникационной целью. Существует несколько временных версий того, когда зародился графический дизайн. По версии Philip Megg, автора книги «История графического дизайна», всё началось с пещер Ласко, когда древний человек изобразил на камне сцену охоты. По другой версии, именно книгопечатание положило начало графическому дизайну. Третья версия, – самая популярная, связана с появлением профессии графического дизайнера. В начале 20 века, в момент зарождения промышленной революции созрела потребность в услугах дизайнера. Именно в годы рождения Coca-Cola в США возникла потребность в графическом рекламе, дизайне и упаковке. Сегодня графический дизайн – это широкая область применения художественных талантов в различных формах. Например, графический дизайн включает в себя создание:

- иллюстраций;
- идентичности бренда (логотип и айдентика);
- пиктограмм и иконок; типографики;
- пользовательских интерфейсов и их элементов;

- рекламных объявлений;
- графических объектов для анимированных видеороликов и мультфильмов;
- больших печатных изображений, такие как плакаты и рекламные щиты;
- обработку графики; инфографику;
- разработку упаковки и т.д.

Графический дизайнер – человек, который занимается созданием визуальных образов на заказ. От него требуется: разрабатывать логотип и узнаваемую символику, фирменный шрифт и цветовую гамму (и т. д.), которые бы соответствовали концепции и духу компании-заказчика. В общем все, что позволяет узнать бренд с первого взгляда. Деятельность эта сочетает творчество и холодную прагматику. Без цепляющего дизайна в наше время невозможно выдержать конкуренцию на рынке, а хороший графический проект может обеспечить быструю раскрутку молодого бизнеса через качественный, запоминающийся, создающий ощущение надежности образ. Совершенно любая организация нуждается в отличительных чертах и в регулярном обновлении, или переосмыслении своего образа в соответствии с изменениями тенденций и эстетических кодов в обществе. По этим причинам профессия графического дизайнера чрезвычайно необходима и востребована сегодня.

Для работы графическим дизайнером необходимо обладать:

- Базовыми художественными навыками;
- Знанием теории и истории графического дизайна;
- Азами работы с актуальными графическими редакторами.

Впрочем, чем лучше они освоены, тем лучше для профессионального роста. Сегодня вся работа перенесена на электронные носители, поэтому ограничивать себя карандашом и листом – опасная идея. Сложность заключается только в том, что для успешной работы требуется комбинация из художественных навыков, владения графическими редакторами и наличия фантазии. Но все можно развить, главное – наличие интереса!

### 1.2 Общая формулировка задания в рамках пробы (10 минут)

В рамках данной пробы, предлагается разработать брендбук компании по выбору слушателей со следующим содержанием: логотип, правила поведения логотипа, фирменные шрифты, фирменные цвета, фирменный паттерн, фирменная визитка.

### 1.3 Пошаговая инструкция по выполнению задания (150 минут)

Наставник объясняет основной инструментарий для выполнения этапов задания, затем слушатели выполняют задания опираясь на объяснения наставника и собственный творческий потенциал.

- Этапы создания брендбука:
- Разработка логотипа;
- Разработка правил поведения логотипа,
- Подбор фирменных шрифтов,
- Подбор фирменных цветов, написания их кодировок в системах: RGB,

- Создание фирменного паттерна;
- Разработка фирменной визитки;
- Сохранение брендбука.

## 2. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация мастер-класса предполагает наличие учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета:

- рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением комплект оборудования для подключения к сети «Интернет»;
- проектор;
- электронная доска;
- аптечка первой медицинской помощи,
- огнетушитель углекислотный ОУ-1;
- рабочие места слушателей: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул.

## 3. Список литература используемый для подготовки мастер-класса

- Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. ББК 30.18:5-05я723
- Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016.
- И.в. Ахматова, Е.В. Шокова Брэнд-бук и фирменный стиль.- Самара: Издательство Самарского университета, 2020. – 68 с.: ил