1. **Паспорт Образовательной программы**

**«Графический дизайнер в CorelDraw»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | **06.10.2020** |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | АНО ДПО «Центральный учебный центр» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации |  |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 7719435821 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Безценная Юлия Евгеньевна |
| 1.5 | Ответственный должность | Руководитель по направлению «Цифровая экономика» |
| 1.6 | Ответственный Телефон | 89600567469 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | bezcennaja@mail.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Графический дизайнер в CorelDraw |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | http://gettheskills.ru/coreldraw |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
|  | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | <https://online.kursi.pro/account/login> |
| 2.4 | Уровень сложности | Базовый |
| 2.5 | Количество академических часов | 72 |
|  | Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов) | Практические занятия: 23  Самостоятельная работа: 24 |
| 2.6 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | 15000 руб.   1. <https://kazan.videoforme.ru/designschool/coreldraw> 2. <https://doprof.ru/courses/computer/computer-drawing/kurs-corel-draw-and-photoshop/> 3. <https://www.arsenal-d.ru/kursy/kursy-dizaina/kurs-corel-draw/> |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | 100 |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | 999 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | 28 |
| 2.10 | Формы аттестации | Удостоверение |
|  | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Цифровой дизайн |

1. **Аннотация программы**

В результате освоения программы слушатель должен:

**знать:** основные принципы и средства при работе в программе CorelDraw; основные понятия компьютерной графики; основные элементы интерфейса программы Corel Draw; структуру инструментальной оболочки редактора; возможность работы с текстом, растровыми и векторными объектами;

**уметь:** создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Corel Draw, а именно: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.); выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); закрашивать рисунки, используя различные виды заливок; работать с контурами объектов; создавать рисунки из кривых;

**иметь навыки:** создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов; получать объемные изображения; применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и т.д.), создавать надписи, заголовки.

К освоению Программы допускаются физические лица, имеющие или получающие высшее образование или среднее профессиональное образование.

Результатами подготовки по Программе является повышение уровня профессиональной квалификации слушателей за счет актуализации знаний, умений и навыков использования технологий и принципов работы в графическом редакторе CorelDraw.

Область профессиональной деятельности графического дизайнера в CorelDraw включает в себя создание условий для саморазвития обучающихся посредством цифровых технологий, предполагая освоение ими принципов функциональных возможностей работы в редакторе CorelDraw, навыки работы по обработке изображений векторной графики.

1. **Дополнительная образовательная программа**

**Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования**

**«Центральный учебный центр»**

**(АНО ДПО «ЦУЦ»)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДЕНО**  Директор  АНО ДПО «ЦУЦ» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Т.Р. Мустаев/  Приказ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 г. |

**Дополнительная профессиональная программа**

**повышения квалификации**

**«Графический дизайнер в CorelDraw»**

|  |
| --- |
| (наименование программы) |

72 часа

|  |
| --- |
| дополнительное профессиональное образование |
| (подвид дополнительного образования) |

г. Москва 2020

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы**

Целью подготовки слушателей по Программе является ознакомление с принципами и основными приемами работы в программе CorelDraw, формирование понятия о возможностях этой программы.

**2. Планируемые результаты обучения:**

2.1. Знание (осведомленность в областях)

2.1.1. основные принципы и средства при работе в программе CorelDraw;

2.1.2. основные понятия компьютерной графики;

2.1.3. основные элементы интерфейса программы Corel Draw;

2.1.4. структуру инструментальной оболочки редактора; возможность работы с текстом, растровыми и векторными объектами

2.2. Умение (способность к деятельности)

2.2.1. создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Corel Draw, а именно: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);

2.2.2. выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);

2.2.3. закрашивать рисунки, используя различные виды заливок; работать с контурами объектов;

2.2.4. создавать рисунки из кривых

2.3. Навыки (использование конкретных инструментов)

2.3.1. создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;

2.3.2. получать объемные изображения;

2.3.3. применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и т.д.), создавать надписи, заголовки.

**3.Категория слушателей**

* 1. Образование: высшее или среднее профессиональное

**4.Учебный план программы «Графический дизайнер в CorelDraw»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1. | Знакомство с CorelDraw. Интерфейс программы. | 6 | 2 | 2 | 2 |
| 2. | Объект в CorelDraw | 12 | 4 | 4 | 4 |
| 3. | Операции с объектами | 6 | 2 | 2 | 2 |
| 4. | Работа с линиями | 8 | 2 | 2 | 4 |
| 5. | Работа с цветом | 8 | 2 | 2 | 4 |
| 6. | Применение трехмерных эффектов для объектов | 10 | 3 | 4 | 3 |
| 7. | Текст в CorelDraw | 6 | 2 | 2 | 2 |
| 8. | Растровые изображения | 6 | 2 | 2 | 2 |
| 9. | Календарная сетка | 4 | 2 | 1 | 1 |
| 10. | Основы цветоведения и композиции | 4 | 2 | 2 |  |
| **Итоговая аттестация** | | **2** | **Практические работы. Защита проектов** | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | **Модуль 1.** Знакомство с CorelDraw. Интерфейс программы. | 6 | **1.11.2020 -**  **2.11.2020** |
| **2** | **Модуль 2.** Объект в CorelDraw | 12 | **3.11.2020 –**  **5.11.2020** |
| **3** | **Модуль 3.** Операции с объектами | 6 | **6.11.2020 –**  **8.11.2020** |
| **4** | **Модуль 4.** Работа с линиями | 8 | **9.11.2020 –**  **12.11.2020** |
| **5** | **Модуль 5.** Работа с цветом | 8 | **13.11.2020 –**  **14.11.2020** |
| **6** | **Модуль 6.** Применение трехмерных эффектов для объектов | 10 | **15.11.2020 –**  **18.11.2020** |
| **7** | **Модуль 7.** Текст в CorelDraw | 6 | **19.11.2020** |
| **8** | **Модуль 8.** Растровые изображения | 6 | **20.11.2020 –**  **22.11.2020** |
| **9** | **Модуль 9.** Календарная сетка | 4 | **23.11.2020** |
| **10** | **Модуль 10.** Основы цветоведения и композиции | 4 | **24.11.2020** |
| **3** | **Итоговая аттестация** | **2** | **25.11.2020** |
| **Всего:** | | **72** |  |

**6.Учебно-тематический план программы «Графический дизайнер в CorelDraw»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1. | Знакомство с CorelDraw. Интерфейс программы. | 6 | 2 | 2 | 2 | Самоконтроль |
| 2. | Объект в CorelDraw | 12 | 4 | 4 | 4 | Самоконтроль |
| 2.1. | Понятие объекта | 3 | 1 | 1 | 1 |  |
| 2.2. | Основные приемы работы с объектами. | 4 | 1 | 2 | 1 |  |
| 2.3. | Преобразование объектов | 5 | 2 | 1 | 2 |  |
| 3. | Операции с объектами | 6 | 2 | 2 | 2 | Самоконтроль |
| 4. | Работа с линиями | 8 | 2 | 2 | 4 | Самоконтроль |
| 5. | Работа с цветом | 8 | 2 | 2 | 4 | Самоконтроль |
| 6. | Применение трехмерных эффектов для объектов | 10 | 3 | 4 | 3 | Самоконтроль |
| 7. | Текст в CorelDraw | 6 | 2 | 2 | 2 | Самоконтроль |
| 8. | Растровые изображения | 6 | 2 | 2 | 2 | Самоконтроль |
| 9. | Календарная сетка | 4 | 2 | 1 | 1 | Самоконтроль |
| 10. | Основы цветоведения и основы композиции | 4 | 2 | 2 |  | Самоконтроль |
| 10.1. | Основы цветоведения | 2 | 1 | 1 |  | Самоконтроль |
| 10.2. | Основы композиции | 2 | 1 | 1 |  | Самоконтроль |
| **3.** | Итоговая аттестация | **2** |  |  |  | Текущий контроль |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Графический дизайнер в CorelDraw»**

**Модуль 1. Знакомство с CorelDraw. Интерфейс программы (6 час.)**

Знакомство с программой, понятие векторной графики. Подробное рассмотрение интерфейса программы. Создание и сохранение документа.

**Модуль 2. Объект в CorelDraw (12 час.)**

**Тема 2.1. Понятие объекта (3 час.)**

Объект, его виды, структура

**Тема 2.2. Основные приемы работы с объектами (4 час.)**

Построение объектов, изучение свойств каждого вида объектов

**Тема 2.3. Преобразование объектов (5 час.)**

Различное преобразование объектов: перемещение, поворот, перспектива

**Модуль 3. Операции с объектами (6 час.)**

Исключение, объединение и пересечение объектов. Применение эффектов интерактивности: интерактивная прозрачность, линза, фигурная обрезка.

**Модуль 4. Работа с линиями (8 час.)**

Построение линий, работа с кривой Безье

**Модуль 5. Работа с цветом (8 час.)**Способы заливки объектов

**Модуль 6. Применение трехмерных эффектов для объектов (10 час.)**

Создание контура, вытягиваний, теней, перетеканий

**Модуль 7. Текст в CorelDraw (6 час.)**

Работа с текстом, его виды

**Модуль 8. Растровые изображения (6 час.)**

Трассировка, инструмент контейнер, эффекты растровых изображений

**Модуль 9. Календарная сетка (4 час.)**

Создание векторной календарной сетки

**Модуль 10. Основы цветоведения и композиции (4 час.)**

**Тема 10.1. Основы цветоведения**

Цвет в дизайне, его сочетания и использование

**Тема 10.2. Основы композиции**

Композиция в дизайне

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| 1. | Знакомство с CorelDraw. Интерфейс программы. | Создание документа, создание первых элементов, сохранение документа |
| 2. | Объект в CorelDraw | Построение различных видов объектов, составление простой композиции |
| 3. | Операции с объектами | Отработка операций объектов и их эффектов на практике, создание цельных композиций, воспроизведение образца изображения в векторе |
| 4. | Работа с линиями | Построение линий, создание контура сложного объекта |
| 5. | Работа с цветом | Создание композиций из объектов, создание их объема с помощью различных типов заливок |
| 6. | Применение трехмерных эффектов для объектов | Создание изображений с помощью контура, теней, вытягиваний и перетеканий |
| 7. | Текст в CorelDraw | Создание разворота журнала с грамотной версткой |
| 8. | Растровые изображения | Манипуляции с растровыми изображениями: перевод в вектор, обрезка, применение различных эффектов к растровым изображениям |
| 9. | Календарная сетка | Создание собственного календаря с последующим редактированием |
| 10. | Основы цветоведения и композиции | Создание логотипа с учетом цветоведения и композиции |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **1** | Редактор Corel Draw является:  1) пиксельным редактором  2) растровым редактором  **3)** **векторным редактором**  4) линейным редактором | Редактор Corel Draw является:  1) пиксельным редактором  2) растровым редактором  3) **векторным редактором** |
| **2** | Графический редактор – прикладная программа, которая может быть использована для:  **1) Создания графических изображений**  2) Сочинения музыкального произведения  3) Проведения вычислений  4) Написания сочинения | Чтобы отрыть цветовые палитры выполнить:  **1) Окно – Цветовые палитры**  2) Окно - Окна настройки  3) Инструменты – Управление цветом. |
| **3** | Какие из перечисленных ниже устройств являются устройствами вывода:  1) жесткий диск  2) флешка  **3) дисплей**  **4) принтер** | Инструмент для рисования многоугольников:  1) Shape (Форма)  **2) Polygon (многоугольник)**  3) Perfect shape (Стандартные фигуры) |
| **4** | При стандартных установках Windows одинарным щелчком правой кнопкой мыши можно:  **1)** **вызвать контекстное меню**  2)открыть объект  3) выделить слово в текстовом документе  4) установить текущее положение указателя ввода информации | Инструмент, позволяющий плавно переходить от одного цвета к другому:  1) Заливка  2) Кисть  **3) Градиент** |
| **5** | Содержимое контекстного меню зависит от:  1) состояния здоровья пользователя  **2) места расположения указателя мыши в момент щелчка правой кнопки**  3) числа открытых на рабочем столе окон  4) размера выделенной области | Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить:  1) Инструменты – настройка  **2) Окно – Панели – Набор инструментов**  3) Окно - Панели инструментов- Стандартная |
| **6** | Текстовый редактор — это:  **1) прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых документов и работы с ними**  2) прикладное программное обеспечение, используемое для создания таблиц и работы с ними  3) прикладное программное обеспечение, используемое для автоматизации задач бухгалтерского учета  4) прикладное программное обеспечение, используемое для работы с растровыми изображениями | Родной формат программы CorelDraw:  **1) CDR**  2) GIF  3) CDX |
| **7** | Одной из основных функций графического редактора является:  1) Генерация и хранение кода изображения  2) **Создание изображений**  3) Просмотр и вывод содержимого видеопамяти  4) Сканирование изображений | Какой эффект можно применить для получения следующего рисунка:  1) Интерактивный контур  **2) Интерактивное перетекание**  3) Интерактивное искажение |
| **8** | Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:  **1) Синий, желтый, красный**  2)Желтый, красный, черный  3) Белый, зеленый, красный  4) Красный, зеленый, синий | В CorelDraw можно создать Фигурный и Обычный текст. Выберите высказывание, которое относится к Фигурному тексту:  1) Представляет собой массив текста в рамке, вставленный в рисунок  **2) Представляет собой графический объект, с которым можно работать как с любым другим объектом CorelDraw**  3) Предназначен для ввода больших объемов текстовой информации |
| **9** | Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:  1) Фрактальным  **2) Векторным**  3) Линейным  4) Растровым | 1. Вам необходимо сохранить рисунок, созданный в CorelDraw в формате .JPG, какие команды вы выполните? 2. Файл -> Сохранить как… 3. Файл -> Импорт   **Файл -> Экспорт** |
| **10** | Палитрой в графическом редакторе являются:  1) карандаш, кисть, ластик  2) линия, круг, прямоугольник  **3) наборы цветов**  4) выделение, копирование, вставка | Какой инструмент создает в векторном объекте эффект контура:  1)  **2)**  3) |

**8.2.** Контроль знаний, полученных слушателями при освоении разделов (модулей) Программы, осуществляется в следующих формах:

- контроль знаний (входное тестирование) – оценивает уровня знаний слушателя, необходимых для освоения разделов Программы;

- итоговая аттестация – завершает изучение всей Программы. Итоговая аттестация проводится в форме выполнения заданий контрольного теста, демонстрирующего освоение слушателем всех изученных разделов Программы, а также защиты итогового проекта.

Критерии оценки знаний: в конце каждого пройденного модуля Слушатель выполняет практическое занятие, демонстрирующее степень освоения модуля. Качественное выполнение практического задания указывает на отличное усвоение пройденной темы.

**8.3.**  **Примеры контрольных заданий по модулям**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| **1.** | Знакомство с CorelDraw. Интерфейс программы. | Рассказать за что отвечает каждое из окон, создать и сохранить документ |
| **2.** | Объект в CorelDraw | Составить простую композицию из объектов |
| **3.** | Операции с объектами | Создание векторного изображения из растрового образца |
| **4.** | Работа с линиями | Создание контура сложного объекта |
| **5.** | Работа с цветом | Создание композиции из объектов с использованием различных типов заливки |
| **6.** | Применение трехмерных эффектов для объектов | Создание композиции с применением контура, теней, вытягиваний и перетеканий |
| **7.** | Текст в CorelDraw | Создание разворота журнала с грамотной версткой |
| **8.** | Растровые изображения | Перевод растрового изображения в вектор |
| **9.** | Календарная сетка | Создание календаря с собственным дизайном |
| **10.** | Основы цветоведения и композиции | Создание логотипа с учетом цветоведения и композиции |

**8.4.** Программой предусмотрено решение индивидуальных обучающих задач по выбранному слушателем направлению.

**8.5.**  Слушатели, успешно выполнившие все элементы учебного плана, допускаются к итоговой аттестации. Итоговая аттестация по Программе проводится в форме выбора варианта ответа на вопросы контрольного теста. Программа считается успешно пройденной если Слушатель набирает 80% правильных результатов.

Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию или получившим на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть Программы и (или) отчисленным с АНО ДПО «ЦУЦ», выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно устанавливаемому АНО ДПО «ЦУЦ».

**9.Организационно-педагогические условия реализации программы**

**9.1. Кадровое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Фамилия, имя, отчество (при наличии)** | **Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)** | **Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)** | **Фото в формате jpeg** | **Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных** |
| 1 | Дурнева Александра Сергеевна | АНО ДПО «ЦУЦ», преподаватель-методист | [**https://cloud.mail.ru/public/2em5/2QRjDk5fy**](https://cloud.mail.ru/public/2em5/2QRjDk5fy) |  | Да |

**9.2. Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| **Методы, формы и технологии** | **Методические разработки,**  **материалы курса, учебная литература** |
| Данная программа предполагает использование **активного метода** обучения | Гурский Ю., Гурский И., Жвалевский А. CorelDRAW Х4. Трюки и эффекты (+ CD с видеокурсом). – СПб.: Питер, 2009. |
| **Очная групповая онлайн форма** обучения, когда каждый ее участник имеет возможность высказать свое мнение или предложить свое решение всем остальным участникам, услышать их мнение и вместе со всеми выработать единое для этой творческой группы решение. | Комолова Н., Яковлева Е. Самоучитель CorelDraw X8 – СПб.: БХВ-Петербург, 2017 |
| **Технологии:**  Обучение производится с помощью учебной платформы Uchi.pro (лекционный материал), Zoom (практические работы), YouTube (вебинары) | Крам Р. Инфографика. Визуальное представление данных. – Спб.: Питер, 2015. |
|  | Курушин В. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2016. |
|  | Ньюарк К. Что такое графический дизайн? – М.: АСТ, Астрель, 2014. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| **Электронные**  **образовательные ресурсы** | **Электронные**  **информационные ресурсы** |
| CorelDRAW Graphics Suite Tutorials – онлайн уроки https://www.coreldraw.com/ru/pages/800382.html | Руководство пользователя CorelDraw X8 <http://product.corel.com/help/CorelDRAW/540238885/Main/RU/User-Guide/CorelDRAW-X8.pdf> |
| Corel Tutorials – онлайн уроки <http://coreltuts.com/ru/series/coreldraw-beginners> | Работа с программой <https://nastroyvse.ru/programs/review/kak-rabotat-v-programme-coreldraw.html> |
| Уроки <https://corel.demiart.ru/> | Corel DRAW для начинающих. Базовый видеокурс (2014) <http://pixelbrush.ru/lessons/coreldraw-lessons/> |
|  | Видеокурсы по CorelDraw <http://www.coreldrawvideo.ru/> |

**9.3. Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид занятий** | **Наименование оборудования,**  **программного обеспечения** |
| Лекционные занятия | 1) Компьютер  Windows 10, Windows 8.1 или Windows 7 (32- или 64-битные версии) с последними пакетами обновления  Intel Core i3/5/7 или AMD Ryzen 3/5/7/9/Threadripper, EPYC  4 ГБ оперативной памяти  4 ГБ места на жестком диске  Мышь, планшет или мультисенсорный монитор  Разрешение монитора 1280 x 720 при 100% (96 т/д)  2) CorelDRAW Graphics Suite X8 |
| Практические занятия |
| Самостоятельная работа |

**III.Паспорт компетенций (Приложение 2)**

**ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

**Дополнительная профессиональная программа**

**(программа повышения квалификации)**

**«Графический дизайнер в CorelDraw»**

**Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования**

**«Центральный учебный центр»**

**(АНО ДПО «ЦУЦ»)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ПК-2.** Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Профессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность аргументировать свои предложения в процессе разработки проектной идеи, используя концептуальный, творческий подход к решению задачи.  Слушатель должен: **знать:**  – методику проектирования в графическом дизайне;  – требования к дизайн-проекту;  – основы брендинга и продвижения художественного продукта;  – методы и средства дизайн-проектирования;  **уметь:**  – находить визуальные образы для воплощения собственных концепций и аргументированно отстаивать их перед заказчиком;  – творчески подходить к процессу поиска идей;  – грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности;  **владеть**:  – профессиональным, образным и креативным мышлением;  – широким творческим кругозором;  – навыками постановки проектной цели, выбора путей ее оптимального достижения;  – овладеть индивидуальными манерами и приемами дизайн-проектирования в графическом дизайне. | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный | - знать особенности концептуального творческого подхода в решении дизайнерских задач.  - знать принципы творческих методов решения художественно- проектных задач; приемы грамотного обоснования собственных художественно-проектных предложений;  - уметь использовать различные творческие подходы в решении художественно-проектных проблем. |
| Базовый | - обладать системными знаниями особенностей концептуального творческого подхода в решении дизайнерских задач.  - уметь применять творческие методы решения художественно- проектных задач; приемы грамотного обоснования собственных художественно-проектных предложений;  - уметь обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.  -уметь использовать различные творческие подходы в решении художественно-проектных проблем, оригинальных идей, творческих подходов. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ПК-2:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, ОПК-6, ОПК-7 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ПК-4.** Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Профессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Понимается способность выпускника подготавливать необходимую документацию по дизайн – проектам, обладают знаниями о свойствах различных технологических приемах визуализации информации.  Слушатель должен: **знать:**  – основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;  – основные элементы фирменного стиля, взаимосвязь фирменного стиля и корпоративной культуры;  – основы проектирования и создания фирменного стиля организации;  – различия между фирменным стилем, торговой маркой и логотипом;  – особенности полиграфического производства;  **уметь:**  – встраивать концепцию фирменного стиля в корпоративную культуру организации;  – разрабатывать фирменный стиль организации;  – проектировать визуальные компоненты фирменного стиля;  – подготовить эскизы к печати;  **владеть**:  – профессиональными знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне;  – навыками разработки фирменного стиля;  – основами дизайна и графики в рекламе;  – программным обеспечением при работе над эскизами. | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - знать нормативную литературу для разработки дизайн-проекта, подходов к работе над аналогами, компьютерных технологий.  - уметь использовать знания, полученные в процессе обучения.  - владеть методами применения современных информационных технологий для решения задач дизайн-проектирования. |
| Базовый уровень | - демонстрировать общие представления работы с аналогами,  - применять знания положений нормативной литературы при работе над дизайн-проектом;  - использовать знания, полученные в процессе обучения. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ПК-4:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, УК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ПК-7**. Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете | |
| 2 | Указание типа компетенции | Профессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Понимается способность выпускника создавать образцы объекта дизайна высокого уровня или его отдельные элементы в макете.  Слушатель должен: **знать:**  – основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;  – методику проектирования в графическом дизайне;  – основные правила набора и верстки разных видов текста;  – основные правила верстки иллюстративного материала;  **уметь:**  – творчески подходить к процессу поиска идей;  – грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности;  **владеть**:  – профессиональными знаниями о методах, принципах и средствах дизайн-проектирования в графическом дизайне;  – профессиональным, образным и креативным мышлением | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - имеет общие представления о выполнении эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете |
| Базовый уровень | - демонстрировать общие представления о выполнении эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ПК-7:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, УК-2, ОПК-6, ОПК-7 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ПК-10**. Способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Профессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность использовать информационные ресурсы, такие как информационные технологии и графический редактор CorelDraw для реализации и создания дизайн-проекта.  Слушатель должен: **знать:**  - информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам  **уметь:**  -использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам  **владеть**:  -основами методов современного дизайн проектирования и компьютерных технологий | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - знать этапы разработки графических макетов продукций в соответствии технологическими особенностям и изготовления;  - знать информационную и библиографическую культуру;  - уметь создавать художественный образ с использованием различных техник графической подачи, приемов стилизации;  - владеть практическим и навыками по художественному проектированию и производству эффективного продукта графического дизайна;  - знаниями материально-технического обеспечения в области полиграфии, наружной рекламы. |
| Базовый уровень | - знание принципов дизайн-проектирования с учетом требований качества, надежности и стоимости  - умение организовать работу творческого коллектива исполнителей, способность демонстрировать знание принципов дизайнерского проектирования  - владение: способен организовать работу творческого коллектива исполнителей в реализации художественных решений при проектировании |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ПК-10:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-2, ОПК-2, ОПК-4, ОПК-6 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **УК-1.** Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач. |
| 2 | Указание типа компетенции | Универсальная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность человека ставить себе образовательные цели под возникающие жизненные задачи, подбирать способы решения и средства развития (в том числе с использованием цифровых средств) других необходимых компетенций.  Слушатель должен: **знать:**  - методики поиска, сбора и обработки информации, метод системного анализа.  **уметь:**  - применять методики поиска, сбора, обработки информации, системный подход для решения поставленных задач и осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной  из актуальных российских и зарубежных источников.  **владеть**:  - методами поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации, методикой системного подхода для решения поставленных задач |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | - знать основные научные подходы к исследуемому материалу;  - уметь выделять и систематизировать основные идеи в научных текстах;  - уметь критически оценивать любую поступающую информацию, вне зависимости от источника;  - владеть навыками сбора, обработки, анализа и систематизации информации по теме исследования;  - владеть навыками выбора методов и средств решения задач исследования. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции УК-1:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-2, ОПК-4, ОПК-6 |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **УК-2.** Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений. |
| 2 | Указание типа компетенции | Универсальная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность человека определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.  Слушатель должен: **знать:**  - виды ресурсов и ограничений, основные методы оценки разных способов решения профессиональных задач;  - действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;  **уметь:**  - проводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, необходимые для ее достижения, анализировать альтернативные варианты;  **-** использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;  **владеть**:  - методиками разработки цели и задач проекта;  - методами оценки потребности в ресурсах |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | - знать основные принципы работы с графическими программами;  - уметь выбрать оптимальный вариант решения поставленной дизайнерской задачи |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции УК-2:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, ОПК-4, ОПК-6 |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация |

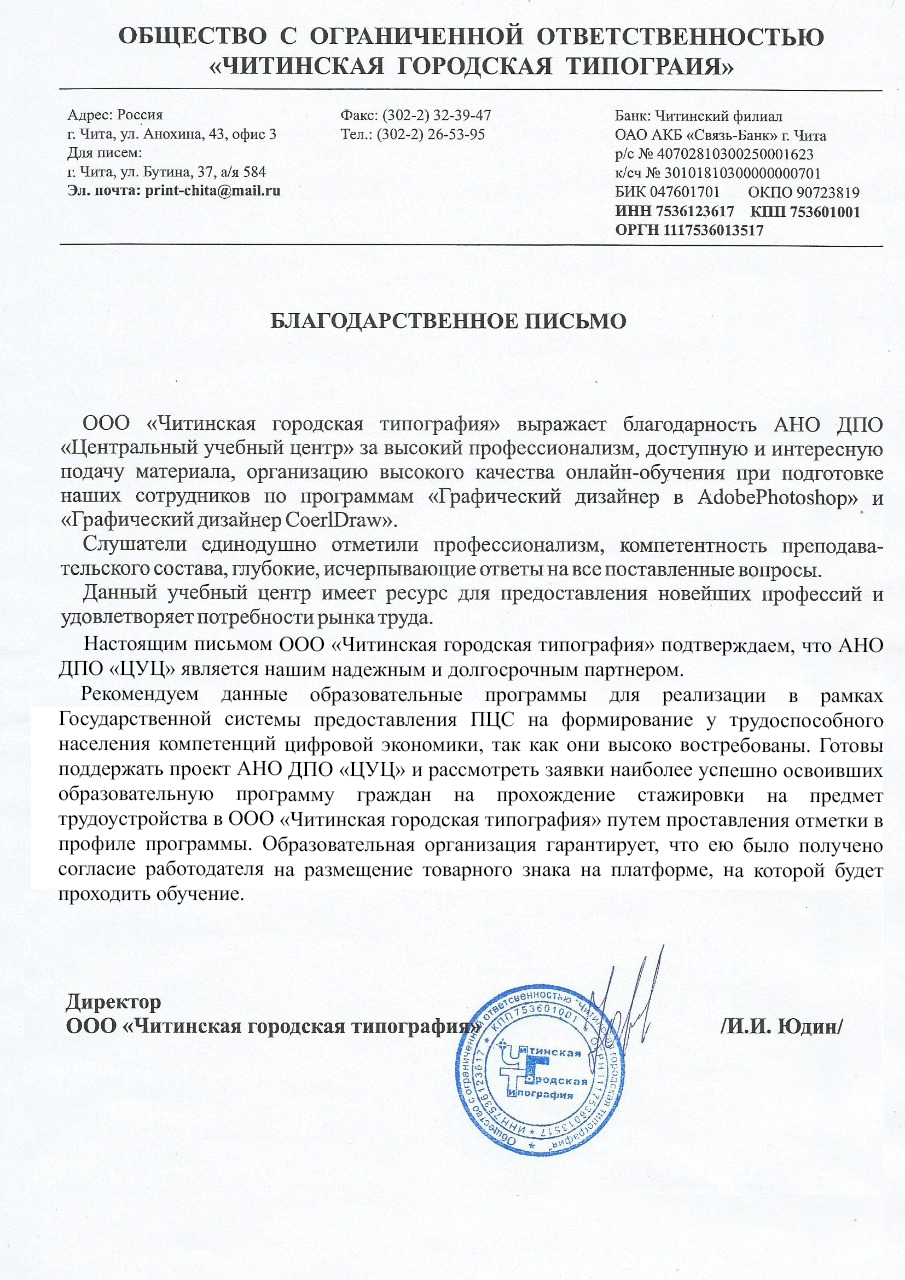
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ОПК-2.** Владеть приемами работы с цветом и цветовыми композициями. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Общепрофессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность человека работать с цветом и цветовыми композициями  Слушатель должен: **знать:**  - законы цветовых отношений;  - закономерности построения колористического решения; основы воздушной и линейной перспективы;  – происхождение цвета, свойства цвета;  **уметь:**  - композиционно организовывать изображение;  – стилизовать объекты предметного мира;  – грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности;  **владеть**:  – основными принципами гармонизации цветовых отношений;  – теорией цветовой выразительности, теорией чувственно-нравственного воздействия цвета на психику человека. | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - имеет общие теоретические способности владения приемами работы с цветом и цветовыми композициями |
| Базовый уровень | - демонстрирует прочные знания владения основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ОПК-2:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, ОПК-6 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ОПК-4.** Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Общепрофессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность человека применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.  Слушатель должен: **знать:**  – основные виды и способы дизайн-проектирования в области графического дизайна;  – историю шрифта и каллиграфии. Эволюцию шрифтовых форм. Законы построения шрифта и шрифтовой композиции.  – принципы создания и области применения графических изображений, выполненных на компьютере;  – способы анимирования компьютерных графических изображений и сферы их использования  – методы разработки векторных графических изображений и применения их в полиграфии;  - основные виды шрифтов;  **уметь:**  – использовать прикладные компьютерные программы для создания текстовых документов и других видов публикаций;  – создавать логотипы и др. рекламные изображения в векторных графических редакторах;  – выполнить шрифтовую композицию различными рукописными шрифтами;  – разрабатывать и создавать векторные графические изображения в программе CorelDraw;  **владеть**:  – методами создания векторных графических изображений в программе CorelDraw;  – методами создания интерактивных компьютерных видеофильмов в программе CorelDraw;  – методами анимации компьютерных графических изображений в программе CorelDraw;  - Анимировать компьютерные графические изображения в программе CorelDraw;  – навыками рисования и проектирования шрифтов;  – шрифтовыми инструментами и материалами. | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - знать комбинирование различных видов шрифтов, создании шрифтовых блоков.  - знать, как применить современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайне; выявить функциональные особенности шрифта;  - знать, как сочетать шрифтовые решения с технической графикой  - владеть основами компьютерной технологии при составлении шрифтовых композиций. |
| Базовый уровень | - умеет комбинировать различные виды шрифтов, создает шрифтовые блоки.  - умеет использовать типографические концепции западного и отечественного графического дизайна  - создавать острые, неординарные решения в графических работах с использованием шрифтов;  - подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ОПК-4:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, ОПК-6 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ОПК-6.** Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Общепрофессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность человека решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности  Слушатель должен: **знать:**  – особенности полиграфического производства;  – последовательность изготовления изделий от эскиза до опытного образца;  **уметь:**  – применять методы и средства познания на практике;  – подготовить эскизы к печати;  – анализировать собранный материал;  **владеть**:  – навыками работы с научно-методической литературой;  – спецификой работы дизайнера на конкретном предприятии;  – программным обеспечением при работе над эскизами. | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - знать основные методы и средства получения информации, возможности использования информационных технологий в профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.  - знать, как использовать полученные знания для решения актуальных профессиональных задач, применять методы сбора и анализа данных.  - знать основные навыки получения необходимой информации из различных типов источников. |
| Базовый уровень | - обладает системными знаниями основных методов и средств получения информации.  - умеет использовать информационные технологии в профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.  - умеет использовать полученные знания для решения актуальных профессиональных задач, применять методы сбора и анализа данных.  - обладает основными навыками получения необходимой информации из различных типов источников. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ОПК-6:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, УК-2, ОПК-7 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Наименование компетенции | **ОПК-7.** Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий. | |
| 2 | Указание типа компетенции | Общепрофессиональная | |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность человека осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.  Слушатель должен: **знать:**  – принципы создания и области применения графических изображений, выполненных на компьютере;  – способы анимирования компьютерных графических изображений и сферы их использования;  – методы разработки векторных графических изображений и применения их в полиграфии;  **уметь:**  – применять методы и средства познания на практике;  – создавать графические изображения на компьютере;  – разрабатывать и создавать векторные графические изображения в программе COREL DRAW;  – визуализировать любые выполненные дизайнерские проекты;  **владеть**:  – методами создания векторных графических изображений в программе CorelDraw;  – методами создания интерактивных компьютерных видеофильмов в программе CorelDraw;  – методами анимации компьютерных графических изображений в программе CorelDraw;  – анимировать компьютерные графические изображения в программе CorelDraw. | |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Начальный уровень | - знать основные современные программные средства вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации.  - знать стандартные текстовые и графические программы для оформления работ.  - понимать специфику оформления текстовой и графической документации. |
| Базовый уровень | - обладает системными знаниями основных современных программных средств вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации.  - умеет работать со стандартными текстовыми и графическими программами для оформления работ, в том числе конструкторско-технологическими,  - обладает навыками оформления текстовой и графической документации. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Перечислены основы для формирования компетенции ОПК-7:  Для формирования данной компетенции необходимо обладать следующими компетенциями на начальном уровне:  УК-1, УК-2, ОПК-6 | |
| 6 | Средства и технологии оценки | Итоговая аттестация | |

**IV.Рекомендаций к программе от работодателей**





**V.Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы (в соответствии с приложением)

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| **Текущий статус** | **Цель** |
| **Трудоустройство** | |
| Состоящий на учете в Центре занятости | Трудоустройство по направлению графического дизайна. Освоение программы подразумевает несколько вариантов трудоустройства: графический дизайнер, верстальщик, оказание полиграфических услуг.  Знания и навыки, полученные на курсе, позволяют создавать новые изображения, различные шаблоны для моделирования текстильных изделий, одежды, обуви, ювелирных изделий, мебели, других предметов интерьера, модных товаров, а также прочих товаров личного и домашнего пользования, предоставление услуг графических дизайнеров; предоставление услуг декораторов интерьера.  Самозанятый (фриланс) – удаленная работа над дизайнерскими проектами |
| Безработный |
| Безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| Работающий по найму в организации, на предприятии | Сохранение текущего рабочего места: развитие дополнительных профессиональных компетенций по графическому дизайну позволит работающим по найму сотрудникам получить новые знания о векторных изображениях, о работе в программе СorelDraw |
| Работающий по найму в организации, на предприятии | Развитие профессиональных качеств: Приобретение навыков работы с вектором. Возможность самостоятельно создавать векторные изображения. Данный навык сотрудника позволит компании создать корпоративный стиль. |
| Работающий по найму в организации, на предприятии | Повышение заработной платы: развитие компетенций по новому стеку дизайна, повышение универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций обеспечивает сотруднику возможность выходить с дизайнерским продуктом компании на новые рынки. Что может значительно и увеличивать прибыль от продаж дизайнерских продуктов. Исходя из этого, специалист, прошедший обучение «дорожает» на рынке труда и может рассчитывать на увеличение заработной платы на текущем предприятии |
| Работающий по найму в организации, на предприятии | Смена работы без изменения сферы профессиональной деятельности: переход в более крупную компанию или компанию, расположенную в другом регионе или внутри компании с повышением заработной платы. |
| Временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | Повышение уровня дохода: развитие компетенций, повышение универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций обеспечивает возможность удаленного ведения дизайнерских проектов |
| Временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | Прохождение обучения по программе способствует сохранению и развитию квалификации. Обеспечивает возможность соответствовать должностным требованиям в условиях быстро меняющейся цифровой среды. |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| Освоение новой сферы занятости | Прохождение обучения по программе способствует расширению кругозора. Самозанятым гражданам освоение новой программы даст возможность выполнять заказы по графическому дизайну |
| Освоение смежных профессиональных областей | Освоить дополнительные профессиональные навыки: дизайнерам и художникам изучение данной программы позволит переводить свои проекты в электронный вид |

**VI.Приложенные Скан-копии**

<https://kursi.pro/storage/files/dpp-kombin.pdf>