



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
РЕСПУБЛИКИ КОМИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

## ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**ПМ. 02 Создание графических дизайн –макетов**

Для студентов, обучающихся по профессии

**54.01.20 Графический дизайнер**

Сыктывкар, 2020

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер

Разработчики		
	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]
1	Рожина Анастасия Владимировна	Кандидат исторических наук Первая категория
2	Костылева Анна Александровна	
3	Старцева Анастасия Николаевна	

Должность  
Преподаватель  
Преподаватель  
Преподаватель

2 мая 2020

#### Рекомендована

ПЦК преподавателей естественных и социально- гуманитарных дисциплин

Протокол № 5 от «4» мая 2020 г.

Председатель ПЦК



Тырина Л.А.

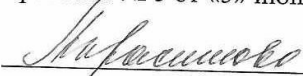
#### Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»

Протокол № 5 от «5» июня 2020 г.

Председатель совета



Герасимова М.П.

## Содержание

<b>1.</b>	<b>Паспорт рабочей программы профессионального модуля</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>Результаты освоения профессионального модуля</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>Структура и примерное содержание профессионального модуля</b>	<b>9</b>
<b>4.</b>	<b>Условия реализации профессионального модуля</b>	<b>24</b>
<b>5.</b>	<b>Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля</b>	<b>31</b>
<b>6.</b>	<b>Тематика учебно-исследовательских работ студентов</b>	<b>37</b>

# 1. ПАСПОРТ

## рабочей программы профессионального модуля

**ПМ.02**

**Создание графических дизайн –макетов**

[код]

[название профессионального модуля в соответствии с ФГОС]

### 1.1. Область применения рабочей программы профессионального модуля

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих (ППКРС) на базе основного общего образования в соответствии с ФГОС СПО

по профессии

**54.01.20**

[код]

**Графический дизайнер**

[наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и специальностей

**54.00.00**

**Изобразительное и прикладные виды искусств**

в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД):

**Создание графических дизайн-макетов**

и соответствующих общих (ОК) профессиональных компетенций (ПК):

- ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
- ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
- ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
- ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
- ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
- ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
- ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
- ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
- ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
- ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
- ОК 11. Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

- ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
- ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
- ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
- ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
- ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована

только в рамках реализации профессии

**54.01.20**

**Графический дизайнер**

## **1.2. Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля:**

**В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен уметь:**

1. Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.
2. Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.
3. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство.
4. Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.
5. Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

**В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен знать:**

1. Структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.
2. Технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов.
3. Современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования; программных приложений по основным направлениям графического дизайна; технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати.
4. Программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования.
5. Программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна.

**иметь практический опыт в:**

- 1) создании графических дизайн-макетов

**1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля:**

	всего часов	<b>1217</b>	в том числе
максимальной учебной нагрузки обучающегося		<b>965</b>	часов, в том числе
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося		<b>816</b>	часов,
самостоятельной работы обучающегося		<b>69</b>	часов;
учебной практики		<b>108</b>	часов;
производственной практики		<b>144</b>	часов;

**Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы МДК**

**МДК 02.01. Фирменный стиль и корпоративный дизайн**

[индекс и наименование междисциплинарного курса в соответствии с рабочим учебным планом]

	всего	<b>371</b>	час
	максимальная	<b>258</b>	час
	самостоятельная работа	<b>16</b>	час
	консультаций	<b>25</b>	
	обязательная аудиторная	<b>217</b>	час
	лекций	<b>81</b>	час
лабораторных и практических занятий, включая семинары		<b>136</b>	час
курсовых работ (проектов)			час
учебной практики		<b>36</b>	час
производственной практики		<b>36</b>	час

**Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы МДК**

**МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа**

[индекс и наименование междисциплинарного курса в соответствии с рабочим учебным планом]

	всего	<b>400</b>	час
	максимальная	<b>259</b>	час
	самостоятельная работа	<b>12</b>	час
	обязательная аудиторная	<b>226</b>	час
	лекций	<b>98</b>	час
лабораторных и практических занятий, включая семинары		<b>128</b>	час
консультаций		<b>21</b>	час
учебной практики		<b>72</b>	час
производственной практики		<b>36</b>	час

**Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы МДК**

МДК 02.03 Многостраничный дизайн
----------------------------------

всего	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">288</div>	час
максимальная	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">189</div>	час
самостоятельная работа	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">10</div>	час
консультаций	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">17</div>	
обязательная аудиторная	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">162</div>	час
лекций	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">54</div>	час
лабораторных и практических занятий, включая семинары	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">108</div>	час
производственной практики	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">72</div>	час

МДК 02.04 Дизайн упаковки
---------------------------

всего	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">307</div>	час
максимальная	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">259</div>	час
самостоятельная работа	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">31</div>	час
консультаций	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">17</div>	
обязательная аудиторная	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">211</div>	час
лекций	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">63</div>	час
лабораторных и практических занятий, включая семинары	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">148</div>	час

## 2. Результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности

### **Создание графических дизайн-макетов**

в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями.

Наименование результата обучения

#### **Общие компетенции**

- ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
- ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
- ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
- ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
- ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
- ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
- ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
- ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
- ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
- ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
- ОК 11. Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

#### **Профессиональные компетенции**

- ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
- ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
- ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
- ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
- ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.



### 3. Структура и содержание профессионального модуля

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля Методическое обеспечение образовательного процесса

Коды профессиональных компетенций	Наименование разделов профессионального модуля	Всего часов (максимальная учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю профессии), часов (если предусмотрена рассредоточенная практика)
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ПК. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5	Раздел 1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн	258	217	136		16		36	36
ПК. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5	Раздел 2. Информационный дизайн и медиа	259	226	128		12		72	36
ПК. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5	Раздел 3. Многостраничный дизайн	189	162	108		10			72
ПК. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5	Раздел 4. Дизайн упаковки	259	211	148		31			
ПК. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5	Учебная практика (по профилю профессии), часов	108						108	
ПК. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5	Производственная практика (по профилю профессии), часов	144							144
	Производственная практика (по профилю профессии), часов (если предусмотрена итоговая (концентрированная) практика)	*							
		(ввести число)							
	Всего:	1217	816	520		69		108	144

### 3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю

**ПМ.02**

**Создание графических дизайн –макетов**

Наименование разделов междисциплинарных курсов (МДК) профессионального модуля (ПМ) и тем	Содержание учебного материала учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2		3	4	
<b>МДК 02.01.</b> Фирменный стиль и корпоративный дизайн			78		
<b>Раздел 1. Фирменный стиль</b>			<b>78</b>		
<b>Тема 1.1.</b>	<b>Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации. стиль как необходимость в рекламной коммуникации</b>		<b>4</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материал				
	1	Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия.	1	1	
	2	Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	1	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №1:</i> Творческое задание: Формирование айдентики.	2	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Сравнительный анализ айдентики известных компаний.	1	2	
<b>Тема 1.2.</b>	<b>Основные элементы фирменного стиля</b>		<b>16</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Товарный знак.	2	1	
	2	Логотип и его виды.	2	1	
	3	Правила использования логотипа.	2	1	
	4	Фирменный блок.	2	1	
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	<i>Практическое задание №2:</i> Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию.	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №3:</i> Создание фирменного	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5

		блока и товарного знака.			
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание 1: Фирменный блок.	1	3	
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 1.3.</b>	<b>Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля</b>		<b>14</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Цвет.	1	1	
	<b>2</b>	Шрифт.	1	1	
	<b>3</b>	Стиль.	1	1	
	<b>4</b>	Композиция.	1	1	
	<b>5</b>	Фирменные голоса.	1	1	
	<b>6</b>	Декорации.	1	1	
	<b>7</b>	Другие образы фирменного стиля.	1	1	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №4:</i> Разработка визуальных компонентов фирменного стиля.	7	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий): разработка образа фирменного стиля.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 1.4.</b>	<b>Носители фирменного стиля</b>		<b>10</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	4	3	
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	<i>Практическое задание №5:</i> Разработка различных видов визитных карточек.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №6:</i> Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: разработка дизайна конверта, бланка.	5	3	
[наименование разделов и тем]					

<b>Тема 1.5.</b>	<b>Дополнительные элементы фирменного стиля</b>		<b>14</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Сайт.	1	1	
	<b>2</b>	Упаковка.	1	1	
	<b>3</b>	Фирменный персонаж.	1	1	
	<b>4</b>	Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.	1	1	
	<b>5</b>	Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля.	1	1	
	<b>6</b>	Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.	1	1	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №7:</i> Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №8:</i> Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий): создание эскиза фирменного персонажа.	5	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<b>Тема 1.6.</b>	<b>Бренд</b>		<b>10</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материал				
	<b>1</b>	Паспорт торговой марки.	1	1	
	<b>2</b>	Брендбук, логобук, гайдлайн.	2	1	
	<b>3</b>	Структура и правила создания.	1	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №9:</i> Создание логобука.	3	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №10:</i> Создание гайдлайна.	3	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий): Формирование брендбука.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<i>[наименование разделов и</i>					

тем/							
Тема 1.7.		Фирменный стиль как элемент бренда		10		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
		Содержание учебного материала					
	1	Бренд-имидж.		2	1		
	2	Роль фирменного стиля в восприятии бренда.		2	1		
	3	Ребрендинг.		2	1		
	Практические занятия		Практическое задание №11: Ребрендинг элементов фирменного стиля.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
	Самостоятельная работа студентов		Проектное задание (с использованием информационных технологий).	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
	Экзамен			*			
<b>Учебная практика «Разработка продуктов графического дизайна: Фирменный стиль»</b> Виды работ: 1. Разработка различных видов логотипов и правил использования, согласно техническому заданию 2. Разработка различных видов визуальных компонентов фирменного стиля, согласно техническому описанию 3. Разработка различных видов визитных карточек, согласно техническому описанию 4. Разработка нескольких эскизов фирменного стиля компании, согласно техническому описанию				36			
				<b>Производственная практика «Разработка продуктов графического дизайна: Фирменный стиль»</b> Виды работ: 1. Разработка различных видов логотипов и правил использования, согласно техническому заданию 2. Разработка различных видов визуальных компонентов фирменного стиля, согласно техническому описанию 3. Разработка различных видов визитных карточек, согласно техническому описанию Разработка нескольких эскизов фирменного стиля компании, согласно техническому описанию			36
Всего 330 ч. (из них 81 ч. – лекции, 136 ч. – прак/зан., 16ч. – самост. раб+ 25 ч. Консультации+36 ч. Уч. практика+36 ч. Произв. практика) = 294 ч.				217			

Наименование разделов междисциплинарных курсов (МДК) профессионального	Содержание учебного материала учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
--	---	-------------	------------------	----------------------------------

модуля (ПМ) и тем						
1	2		3	4		
МДК 02.02. Информационный дизайн и медиа			226			
Раздел 2. Основные продукты информационного дизайна						
Тема 2.1.	Листовка, флаер.		12		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
	Содержание учебного материал					
	1	Основные виды и форматы листовок. Правила создания.	3	1		
	2	Основные виды и форматы флаеров. Правила создания.	3	1		
		Практические занятия	Практическое задание №1: Разработка рекламной листовки.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
			Практическое задание №2: Разработка флаера.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий): Эскиз листовки и флаера.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
[наименование разделов и тем]						
Тема 2.2.	Плакат (афиша)		16		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
	Содержание учебного материала					
	1	Дизайн и концепция плакатов. Виды плакатов.	2	2		
	2	Основные правила разработки плакатов.	2	2		
	Лабораторные работы					
		Практические занятия	Практическое задание №3: Разработка информационного плаката.	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
			Практическое задание №4: Разработка рекламного плаката	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Практическое задание №5: Разработка имиджевого плаката.	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5	
	Самостоятельная	Проектное задание (с	2	3	ОК 1.1-1.10	

	работа студентов	использованием информационных технологий): Эскиз плаката.			ПК 2.1-2.5
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.3.</b>	<b>Баннер, билборд</b>		<b>12</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Виды и типы баннеров.	2	2	
	<b>2</b>	Основные правила создания баннеров и билбордов.	2	2	
	<b>3</b>	Форматы баннеров и билбордов.	2	2	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №6:</i> Разработка билборда.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №7:</i> Разработка интернет-баннера.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
<b>Тема 2.4.</b>	<b>Ролл-ап, штендер</b>		<b>10</b>	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Основные форматы ролл-апов, штендеров.	2	2	
	<b>2</b>	Правила создания и разработки.	2	2	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №8:</i> Разработка ролл-апа.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №8:</i> Разработка штендера.	3	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскизов ролл-апа и штендера.	6	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.5.</b>	<b>Календарь</b>		<b>11</b>	<b>2</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Виды календарей.	2	2	
	<b>2</b>	Правила создания календарей.	3	2	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №9:</i> Разработка различных видов календарей	6	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскизов календаря.	8	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.6.</b>	<b>Вывеска</b>		<b>12</b>	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5

	Содержание учебного материала				
	1	Типы вывесок. Правила их создания	4	3	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №10:</i> Разработка вывески.	8	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: разработка эскиза вывески.	10	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.7.</b>	<b>Рекламные стелы, пилоны</b>		<b>10</b>	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материал				
	1	Виды стел и пилонов. Правила их создания	4	2	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №11:</i> Разработка стелы.	6	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза стелы.	1	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<b>Тема 2.8.</b>	<b>Информационные стенды (доска информации)</b>		<b>14</b>	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Основные форматы информационных стендов.	2	2	
	2	Правила их оформления.	2	2	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №11:</i> Разработка информационного стенда.	10	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза информационного стенда.	1	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.9.</b>	<b>Веб-дизайн</b>		<b>24</b>	1	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материал				
	1	Основные понятия веб-дизайна.	2	1	
	2	Структура страницы сайта.	2	1	
	3	Типы сайтов.	2	1	
	4	Описание информационной архитектуры сайта.	2	1	
	5	Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	2	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №12:</i> Стили дизайна: тенденции развития.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №13:</i>	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5



		Виды макетов.			
		Практическое задание №14: Сетки дизайна.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Практическое задание №15: Современные принципы дизайна.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Практическое задание №16: Цветовое и стилевое решение.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Практическое задание №17: Типографика сайта, выбор шрифтов.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Практическое задание №18: Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 2.10.</b>	<b>Визуальное оформление веб-сайта</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Стили дизайна: тенденции развития.	2	1	
	<b>2</b>	Виды макетов.	2	1	
	<b>3</b>	Сетки дизайна. Современные принципы дизайна.	2	1	
	<b>4</b>	Цветовое и стилевое решение.	2	1	
	<b>5</b>	Типографика сайта, выбор шрифтов.	2	1	
	<b>6</b>	Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне.	2	1	
	Практические занятия	Практическое задание №19: Создание макета страницы в Adobe PhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	2	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 2.11.</b>	<b>Основы HTML</b>		<b>20</b>	<b>1</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Каскадные таблицы Стилей.	2	1	
	<b>2</b>	Типы данных CSS.	2	1	
	<b>3</b>	Селекторы.	2	1	
	<b>4</b>	Использование псевдоклассов и	2	1	

		псевдоэлементов.			
	5	Применение стилей и классов к элементам документа HTML.	2	1	
	6	Создание слоев при помощи CSS.	2	1	
	7	Позиционирование элементов.	2	1	
	8	Фильтры изображений и эффекты перехода.	2	1	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №20:</i> Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 2.12.</b>	<b>Дизайн мобильных приложений</b>		<b>10</b>	<b>1</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений.	2	1	
	2	Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.	2	1	
	3	Знакомство с основными инструментами.	2	1	
	4	Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	2	1	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №21:</i> Разработка дизайна мобильного интерфейса.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 2.13.</b>	<b>Юзабилити интерфейса</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Основные принципы проектирования пользовательского опыта.	3	1	
	2	Структура пользовательского интерфейса	3	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №22:</i> Основные принципы проектирования пользовательского опыта.	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №23:</i>	4	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5

		Структура пользовательского интерфейса.			
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.14.</b>	<b>Архитектура приложения</b>		<b>15</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материал				
	1	Создание прототипа мобильного приложения.	4	1	
	2	Инструменты для проектирования интерфейсов.	4	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №24:</i> Создание прототипа мобильного приложения.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		<i>Практическое задание №25:</i> Инструменты для проектирования интерфейсов.	3	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.15.</b>	<b>Элементы и принципы дизайна интерфейсов</b>		<b>14</b>		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов.	4	1	
	2	Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах.	3	1	
	3	Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.	3	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №26:</i> Создания композиции и дизайна сетки интерфейса.	4	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<b>Тема 2.16.</b>	<b>Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android</b>		<b>18</b>	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Анатомия iOS приложения.	2	2	
	2	Интерактивность и отклик приложения.	2	2	
	3	Основные принципы Material Design	2	2	

	Практические занятия	Практическое задание №27: Анимация интерфейсов	6	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Практическое задание №28: Дизайн мобильного приложения	6	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов				
[наименование разделов и тем]					
<b>Учебная практика «Разработка продуктов графического дизайна: Медиа-дизайн»</b> Виды работ: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выполнение нескольких проектов для оформления сайта с использованием CSS по ТЗ.</li> <li>2. Создание нескольких проектов эскиза макета страницы в <b>Adobe PhotoShop</b> в разных цветовых решениях, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой по ТЗ.</li> <li>3. Разработка нескольких проектов эскиза информационного стенда с использованием возможностей программного обеспечения по ТЗ.</li> </ol>			72		
<b>Производственная практика «Разработка продуктов графического дизайна: Медиа-дизайн»</b> Виды работ: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выполнение нескольких проектов для оформления сайта с использованием CSS по ТЗ.</li> <li>2. Создание нескольких проектов эскиза макета страницы в <b>Adobe PhotoShop</b> в разных цветовых решениях, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой по ТЗ.</li> <li>3. Разработка нескольких проектов эскиза информационного стенда с использованием возможностей программного обеспечения по ТЗ.</li> </ol>			36		
<b>Всего 367 ч. (из них 98 ч. – лекции, 128 ч. – прак/зан., 12 ч. – самост. раб., 12 ч. консультации + 72 ч. Учеб.практика+ 36 ч. Произв.практика) = 367 ч.</b>			259		

Наименование разделов междисциплинарных курсов (МДК) профессионального модуля (ПМ) и тем	Содержание учебного материала учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2		3	4	
МДК 02.03. Многостраничный дизайн					
Раздел 3. Многостраничный дизайн			162		
Тема 3.1.	<b>Книжный дизайн</b>		36		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материал				
	1	Особенности макетирования и верстки длинных документов.	2	1	
	2	Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции.	2	1	

	3	Использование спецсимволов и глифов. Оформление списков, заголовков и других типовых элементов.	2	1	
	4	Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста.	2	1	
	5	Работа со стилями. Работа с шаблонами.	2	1	
	6	Способы объединения нескольких публикаций.	2	1	
	7	Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book .	2	1	
	8	Создание оглавления. Использование библиотек (Library)	2	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №1:</i> Верстка книги.	20	2	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза книги.	2	3	
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 3.2.</b>		<b>Журнальный дизайн</b>	<b>42</b>	<b>1</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Содержание учебного материала			
	1	Особенности макетирования и верстки журнала.	2	1	
	2	Состав журнала. Типовые макеты	2	1	
	3	Использование нескольких мастер-шаблонов.	2	1	
	4	Создание модульной сетки Многоколоночная верстка.	2	1	
	5	Разработка стилевого оформления журнала. Использование стилей.	2	1	
	6	Обтекание текстом с использованием сложного контура.	2	1	
	7	Использование прозрачности и визуальных эффектов.	2	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №2:</i> Верстка журнала.	28	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза журнала.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 3.3.</b>		<b>Газетный дизайн</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
		Содержание учебного материала			
	1	Особенности макетирования и верстки газеты.	2	1	
	2	Состав газеты.	2	1	

	3	Типовые макеты.	2	1	
	4	Особенности оформления текстового и графического материала газеты	2	1	
	Практическая работа	<i>Практическое задание №3:</i> Верстка газеты	20	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза газеты.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
[наименование разделов и тем]					
<b>Тема 3.4.</b>	<b>Верстка рекламной многостраничной продукции</b>		<b>28</b>	1	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности макетирования и верстки рекламы.	2	1	
	2	Виды рекламной продукции.	2	1	
	3	Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе.	2	1	
	4	Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	2	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №4:</i> Верстка рекламной многостраничной продукции.	20	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза рекламной продукции.	2	3	
<b>Тема 3.5.</b>	<b>Спуск полос</b>		<b>28</b>	1	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос.	4	1	
	2	Спуск полос	4	1	
	Практические занятия	<i>Практическое задание №4:</i> Спуск полос книги.	20	1	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Самостоятельная работа студентов	Творческое задание: Разработка эскиза книги.	2	3	ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
<b>Производственная практика «Разработка продуктов графического дизайна: Многостраничный дизайн»</b> Виды работ: 1. Верстка печатного здания (книги, журнала) по техническому заданию. 2. Верстка рекламной брошюры по техническому заданию.			72		
<i>Всего 162ч. (из них 54ч. – лекции, 109 ч. – прак/зан., 10 ч. – самост. раб. , 17 ч.консультации+ 72 ч. Произв.практика) = 261 ч.</i>			<b>162</b>		

Наименование разделов	Содержание учебного материала учебного материала, лабораторные работы и	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции
-----------------------	---	-------------	------------------	-------------------------

междисциплинарных курсов (МДК) профессионального модуля (ПМ) и тем	практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)				(ОК, ПК)
1	2		3	4	
МДК 02.04. Дизайн упаковки					
Раздел 4. Дизайн упаковки			217		
3 семестр					
Тема 4.1.	Основы черчения		19		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Геометрические построения.			
	2	Правила оформления чертежей.			
	3	Масштаб.			
	4	Линии чертежа.			
	5	Шрифт.			
	6	Нанесение размеров.			
	7	Деление отрезков, окружностей, углов на равные части.			
	8	Проекционное черчение			
	9	Метод проекций.			
	10	Сопряжения			
	11	Аксонометрия.			
	12	Окружности в аксонометрии.			
Практические занятия	Практическая работа № 1 Линии чертежа.		1		
	Практическая работа № 2 Шрифты чертежные		2		
	Практическая работа № 3 Деление окружности на равные части.		1		
	Практическая работа № 4 Сопряжения		2		
	Практическая работа № 5 Проекционное черчение		2		
	Практическая работа № 6 Аксонометрическая проекция		2		
	Практическая работа № 7 Изометрическая проекция геометрических фигур		2		
	Практическая работа № 8 Диметрические проекции геометрических фигур		2		
	Практическая работа №9 Аксонометрические проекции деталей		2		

		Практическая работа №10 Технический рисунок детали.	1		
		Практическая работа № 11 Определение недостающих проекции точек, заданных на поверхностях предметов.	1		
		Практическая работа № 12 Выбор количества изображений и главного изображения	1		
	Самостоятельная работа студентов	Задание 1 Линии чертежа.	2		
		Задание 2 Шрифты чертежные.	2		
		Задание 3 Деление окружности на равные части.	3		
		Задание 4 Сопряжения.	3		
		Задание 5 Технический рисунок детали.	2		
		Задание 6 Выполнить чертеж детали.	2		
		Задание 7 Аксонометрическая проекция цилиндра.	2		
		Задание 8 Аксонометрическая проекция пирамиды.	2		
		Задание 9 Определение недостающих проекции точек, заданных на невидимых поверхностях предметов.	2		
		Задание 10 Выбор количества изображений и главного изображения	2		
4 семестр					
Тема 4.1.	Основы черчения		53		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	15	Способы преобразования чертежей	2	1	
	16	Сечение геометрических тел плоскостью.	2	1	
	17	Развёртка поверхностей.	2	1	
	18	Эскизы деталей	2	1	
	19	Сечения.	2	2	
	20	Разрезы	4	2	



	<b>21</b>	Соединение вида и разреза	4 4	2 2	
	<b>22</b>	Сборочные чертежи			
		<b>Практическая работа № 13</b> Определение натуральной величины фигуры способом перемены плоскостей проекций	2		
		<b>Практическая работа № 14</b> Построение разверток поверхностей призмы, цилиндра, пирамиды, конуса.	2		
		<b>Практическая работа № 15</b> Основные и дополнительные виды.	2		
		<b>Практическая работа № 16</b> Построение третьего вида по двум данным	2		
		<b>Практическая работа № 17</b> Эскиз детали.	2		
		<b>Практическая работа № 18</b> Разрезы и сечения.	4		
		<b>Практическая работа № 19</b> Построение сечения плоскостями	2		
		<b>Практическая работа № 20</b> Построение вертикального разреза.	2		
		<b>Практическая работа № 21</b> Соединение части вида и части разреза.	2		
		<b>Практическая работа № 22</b> Соединение половины вида и половины разреза.	2		
		<b>Практическая работа № 23</b> Выполнение сложных разрезов.	4		
		<b>Практическая работа № 24</b> Сборочные чертежи: изображение и обозначение резьбы	1		
		<b>Практическая работа № 25</b> Сборочные чертежи: болтовое соединение	2		
		<b>Практическая работа № 26</b> Сборочные чертежи: шпилечное соединение	2		
		<b>Практическая работа № 27</b> Сборочные чертежи: шпоночное и штифтовое	2		

		соединение			
	Самостоятельная работа	Задание 11 Сечения и разрезы	1		

### 5 семестр

Тема 4.2.	Дизайн упаковки		19		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Дизайн упаковки.	3	2	
	2	Функции упаковки.	3		
	3	Формообразование упаковки.	3		
	4	Конструирование упаковки.	7		
	5	Внешнее оформление.	3		
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	Практическая работа № 1 Разработка формы упаковки	6		
		Практическая работа № 2 Разработка развертки упаковки	6		
		Практическая работа № 3 Разработка дизайна упаковки к созданной форме	7		
	Самостоятельная работа студентов	Задание 1. Придумать упаковку.	2		

### 6 семестр

Тема 4.2.	Дизайн упаковки		17		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Дизайн упаковки.			
	2	Функции упаковки.			
	3	Формообразование упаковки.			
	4	Конструирование упаковки.			
	5	Внешнее оформление.			
	Практические занятия	Практическая работа № 1 Разработка формы упаковки Практическая	5		

		<b>работа № 2</b> Разработка развертки упаковки <b>Практическая работа № 3</b> Разработка дизайна упаковки к созданной форме	5  7		
	Самостоятельная работа студентов	Задание 1. Придумать упаковку.	1		

### 7 семестр

Тема 4.3.	Трехмерное моделирование упаковки		84		ОК 1.1-1.10 ПК 2.1-2.5
	Содержание учебного материала				
	1	Программы для моделирования	6	2	
	2	Основные методики создания упаковке в программе	6		
	3	Размещение дизайна на созданный продукт	6		
	4	Анимация при презентации	6		
	Практическая работа	<b>Практическая работа № 1</b> Создание трехмерной модели в программе моделирования <b>Практическая работа № 2</b> Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации	30          30		
	Самостоятельная работа студентов	Задание 1.Проектное задание (с использованием информационных технологий).	5		
Всего 261ч. (из них 68 ч. – лекции, 145 ч. – прак/зан., 31 ч. – самост. раб, 17 ч.консультации .) = 261 ч.			213		

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие учебного кабинета	Кабинет компьютерных (информационных) технологий
лаборатории	Лаборатории художественно-конструкторского проектирования; мультимедийных технологий; графических работ и макетирования; макетирования и 3D-моделирования
мастерской	Учебно-производственная мастерская (печатных процессов)
залы	библиотека; читальный зал с выходом в сеть Интернет.

### 4.2. Оборудование кабинетов, мастерских, лабораторий

#### 4.2.1 Оборудование кабинета компьютерных (информационных) технологий

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	<b>Оборудование учебного кабинета</b>	
	Экран	1
	Цифровой проектор	1
	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором.	13
	столы компьютерные	13
	стулья	13
	доска меловая	1
	шкаф книжный	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	сетевой удлинитель	1
	корзина для мусора	1
	коврик для резки	1
	<b>Печатные пособия</b>	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	<b>Цифровые образовательные ресурсы</b>	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1

#### 4.2.2 Оборудование лаборатории художественно-конструкторского проектирования; мультимедийных технологий; графических работ и макетирования; макетирования и 3D-моделирования

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	<b>Оборудование учебного кабинета</b>	
	Экран	1
	Цифровой проектор	1
	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором.	13
	столы компьютерные	13
	стулья	13
	доска меловая	1
	шкаф книжный	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	сетевой удлинитель	1
	корзина для мусора	1
	коврик для резки	1
	<b>Печатные пособия</b>	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	комплект электронных презентаций, слайдов	1

#### 4.2.3 Оборудование учебно-производственной мастерской (печатных процессов)

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	<b>Оборудование учебного кабинета</b>	
	Экран	1
	Цифровой проектор	1
	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором.	13
	столы компьютерные	13
	стулья	13
	доска меловая	1
	шкаф книжный	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	сетевой удлинитель	1

	корзина для мусора	1
	коврик для резки	1
	Переносное оборудование (Принтер, сканер)	1
	<b>Печатные пособия</b>	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	<b>Цифровые образовательные ресурсы</b>	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1

### Технические средства обучения

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	<b>Технические средства обучения (средства ИКТ)</b>	
	Мультимедиа проектор	1
	Экран (на штативе или навесной)	1
	Колонки	1

### 4.3. Используемые технологии обучения

В целях реализации компетентностного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, кейс метод, психологические и иные тренинги, круглый стол (групповые дискуссии и дебаты), проблемное обучение, мозговой штурм или брейнсторминг, интеллект-карты, интернет-экскурсии (интерактивная экскурсия), экскурсионный практикум, мастер-класс, знаково-контекстное обучение, проектное обучение, олимпиада, лабораторные опыты, конференция, дистанционное обучение, работа в малых группах, социальные проекты (внеаудиторные формы - соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.), интерактивные лекции (применением видео- и аудиоматериалов) и др.

### 4.4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

#### Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

##### Основные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
	<b>Базовые печатные издания</b>		
1.	Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. - ISBN 978-57695-8861-7, ББК 30.18:5-05я723	2017	<b>Реком.</b>
2.	Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. - ISBN 978-5-4468-1481-7, ББК 30.18:5-05я723	2016	<b>Реком.</b>
3.	Минаева О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 ББК 76.17	2016	<b>Реком.</b>
4.	Минаева О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016, ББК	2016	<b>Реком.</b>

	32.97.		
--	--------	--	--

### Дополнительные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
<b>Базовые печатные издания</b>			
1	Сокольникова, Н.М., Сокольникова, Е.В. Дизайн проектирование: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования [Текст] / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.	2016	Реком.

### Основные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Гриф
1.	Бондарева Г.А. Лабораторный практикум по дисциплине «Мультимедиа технологии». 2017	ЭБС	
2.	Бондарева Г.А. Мультимедиа технологии. 2017	ЭБС	
3.	Гамов Е.С. Техническая эстетика и дизайн. 2015	ЭБС	
4.	Головко С.Б. Дизайн деловых периодических изданий. 2015	ЭБС	гриф
5.	Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий. 2017	ЭБС	
6.	Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. 2017	ЭБС	
7.	Макарова Т.В. Веб-дизайн. 2015	ЭБС	гриф
8.	Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. 2015	ЭБС	гриф

### Дополнительные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Никитин А.М. Художественные краски и материалы. 2016 [Электронный ресурс] // <a href="http://avidreaders.ru/book/hudozhestvennye-kraski-i-materialy-spravochnik.html">http://avidreaders.ru/book/hudozhestvennye-kraski-i-materialy-spravochnik.html</a> .		01.05.2020
2.	Смекалов И.В. Декоративные возможности акварельной живописи. [Электронный ресурс] // <a href="http://yandex.ru/clck">http://yandex.ru/clck</a> .	свободный	01.05.2020

### Ресурсы Интернет

#### Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

<http://window.edu.ru/window/library>

Электронная библиотека учебно-методической литературы для общего и профессионального образования.

#### Библиотека Гумер - гуманитарные науки

<http://www.gumer.info/>

Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

#### Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

Сайт Академик. Словари и энциклопедии на Академике по социально-гуманитарным наукам.

### **Сайты музеев**

Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.hermitage-museum.org/html\\_Ru/index.html](http://www.hermitage-museum.org/html_Ru/index.html).

Московский музей современного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mmoma.ru/exhibitions>.

The Metropolitan Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.metmuseum.org>.

### **Сайты по компьютерной графике**

<http://www.grafgip.ru/>

<https://sites.google.com/site/komputernayagrafika/vidy-grafiki/veb-grafika>

[http://www.dtdm.ru/index.php?option=com\\_content&view=article&id=52:l---r&catid=4&Itemid=8](http://www.dtdm.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=52:l---r&catid=4&Itemid=8)

<http://vsofte.biz/grafika-dizayn/>

### **Учебные материалы по компьютерной графике**

<http://works.doklad.ru/view/LFs1KoLjJg8.html>

<http://bibliofond.ru/view.aspx?id=607458>

### **Научное общество GraphiCon**

<http://www.graphicon.ru/>



### 4.3. Общие требования к организации образовательного процесса при реализации профессионального модуля

#### Методическое обеспечение образовательного процесса

##### Требования к условиям проведения занятий

Реализация профессионального модуля осуществляется:

*после освоения общепрофессиональных дисциплин*

История дизайна

Основы экономической деятельности

Компьютерная графика

Физическая культура

Компьютерная графика

Основы дизайна и композиции

*параллельно с освоения общепрофессиональных дисциплин*

Основы материаловедения

Компьютерная графика

Основы дизайна и композиции

Иностранный язык в профессиональной деятельности

Физическая культура

Рисунок с основами перспективы

*до освоения общепрофессиональных дисциплин*

Безопасность жизнедеятельности

Реализация профессионального модуля осуществляется:

в IV семестре с учебной нагрузкой 4 часа в неделю;

в V семестре с учебной нагрузкой 7 часа в неделю;

в VI семестре с учебной нагрузкой 14 часа в неделю;

в VII семестре с учебной нагрузкой 3 часа в неделю;

в VIII семестре с учебной нагрузкой 7 часа в неделю;

## Требования к условиям организации учебной практики

При реализации

### ПМ. 2 Разработка продуктов графического дизайна

[указать наименования модуля]

предусматривается проведение следующих видов практики:

учебной

УП.2.01. «Разработка продуктов графического дизайна:

Фирменный стиль»

УП.2.02. «Разработка продуктов графического дизайна:

Медиа дизайн»

Учебная

практика проводится в рамках профессионального модуля.

Рассредоточено,  
концентрированно

, чередуясь с теоретическими занятиями в рамках модуля, и направлена

на освоение студентами профессиональных компетенций.

предусматривается проведение следующих видов практики:

производственной

ПП.2.01. «Разработка продуктов графического дизайна:

Фирменный стиль»

ПП.2.02. «Разработка продуктов графического дизайна:

Медиа дизайн»

ПП.2.03. «Разработка продуктов графического дизайна:

Многостраничный дизайн»

Производственная

практика проводится в рамках профессионального модуля.

Производственная

практика проводится в рамках профессионального модуля.

концентрированно

, чередуясь с теоретическими занятиями в рамках модуля, и направлена

на освоение студентами профессиональных компетенций.

Цели и задачи, программы и формы отчетности определяются колледжем и доводятся до студентов до начала практики.

## Требования к условиям консультационной помощи обучающимся

При выполнении самостоятельной работы по модулю предусматривается проведение консультаций с обучающимися в пределах отведенного времени.

Форма проведения консультаций (групповые, индивидуальные, лабораторные, письменные, устные, дистанционные) определяется колледжем.

## Требования к условиям организации внеаудиторной деятельности обучающихся

Внеаудиторная работа сопровождается методическим обеспечением.

Реализация профессионального модуля обеспечивается доступом каждого обучающегося к базам данных и библиотечным фондам.

Во время самостоятельной подготовки в колледже студенты обеспечиваются бесплатным доступом к сети Интернет в читальных залах библиотеки, предназначенным для работы в электронной образовательной среде.

## **Требования к оснащенности баз практик**

Оснащенность баз практики должна обеспечивать выполнение всех видов профессиональной деятельности, предусмотренных ПООП СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Производственная практика обучающихся проводится на предприятиях и в организациях по отраслям производственной деятельности в области архитектуры, проектирования, дизайна, СМИ, издательства, полиграфии, изготовления упаковочной продукции и др., с использованием современных технологий, материалов и оборудования. Руководство практикой от предприятия / организации осуществляют определенные из числа высококвалифицированных работников организации наставники, помогающие обучающимся овладеть профессиональными навыками. Оборудование рабочих мест производственной практики должно соответствовать содержанию вида деятельности и давать возможность обучающемуся овладеть всеми профессиональными компетенциями по профессиональному модулю ПМ.02 Разработка технического задания на продукт графического дизайна.

### **4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

#### **Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу:**

Квалификация педагогических работников образовательной организации должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональных стандартах (при наличии).

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях направления деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности «10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн», не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

Доля педагогических работников (в приведенных к целочисленным значениям ставок), обеспечивающих освоение обучающимися профессиональных модулей, имеющих опыт деятельности не менее 3 лет в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности «10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн» «10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн», в общем числе педагогических работников, реализующих образовательную программу, должна быть не менее 25 процентов (в соответствии с ФГОС).

#### **Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой:**

специалисты с высшим профессиональным образованием – преподаватели междисциплинарных курсов, а также общепрофессиональных дисциплин «Основы материаловедения», «Компьютерная графика», «Основы дизайна и композиции».

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

### 5.1. Результаты (освоенные профессиональные компетенции), основные показатели оценки результата, Формы и методы контроля и оценки

Код компетенции, знания, умения	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>Освоенные умения</b>			
У 1	Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Способность разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Текущий контроль. Подготовка сообщений, подготовка к семинарским и практическим занятиям. Создание компьютерных презентаций. Промежуточная аттестация
У 2	Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	Способность выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	
У 3	Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство.	

	создавать цветовое единство.		
У 4	Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.	Способность осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.	
У 5	Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Способность выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	
<b>Усвоенные знания</b>			
З 1	Структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.	Способность понимать структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.	Текущий контроль. Подготовка сообщений, подготовка к семинарским и практическим занятиям. Создание компьютерных презентаций. Промежуточная аттестация
З 2	Технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов.	Способность понимать технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию; программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов.	
З 3	Современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования; программных приложений по основным направлениям графического дизайна; технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати.	Способность ориентироваться в современных тенденциях в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмах и средствах дизайн-проектирования; программных приложениях по основным направлениям графического дизайна; технических параметрах разработки макетов, сохранения, технологии печати.	
З 4	Программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации,	Способность понимать программные приложения для представления макетов графического дизайна; основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основы макетирования.	

	договорных отношений; основ макетирования.		
3 5	Программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна.	Способность ориентироваться программных приложениях для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна	
<b>Общие компетенции</b>			
ОК 1.	ОК.01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте. Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части. Правильно выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы. Составить план действия. Определить необходимые ресурсы. Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах. Реализовать составленный план. Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	Отзыв по итогам практики «Практика по основам разработки продуктов графического дизайна».
		Знать актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить. Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте. Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях. Методы работы в профессиональной и смежных сферах. Структура плана для решения задач. Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.	Отзыв по итогам практики «Практика по основам разработки продуктов графического дизайна».
ОК 2.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	Определять задачи поиска информации. Определять необходимые источники информации. Планировать процесс поиска. Структурировать получаемую информацию. Выделять наиболее значимое в перечне информации. Оценивать практическую значимость результатов поиска. Оформлять результаты поиска.	Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)

		Номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности. Приемы структурирования информации. Формат оформления результатов поиска информации.	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности. Выстраивать траектории профессионального и личностного развития.	Решение ситуационных задач.
		Содержание актуальной нормативно-правовой документации. Современная научная и профессиональная терминология. Возможные траектории профессионального развития и самообразования.	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Организовывать работу коллектива и команды. Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
		Умение использовать знания по психологии коллектива, психологии личности, основам проектной деятельности.	Решение ситуационных задач.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Излагать свои мысли на государственном языке. Оформлять документы.	Решение ситуационных задач.
		Особенности социального и культурного контекста. Правила оформления документов.	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.	Излагать свои взгляды и реализовывать проекты с гражданско-патриотической позиции на основе традиционных общечеловеческих ценностей.	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды,	Соблюдать нормы экологической безопасности. Определять направления	Дискуссия

	ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по профессии.	
		Правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности. Основные ресурсы задействованные в профессиональной деятельности. Пути обеспечения ресурсосбережения.	Дискуссия
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	Применять средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач. Использовать современное программное обеспечение.	Отзыв по итогам практики «Практика по основам художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов».
		Знать современные средства и устройства информатизации. Порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности.	Отзыв по итогам практики «Практика по основам художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов».
ОК10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке.	Применять средства программного обеспечения на иностранном языке.	Текущий контроль. Выполнение творческих заданий, индивидуальных проектов (с использованием информационных технологий)
ОК11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Осознавать профессиональную деятельность в контексте экономического развития и потребностей общества	Дискуссия
<b>Профессиональные компетенции</b>			
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ; разработка планов по формированию макетов; определение времени для каждого этапа разработки дизайн-макета.	Текущий контроль. Экспертная оценка. Текущая аттестация. Экзамен квалификационный
		Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Текущий контроль. Экспертная оценка. Текущая аттестация.  Отзыв по итогам практики «Практика по основам разработки продуктов графического дизайна».
ПК 2.2.	Определять потребности в программных	Подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого	Текущий контроль. Экспертная оценка.



	продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	макета.	Отзыв по итогам практики «Практика по основам разработки продуктов графического дизайна».
		Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	Текущий контроль. Текущая аттестация. Защита и оценка технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	Воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки; дизайн мобильных приложений; дизайн электронных и интерактивных изданий.	Текущий контроль. Экспертная оценка. Текущая аттестация. Экзамен квалификационный  Отзыв по итогам практики «Практика по основам разработки продуктов графического дизайна».
		Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство.	Текущий контроль. Экспертная оценка. Текущая аттестация. Экзамен квалификационный
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.	Организация представления разработанных макетов, обсуждения разработанных макетов по возникшим вопросам.	Текущая аттестация. Экзамен квалификационный
		Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.	Текущий контроль. Экспертная оценка. Текущая аттестация.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых	Организация архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в дизайн-продукт.	Текущий контроль. Экспертная оценка. Текущая аттестация.

	составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.		
		Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Отзыв по итогам практики «Практика по основам разработки продуктов графического дизайна».

## **6. Тематика учебно-исследовательских работ студентов**

### **6.1 ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

#### **МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ КУРС**

МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн

#### **НАИМЕНОВАНИЕ ТЕМЫ КУРСОВОЙ РАБОТЫ**

1. Фирменный стиль компании
2. Фирменный стиль магазина
3. Фирменный стиль кафе
4. Фирменный стиль образовательной организации (отделения)
5. Сувенирная и презентационная продукция торговой марки
6. Создание брендбука компании

#### **МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ КУРС**

МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа

#### **НАИМЕНОВАНИЕ ТЕМЫ КУРСОВОЙ РАБОТЫ**

1. Разработка серии рекламных листовок
2. Разработка дизайна флаеров
3. Разработка дизайна билбордов
4. Разработка дизайна интернет-баннеров
5. Разработка дизайна ролл-апов
6. Разработка дизайна штендеров
7. Визуальное оформление веб-сайта
8. Анимация интерфейсов
9. Дизайн различных видов календарей
10. Дизайн мобильных приложений

#### **МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ КУРС**

МДК.02.03 Многостраничный дизайн

#### **НАИМЕНОВАНИЕ ТЕМЫ КУРСОВОЙ РАБОТЫ**

1. Дизайн и верстка журнала
2. Дизайн и верстка газеты
3. Дизайн и верстка рекламной брошюры
4. Дизайн и верстка электронного учебника
5. Дизайн и верстка электронного пособия

#### **МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ КУРС**

МДК 02.04 Дизайн упаковки

#### **НАИМЕНОВАНИЕ ТЕМЫ КУРСОВОЙ РАБОТЫ**

1. Дизайн – проект комбинированная упаковка – тетра-пак.
2. Выполнение дизайна упаковки для парфюма
3. Выполнение дизайна упаковки для кондитерских изделий

4. Упаковка для бакалейных товаров
5. Дизайн упаковок для торговой марки
6. Дизайн упаковок для канцелярских товаров
7. Дизайн упаковок для детских игрушек
8. Создание трехмерной модели упаковки для детских игрушек
9. Создание трехмерной модели упаковки для канцелярских товаров
10. Создание трехмерной модели упаковки для торговой марки



**Государственное профессиональное образовательное учреждение Республики Коми  
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»**

Специальность/профессия	54.01.20	Графический дизайнер
Профессиональный модуль	ПМ.02	Создание графических дизайн-макетов

[illegible]

