

**Приложение 1.2**

*к программе АОП СПО по профессии  
54.01.20 Графический дизайнер*

*Министерство образования Московской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Московской области «Электростальский колледж»*

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
«ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН - МАКЕТОВ»**

г. о.Электросталь

2023 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА АДАПТИРОВАННОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

# **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА АДАПТИРОВАННОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.02. СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»**

## **1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

Обучающийся с ОВЗ – физическое лицо, имеющее недостатки в физическом и (или) психологическом развитии, подтвержденные психолого-медико-педагогической комиссией и препятствующие получению образования без создания специальных условий.

Они владеют способностью использовать речь в повседневных целях. Однако для их речи характерны фонетические искажения, ограниченность словарного запаса, недостаточность понимания слов. Имеются затруднения в оформлении своих мыслей, передаче содержания, прочитанного или услышанного.

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности ВД 2. Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

### **1.1.1. Перечень общих компетенций**

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
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, применять стандарты антикоррупционного поведения
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.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

### 1.2.2. Перечень профессиональных компетенций

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
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.

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки
-------------------------	--

уметь	<p>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</p> <p>сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</p> <p>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</p> <p>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</p> <p>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;</p> <p>выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>
Знать:	<p>технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;</p> <p>современные тенденции в области дизайна;</p> <p>разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.</p>

### 1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов – 903 часов.

Из них на освоение МДК - 597;

на практики, в том числе:

учебную– 144 часа,

и производственную- 144 часа.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Структура профессионального модуля «ПМ.02. СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.				Самостоятельная работа <sup>1</sup>
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная	
ПК2.1-2.5 ОК1-11	Раздел 1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн	178	142	82	36		23
	Раздел 2. Информационный дизайн и медиа	197	161	94	36		26
	Раздел 3. Многостраничный дизайн	171	135	70	36		23
	Раздел 4. Дизайн упаковки	195	159	92	36		27
	Производственная практика (по профилю специальности), часов	144				144	
	Промежуточная аттестация	18					18
	Всего:	903	597	338	288		117

<sup>1</sup>Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией с соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием междисциплинарных курсов.

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ) «ПМ.02. СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах
<b>Раздел 1.Фирменный стиль и корпоративный дизайн</b>		<b>142</b>
<b>МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн</b>		<b>142</b>
<b>Тема 1.1.Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.</b>	<b>Содержание</b>	<b>15</b>
	1. Образ компании. 2. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. 3. Функции фирменного стиля. 4. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	
	Практическая работа 1.Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	
		<b>5</b>
<b>Тема 1.2.Основные Элементы фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>	<b>30</b>
	1. Товарный знак. 2. Логотип и его виды. 3. Правила использования логотипа. 4. Фирменный блок	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	
	Практическая работа 2.Разработка логотипов и правил использования , согласно техническому заданию	
	Практическая работа 3.Создание фирменного блока и товарного знака	<b>11</b>

<b>Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>	<b>14</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Цвет.</li> <li>2. Шрифт.</li> <li>3. Стилъ.</li> <li>4. Композиция.</li> <li>5. Музыка.</li> <li>6. Фирменные голоса.</li> <li>7. Декорации.</li> <li>8. Другие образы.</li> </ol>	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	
	Практическая работа 4.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля	
<b>Тема 1.4. Носители фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>	<b>26</b>
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	
	Практическая работа 5.Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	
	Практическая работа 6.Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.	
<b>Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>	<b>33</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сайт.</li> <li>2. Упаковка.</li> <li>3. Фирменный персонаж.</li> <li>4. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.</li> <li>5. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.</li> </ol>	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	
	Практическая работа 7. Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	
	Практическая работа 8. Создание фирменного персонажа	
	Практическая работа 9. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	



<b>Тема 1.6. Бренд</b>	<b>Содержание</b>	<b>14</b>
	1. Паспорт торговой марки. 2. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	10
	Практическая работа 10.Создание брендбука	10
<b>Тема 1. 7. Фирменный стиль как элемент бренда</b>	<b>Содержание</b>	<b>12</b>
	1. Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	10
	Практическая работа 11.Ребрендинг элементов фирменного стиля	10
<b>Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 1</b>		<b>23</b>
<b>Учебная практика</b> <b>Примерная тематика работ</b> Создание графических дизайн-макетов: <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработка фирменного стиля компании;</li> <li>– разработка полного брендбука компании;</li> <li>– разработка печатной рекламной продукции;</li> <li>– разработка медиа-продуктов;</li> <li>– разработка многостраничных изданий;</li> </ul> разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки		36
<b>Раздел 2. Информационный дизайн и медиа</b>		<b>161</b>
<b>МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа</b>		<b>161</b>
<b>Тема 2.1. Листовка, флаер</b>	<b>Содержание</b>	<b>8</b>
	1. Виды листовок. 2. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	6
	Практическая работа 12. Разработка рекламной листовки	3
	Практическая работа 13. Разработка флаера	3
<b>Тема 2.2. Плакат (афиша)</b>	<b>Содержание</b>	<b>16</b>

	1. Дизайн и концепция плакатов. 2. Виды плакатов. 3. Основные правила разработки плакатов	
	<i><b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b></i>	14
	Практическая работа 14. Разработка информационного плаката	4
	Практическая работа 15. Разработка рекламного плаката	4
	Практическая работа 16. Разработка имиджевого плаката	6
<b>Тема 2.3. Баннер, билборд</b>	<i><b>Содержание</b></i>	12
	1. Виды и типы баннеров. 2. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	
	<i><b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b></i>	10
	Практическая работа 17. Разработка билборда	5
	Практическая работа 18. Разработка интернет-баннера	5
<b>Тема 2.4. Ролл ап, штендер</b>	<i><b>Содержание</b></i>	12
	1.Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	
	<i><b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b></i>	10
	Практическая работа 19. Разработка ролл апа	5
	Практическая работа 20. Разработка штендера	5
<b>Тема 2.5. Календарь</b>	<i><b>Содержание</b></i>	10
	1.Виды календарей. Правила создания календарей.	
	<i><b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b></i>	8
	Практическая работа 21.Разработка различных видов календарей	8
<b>Тема 2.6. Вывеска</b>	<i><b>Содержание</b></i>	8
	Типы вывесок. Правила их создания	
	<i><b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b></i>	6
	Практическая работа 22.Разработка вывески	6

<b>Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны</b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>8</b>
	Виды стел и пилонов. Правила их создания	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	6
	Практическая работа 23.Разработка стелы	6
<b>Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)</b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>8</b>
	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	6
	Практическая работа 24. Разработка информационного стенда	6
<b>Тема 2.9. Веб-дизайн</b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>3</b>
	1. Основные понятия веб-дизайна. 2. Структура страницы сайта. 3. Типы сайтов. 4. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	
<b>Тема 2.10. Визуальное оформление веб-сайта</b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>11</b>
	1. Стили дизайна: тенденции развития. 2. Виды макетов. 3. Сетки дизайна. 4. Современные принципы дизайна. 5. Цветовое и стилевое решение. 6. Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	8
	Практическая работа 25.Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	8
<b>Тема 2.11. Основы HTML</b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>16</b>
	1. Структура HTML-документа. 2. Теги и атрибуты элементов HTML. 3. Типы файлов иллюстраций. 4. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. 5. Вставка объектов.	

	6. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12
	Практическая работа 26.Создание документа HTML с использованием таблицы	12
<b>Тема 2.12. Стилизовое оформление HTML-документов</b>	<i>Содержание</i>	<b>19</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Каскадные таблицы Стейл.</li> <li>2. Типы данных CSS.</li> <li>3. Селекторы.</li> <li>4. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.</li> <li>5. Применение стейл и классов к элементам документа HTML.</li> <li>6. Создание слоев при помощи CSS.</li> <li>7. Позиционирование элементов.</li> <li>8. Фильтры изображений и эффекты перехода.</li> </ol>	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	15
	Практическая работа 27.Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности	15
<b>Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений</b>	<i>Содержание</i>	<b>4</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений.</li> <li>2. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.</li> <li>3. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.</li> </ol>	
<b>Тема 2.14. Юзабилити интерфейса</b>	<i>Содержание</i>	<b>12</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные принципы проектирования пользовательского опыта.</li> <li>2. Структура пользовательского интерфейса</li> </ol>	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8
	Практическая работа 28.Разработка интерфейса	8
<b>Тема 2.15. Архитектура приложения</b>	<i>Содержание</i>	<b>4</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание прототипа мобильного приложения.</li> </ol> Инструменты для проектирования интерфейсов.	

<b>Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>
	1. Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. 2. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. 3. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.	
<b>Тема 2.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android</b>	<b>Содержание</b>	<b>14</b>
	1. Анатомия iOS приложения. 2. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>10</b>
	Практическая работа 29..Анимация интерфейсов	<b>5</b>
	Практическая работа 30. Дизайн мобильного приложения	<b>5</b>
<b>Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 2</b>		<b>26</b>
<b>Учебная практика</b> <b>Примерная тематика работ</b> Создание графических дизайн-макетов: <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработка фирменного стиля компании;</li> <li>– разработка полного брендбука компании;</li> <li>– разработка печатной рекламной продукции;</li> <li>– разработка медиа-продуктов;</li> <li>– разработка многостраничных изданий;</li> </ul> разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки		<b>36</b>
<b>Раздел 3. Многостраничный дизайн</b>		<b>135</b>
<b>МДК. 02.03. Многостраничный дизайн</b>		<b>135</b>
<b>Тема 3.1. Книжный дизайн</b>	<b>Содержание</b>	<b>38</b>
	1. Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции 2. Использование спецсимволов и глифов 3. Оформление списков, заголовков и других типовых элементов	

	4. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста. 5. Работа со стилями 6. Работа с шаблонами 7. Способы объединения нескольких публикаций 8. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book 9. Создание оглавления. Использование библиотек (Library)	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	28
	Практическая работа 31. Верстка книги	28
<b>Тема 3.2. Журнальный дизайн</b>	<b><i>Содержание</i></b>	38
	1. Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты 2. Использование нескольких мастер-шаблонов 3. Создание модульной сетки 4. Многоколоночная верстка 5. Разработка стилевого оформления журнала. Использование стилей 6. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	28
	Практическая работа 32. Верстка журнала	28
<b>Тема 3.3. Газетный дизайн</b>	<b><i>Содержание</i></b>	19
	1. Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	11
	Практическая работа 33. Верстка газеты	11
<b>Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции</b>	<b><i>Содержание</i></b>	24
	1. Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции 2. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	
	<b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>	17
	Практическая работа 34. Верстка рекламной брошюры	17
<b>Тема 3.5. Спуск полос</b>	<b><i>Содержание</i></b>	15

	1. Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	9
	Практическая работа 35. Спуск полос книги	9
<b>Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 3</b>		23
<b>Учебная практика</b> <b>Примерная тематика работ</b> Создание графических дизайн-макетов: <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработка фирменного стиля компании;</li> <li>– разработка полного брендбука компании;</li> <li>– разработка печатной рекламной продукции;</li> <li>– разработка медиа-продуктов;</li> <li>– разработка многостраничных изданий;</li> </ul> разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки		36
<b>Раздел 4. Дизайн упаковки</b>		<b>159</b>
<b>МДК. 02.04. Дизайн упаковки</b>		<b>159</b>
<b>Тема 4.1. Основы черчения</b>	<b>Содержание</b>	<b>54</b>
	1. Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт. Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения. 2. Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии. Проекция моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей. 3. Выполнение надписей стандартным шрифтом. 4. Деление окружности на равные части. 5. Комплексный чертёж. 6. Сечение и разрезы. 7. Аксонометрия. 8. Построение комплексного чертежа и наглядного изображения. 9. По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	
	Практическая работа 36. Построение основных проекций по заданным параметрам	
	Практическая работа 37. Разработка развертки упаковки по заданным проекциям	12

	Практическая работа 38. Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки	14
<b>Тема 4.2. Дизайн упаковки</b>	<b>Содержание</b>	<b>53</b>
	1. Дизайн упаковки. 2. Функции упаковки. 3. Формообразование упаковки. 4. Конструирование упаковки. Внешнее оформление.	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	37
	Практическая работа 39. Разработка формы упаковки	12
	Практическая работа 40. Разработка развертки упаковки	12
	Практическая работа 41. Разработка дизайна упаковки к созданной форме	13
<b>Тема 4.3. Трехмерное моделирование упаковки</b>	<b>Содержание</b>	<b>53</b>
	1. Программы для моделирования 2. Основные методики создания упаковке в программе 3. Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации	
	<b>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</b>	37
	Практическая работа 42. Создание трехмерной модели в программе моделирования	18
	Практическая работа 43. Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации	19
<b>Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 4</b>		<b>27</b>
<b>Учебная практика</b> <b>Примерная тематика работ</b> Создание графических дизайн-макетов: <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработка фирменного стиля компании;</li> <li>– разработка полного брендбука компании;</li> <li>– разработка печатной рекламной продукции;</li> <li>– разработка медиа-продуктов;</li> <li>– разработка многостраничных изданий;</li> <li>– разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки</li> </ul>		<b>36</b>
<b>Производственная практика ПМ.02</b> <b>Виды работ:</b> Выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.		<b>144</b>



<p>Определение потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p> <p>Разработка дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>Осуществление представления и защиты разработанного дизайн-макета.</p> <p>Осуществление комплектации и контроля готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.</p>	
Промежуточная аттестация экзамен (квалификационный)	<b>18</b>
<b>Всего:</b>	<b>903</b>

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный оборудованием:

сплит-системой со следующим оборудованием:

рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет», видеокамера, проектор, электронная доска, лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3 или мини-плоттер,

аптечка первой медицинской помощи,

огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

Лаборатории: живописи и дизайна, художественно-конструкторского проектирования, мультимедийных технологий, графических работ и макетирования, макетирования и 3D-моделирования, оснащенные в соответствии с п. 6.2.1. Примерной программы по профессии.

Учебно-производственная мастерская (печатных процессов), оснащенная в соответствии с п. 6.2.2. Примерной программы по профессии.

Оснащенные базы практики, в соответствии с п. 6.2.3 Примерной программы по профессии.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, по согласованию с ФУМО, может быть дополнен новыми изданиями.

##### **3.2.1. Основные печатные издания**

1. Ёлочкин М.Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) — 2-е изд., стер. / М.Е. Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина, М.А. Михеева, С.В. Егоров. — М.: ОИЦ «Академия», 2018. — 160 с.

2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики. — 2-е изд., стер. / М.Е. Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

3. Рассадина С.П. Разработка фирменного (корпоративного) стиля. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

4. Рассадина С.П. Информационный дизайн. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

5. Рассадина С.П. Дизайн многостраничных изданий. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

6. Рассадина С.П. Основы конструирования, макетирования и дизайн упаковки. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

##### **3.2.2. Основные электронные издания**

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456785>.

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456748>.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/457117>.

### **3.2.3. Дополнительные источники**

1. Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5: курс лекций. — М.: МИПК, 2014.

2. Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг: учебное пособие. — М.: МИПК, 2016.

3. Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. — М.: МИПК, 2016.

4. Орехов, Н.Н. Реклама и дизайн: учебное пособие. — М.: МИПК, 2015.

## **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»**

При необходимости для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов рубежный контроль проводится в несколько этапов.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачетов и (или) экзаменов. Форма и процедура проведения промежуточной аттестации устанавливается так же с учетом их индивидуальных особенностей. При необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку, а также предоставляется дополнительное время для ответа на зачете или экзамене. При необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении промежуточной аттестации обеспечивается соблюдение следующих общих требований:

— допускается проведение промежуточной аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в одной аудитории совместно со студентами, не имеющими ограниченных возможностей здоровья, если это не создает трудностей для обучающихся при сдаче промежуточной аттестации.

Возможно установление индивидуальных графиков прохождения промежуточной аттестации.

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	<p>Демонстрирует знанием технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;</p> <p>современных тенденций в области дизайна;</p> <p>разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;</p> <p>Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания</p> <p>выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</p> <p>Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</p> <p>выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания</p> <p>Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.</p> <p>Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм;</p>	<p>Устный опрос в ходе текущего контроля</p> <p>Экспертное наблюдение выполнения практических работ</p>
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		
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам		
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.		
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и		

поддержание необходимого уровня физической подготовленности	Защищает разработанный дизайн-макет;	
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Выполнение комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;	
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Воплощение авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.	
ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере		