

УТВЕРЖДАЮ

директор АНПОО

«Скилбокс (Коробка навыков)»

С.В. Попков



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов

программы среднего профессионального образования - программы  
подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Квалификация: графический дизайнер

Форма обучения: очная

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПМ.02).....	41
2. Структура профессионального модуля «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ».....	50
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПМ.02)...	71
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПМ.02).....	77

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПМ.02)

## 1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины.

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

### 1.1.1. Перечень общих компетенций

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	<p><b>Умения:</b> распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; 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)</p> <p><b>Знания:</b> 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; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><b>Умения:</b> 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</p> <p><b>Знания:</b> номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации</p>
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	<p><b>Умения:</b> определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования</p> <p><b>Знания:</b> содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования</p>
ОК 04	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	<p><b>Умения:</b> организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p><b>Знания:</b> психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности</p>
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей	<b>Умения:</b> грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
	социального и культурного контекста	государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе <b>Знания:</b> особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	<b>Умения:</b> описывать значимость своей профессии; описывать гражданско-патриотическую позицию на основе исторических событий и явлений; применять стандарты антикоррупционного поведения <b>Знания:</b> сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по профессии; основные исторические понятия, события, явления.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	<b>Умения:</b> соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по профессии <b>Знания:</b> правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	<b>Умения:</b> использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной профессии <b>Знания:</b> роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
		социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для профессии; средства профилактики перенапряжения
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	<p><b>Умения:</b> применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение</p> <p><b>Знания:</b> современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности</p>
ОК 10	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p><b>Умения:</b> понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p><b>Знания:</b> правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности</p>
ОК 11	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую	<b>Умения:</b> выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности;

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
	деятельность в профессиональной сфере	оформлять бизнес-план; рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; презентовать бизнес-идею; определять источники финансирования  <b>Знание:</b> основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты

### 1.1.2. Профессиональные компетенции

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
Разработка технического задания на продукт графического дизайна	ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.	<b>Практический опыт в:</b> анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.  <b>Умения:</b> - проводить проектный анализ; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; - презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию;
	ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования	
	ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию	
	ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком	

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
		<p><b>Знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</li> <li>- законы формообразования;</li> <li>- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);</li> <li>- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);</li> <li>- законы создания цветовой гармонии;</li> <li>- технологии изготовления изделия;</li> <li>- действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.</li> </ul>
Создание графических дизайн-макетов	<p>ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания</p> <p>ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания</p> <p>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета</p>	<p><b>Практический опыт в:</b></p> <p>воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p> <p><b>Умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</li> <li>- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>- сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</li> </ul>



Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
	<p>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</li> <li>- разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</li> <li>- реализовывать творческие идеи в макете;</li> <li>- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</li> <li>- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>- создавать цветовое единство;</li> <li>- защищать разработанный дизайн-макет;</li> <li>- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</li> </ul> <p><b>Знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;</li> <li>- современные тенденции в области дизайна;</li> <li>- разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования;</li> </ul>
<p>Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)</p>	<p>ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета</p> <p>ПК 3.2. Оценивать соответствие готового</p>	<p><b>Практический опыт в:</b></p> <p>осуществлении подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации.</p> <p><b>Умения:</b></p>

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
	дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации)	- выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации;
	ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации)	- подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации; - осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;  <b>Знания:</b> - технологии настройки макетов к печати или публикации; - технологии печати или публикации продуктов дизайна;

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

	Квалификация
	Графический дизайнер
<b>Всего часов:</b> <b>В том числе</b>	<b>1 148</b>
На освоение МДК	878
Из них:	
Теоретическое обучение	288
Практические занятия	544
Самостоятельная работа	46
<b>на практики</b>	
учебную	72
производственную	198

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

Коды профессиональных компетенций	Наименования дисциплин профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час	Объем профессионального модуля, час				Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий	Учебная	Производственная	
ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	216	216	134	-	-	8
ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа	170	170	119	-	-	-
ОК 02, ОК 09, ОК 10, ПК 2.1 - 2.5.	МДК 02.03 Многостраничный дизайн	134	134	93	-	-	-
ОК 1 ОК 2 ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК.2.3 ПК 2.4	МДК 02.04 Дизайн упаковки	160	160	112	-	-	-
ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	МДК.02.05 Шрифт в дизайне	54	54	24	-	-	6

ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	МДК.02.06 Графический дизайн	72	72	28	-	-	20
ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.3	МДК.02.07 Основы анимации	36	36	16	-	-	6
ОК 1 ОК 9 ПК 2.3	МДК.02.08 Дизайн сайтов на Tilda	36	36	18	-	-	6
ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-2.5;	УП.02.01 Учебная практика	-	-	-	72	-	-
ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-1.4; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-2.5;	ПП.02 Производственная практика	-	-	-	-	198	-
Всего		878	878	544	72	198	46

Образовательный процесс осуществляется в АНПОО «Скилбокс (Коробка навыков)» на образовательной платформе <https://go.skillbox.ru/> исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.



	<p>3. Стиль.</p> <p>4. Композиция.</p> <p>5. Музыка.</p> <p>6. Фирменные голоса.</p> <p>7. Декорации.</p> <p>8. Другие образы.</p>	
	<b>Практические занятия</b>	10
Тема 1.4. Дополнительные элементы фирменного стиля	<b>Содержание</b>	
	<p>1. Сайт.</p> <p>2. Упаковка.</p> <p>3. Фирменный персонаж.</p> <p>4. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.</p> <p>5. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.</p>	10
	<b>Практические занятия</b>	23
Тема 1.5. Бренд	<b>Содержание</b>	
	<p>1. Паспорт торговой марки</p> <p>2. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.</p>	4
	<b>Практические занятия</b>	10
Тема 1. 6. Фирменный стиль как элемент бренда	<b>Содержание</b>	
	Бренд имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.	2
	<b>Практические занятия</b>	10
Тема 2. Брифинг клиента. Анализ и интерпретация брифа	<b>Содержание</b>	
	Бриф. Структура брифа. Анализ и интерпретация брифа	8
	<b>Практические занятия</b>	15
Тема 3. Дизайн айдентики. Разработка знака	<b>Содержание</b>	
	Что такое дизайн айдентики. Особенности данного вида работ. Создание концепций. Эскизирование. Основные инструменты дизайнера	8
	<b>Практические занятия</b>	15

Тема 4. Айдентика и фирменный стиль	<b>Содержание</b>	
	В чём разница между логотипом и фирменным стилем. Примеры айдентики. Примеры компаний с хорошей айдентикой. Типы продуктовой айдентики. Ключевые составляющие элементы айдентики	10
	<b>Практические занятия</b>	10
Тема 5. Носители фирменного стиля	<b>Содержание</b>	
	Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция. Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля.	10
	<b>Практические занятия</b>	14
<b>ИТОГО по МДК.02.01</b>		216
<b>МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа</b>		
Тема 1.1. Листовка, флаер	<b>Содержание</b>	
	1. Виды листовок. 2. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	3
	<b>Практические занятия</b>	6
Тема 1.2. Плакат (афиша)	<b>Содержание</b>	
	1. Дизайн и концепция плакатов. 2. Виды плакатов. 3. Основные правила разработки плакатов	2
	<b>Практические занятия</b>	14
Тема 1.3. Баннер, билборд	<b>Содержание</b>	
	1. Виды и типы баннеров. 2. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	2
	<b>Практические занятия</b>	10
	<b>Содержание</b>	

Тема 1.4. Ролл ап, штендер	Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	2
	<b>Практические занятия</b>	10
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.5. Календарь	Виды календарей. Правила создания календарей.	2
	<b>Практические занятия</b>	8
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.6. Вывеска	Типы вывесок. Правила их создания	2
	<b>Практические занятия</b>	6
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.7. Рекламные стелы, пилоны	Виды стел и пилонов. Правила их создания	2
	<b>Практические занятия</b>	6
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.8. Информационные стенды (доска информации)	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления	2
	<b>Практические занятия</b>	6
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.9. Веб-дизайн	1. Основные понятия веб-дизайна. 2. Структура страницы сайта. 3. Типы сайтов. 4. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	3
	<b>Практические занятия</b>	0
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.10. Визуальное оформление веб-сайта	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.	3



	Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	
	<b>Практические занятия</b>	8
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.11. Основы HTML	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	4
	<b>Практические занятия</b>	12
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.12. Стилиевое оформление HTML-документов	1. Каскадные таблицы Стейлей. 2. Типы данных CSS. 3. Селекторы. 4. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. 5. Применение стейлей и классов к элементам документа HTML. 6. Создание слоев при помощи CSS. 7. Позиционирование элементов. 8. Фильтры изображений и эффекты перехода.	4
	<b>Практические занятия</b>	15
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.13. Дизайн мобильных приложений	1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. 2. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. 3. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	4
	<b>Практические занятия</b>	0
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.14. Юзабилити интерфейса	1. Основные принципы проектирования пользовательского опыта 2. Структура пользовательского интерфейса	4
	<b>Практические занятия</b>	8

	<b>Содержание</b>	
Тема 1.15. Архитектура приложения	Создание прототипа мобильного приложения. 1. Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.	4
	<b>Практические занятия</b>	0
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	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.	4
	<b>Практические занятия</b>	0
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android	1. Анатомия iOS приложения. 2. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	4
	<b>Практические занятия</b>	10
	<b>ИТОГО по МДК.02.02</b>	170
<b>МДК. 02.03 Многостраничный дизайн</b>		
	<b>Содержание</b>	
Тема 1.1. Книжный дизайн	1. Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции 2. Использование спецсимволов и глифов	10

	<p>3. Оформление списков, заголовков и других типовых элементов</p> <p>4. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста.</p> <p>5. Работа со стилями</p> <p>6. Работа с шаблонами</p> <p>7. Способы объединения нескольких публикаций</p> <p>8. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book</p> <p>9. Создание оглавления. Использование библиотек (Library)</p>	
	<b>Практические занятия</b>	28
Тема 1.2. Журнальный дизайн	<b>Содержание</b>	
	<p>1. Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты</p> <p>2. Использование нескольких мастер-шаблонов</p> <p>3. Создание модульной сетки</p> <p>4. Многоколоночная верстка</p> <p>5. Разработка стилевого оформления журнала. Использование стилей</p> <p>6. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов</p>	10
	<b>Практические занятия</b>	28
Тема 1.3. Газетный дизайн	<b>Содержание</b>	
	<p>Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты</p>	8
	<b>Практические занятия</b>	11
Тема 1.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	<b>Содержание</b>	
	<p>1. Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции.</p> <p>1. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.</p>	7

	<b>Практические занятия</b>	17
Тема 3.5. Спуск полос	<b>Содержание</b>	
	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	6
	<b>Практические занятия</b>	9
	<b>ИТОГО по МДК.02.03</b>	134
<b>МДК 02.04 Дизайн упаковки</b>		
Тема 1.1. Основы черчения	<b>Содержание</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт. Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения.</li> <li>2. Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии. Проекции моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей.</li> <li>3. Выполнение надписей стандартным шрифтом.</li> <li>4. Деление окружности на равные части.</li> <li>5. Комплексный чертёж.</li> <li>6. Сечение и разрезы.</li> <li>7. Аксонометрия.</li> <li>8. Построение комплексного чертежа и наглядного изображения.</li> <li>9. По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали.</li> </ol>	16
	<b>Практические занятия</b>	38
Тема 1.2. Дизайн упаковки	<b>Содержание</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дизайн упаковки.</li> <li>2. Функции упаковки.</li> <li>3. Формообразование упаковки.</li> <li>4. Конструирование упаковки. Внешнее оформление.</li> </ol>	16
	<b>Практические занятия</b>	37

	<b>Содержание</b>	
Тема 1.3. Трехмерное моделирование упаковки	<p>1. Программы для моделирования.</p> <p>2. Основные методики создания упаковке в программе</p> <p>3. Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации</p>	16
	<b>Практические занятия</b>	37
	<b>ИТОГО по МДК 02.04</b>	160
<b>МДК. 02.05 Шрифт в дизайне</b>		
Тема 1. Введение	<b>Содержание</b>	
	<p>1.1 Интро. Как люди видят шрифт.</p> <p>1.2 Что такое шрифт?</p> <p>1.3 Четыре фактора при выборе шрифта.</p> <p>1.4 Тест к модулю 1.</p>	1
	<b>Практические занятия</b>	0
Тема 2. Какие бывают шрифты	<b>Содержание</b>	
	<p>2.1 Зачем нужны шрифты?</p> <p>2.2 Шрифты для веба и печати</p> <p>2.3 Платные и бесплатные.</p> <p>2.4 Как шрифты различаются по форме?</p> <p>2.5 Шрифт в разных исторических парадигмах.</p>	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 3. Параметры шрифта	<b>Содержание</b>	
	<p>3.1 Пропорции шрифта.</p> <p>3.2 Контраст.</p> <p>3.3 Динамика и статика в шрифте.</p> <p>3.4 Оптические размеры.</p> <p>3.5 Засечки.</p> <p>3.6 Межбуквенные расстояния.</p> <p>3.7 Особенности форм.</p> <p>3.8 Сочетания шрифтов.</p>	2
	<b>Практические занятия</b>	2

Тема 4. Как выбрать шрифт для проекта. Часть 1: параметры	<b>Содержание</b>	
	4.1 Глоссарий. 4.2 Как работают параметры шрифта. 4.3 Как измерить параметры шрифта. 4.4 Где работают шрифты. 4.5 Где работают текстовые шрифты и зачем делать новые. 4.6 Параметры шрифта для разных целей.	1
Тема 5. Знаковый состав шрифта	<b>Практические занятия</b>	2
	<b>Содержание</b>	
	5.1 Шрифт — это не 33 буквы. 5.2 Языковая поддержка. 5.3 Для чего нужны неалфавитные знаки. 5.4 Варианты знаков в типографике.	3
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 6. Как выбирать шрифт для проекта? Часть 2: качество шрифта	<b>Содержание</b>	
	6.1 Качество шрифта. 6.2 Конструкция знаков. 6.3 Оптическая компенсация. 6.4 Кириллица. 6.5 Сложные конструкции. 6.6 Распределение толщин знаков.	2
	<b>Практические занятия</b>	4
	<b>Содержание</b>	
Тема 7. Как выбирать шрифт для проекта? Часть 3: цена шрифта	7.1 Откуда берутся шрифты. 7.2 Что такое лицензия. 7.3 Бесплатны ли бесплатные шрифты. 7.4 Разработка и лицензирование заказного шрифта.	3
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 8. Как выбирать шрифт для проекта? Часть 4: характер шрифта	<b>Содержание</b>	
	8.1 Очевидный и неочевидный характер. 8.2 Что такое нейтральный шрифт?	3

	8.3 Когда выбор шрифта о чём-то говорит? 8.4 Что влияет на характер шрифта. 8.5 Как меняется мода на шрифты.	
	<b>Практические занятия</b>	0
Тема 9. Современные шрифтовые технологии	<b>Содержание</b>	
	9.1 Веб-шрифты. Как это работает и когда нужен хинтинг. 9.2 OpenType features. 9.3 Вариативные шрифты — что это и как работает. 9.4 Интервью с Ником Недашковским.	1
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 10. Микротипографика	<b>Содержание</b>	
	10.1 Выбор кегля. 10.2 Длина строки. 10.3 Интерлиньяж. 10.4 Приводность строк. 10.5 Типы выравнивания текста. 10.6 Абзацный отступ. 10.7 Выделение информации. 10.8 Пробельные материалы.	7
	<b>Практические занятия</b>	2
		54
<b>ИТОГО по МДК.02.05</b>		
<b>МДК. 02.06 Графический дизайн</b>		
Тема 1. Крутой брендинг. Pipeline крупного проекта	<b>Содержание</b>	
	1.1 Интро 1.2 Стратегия победы 1.3 Что такое платформа бренда? 1.4 Аудит и выбор пути 1.5 Подготовка концепта 1.6 Первая встреча с клиентом	1

	1.7 Получение фидбека, стратегия внесения корректировок. Финальная презентация. Верстка носителей и гайдлайна	
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 2. Бренд-платформа	<b>Содержание</b>	
	2.1 Что такое платформа бренда	2
	2.2 Коммуникационная платформа	
	2.3 Процесс создания креатива. Методы поиска метафоры	
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 3. Техническое задание. Основные моменты. Как нарисовать классный концепт	<b>Содержание</b>	
	3.1 Зачем нужно ТЗ	4
	3.2 Как брифовать	
	3.3 Ключевые моменты	
	3.4 Что такое концепт	
	3.5 Простые и сложные концепты	
	3.6 Чтение платформы бренда	
	3.7 Поиск метафор, перебор идей	
	3.8 Подготовка презентации на встречу	
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 4. Бонус-модуль. Рисуем концепт бренда	<b>Содержание</b>	
	4.1 Бонус-модуль. Рисуем концепт бренда	2
	<b>Практические занятия</b>	0
Тема 5. Цвет PRO. Графика и стилизация	<b>Содержание</b>	
	5.1 Сколько разных цветов использовать?	2
	5.2 Теория цвета. Цветовой круг	
	5.3 Нестандартные примеры работы с цветом	
	5.4 Введение в графику и стилизацию	
	5.5 Форма и композиция. Контраст. Ритм	
	5.6 Сетка. Поиск новых приемов	
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 6. Специальные эффекты	<b>Содержание</b>	
	6.1 Супер-градиенты	1



	6.2 Glitch 6.3 Visible Grid 6.4 3D, Текстуры и Свечения	
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 7. Бонус-модуль: дизайн лифлета с нуля до готового результата	<b>Содержание</b>	
	7.1 Бонус-модуль: дизайн лифлета с нуля до готового результата	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 8. InDesign, вёрстка крупного буклета	<b>Содержание</b>	
	8.1 Изучаем брендбук. Подбираем приемы	3
	8.2 Indesign, вёрстка крупного буклета (практика)	
	8.3 Работа с мастер-шаблонами	
	8.4 Создаем план буклета	
	8.5 Создаем основу типографики. Шрифтовые системы	
	8.6 Настраиваем сетку. Поля и колонки	
	8.7 Добавляем фирменные элементы и фотографии	
8.8 Верстаем оглавление		
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 9. Визитки	<b>Содержание</b>	
	9.1 Собираем дизайн простой визитки	2
	9.2 Собираем дизайн и визуализации дорогой визитки, 3D	
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 10. Digital-branding	<b>Содержание</b>	
	10.1 Конкурентный и потребительский анализ в digital	3
	10.2 Новые точки касания и новые ограничения	
	10.3 Использование аналитики для определения качества	
	10.4 Просмотр разных кейсов	
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 11. Брендбук. Портфолио на Behance	<b>Содержание</b>	
	11.1 Делаем дизайн брендбука	3
	11.2 Оформляем платформу бренда	
	11.3 Состав типовых страниц	

	<p>11.4 Добавляем в брендбук то, как мы видим реализацию</p> <p>11.5 Подготовка кейса. Коллаборация</p> <p>11.6 Поиск референсов. Структура</p> <p>11.7 Фотосъемка</p> <p>11.8 Визуализация. Анимация. Логическая подводка</p>	
	<b>Практические занятия</b>	4
<b>ИТОГО по МДК.02.06</b>		72
<b>МДК.02.07 Основы анимации</b>		
Тема 1. Введение в motion-дизайн	<b>Содержание</b>	
	<p>1.1 Когда анимация нужна в веб-дизайне.</p> <p>1.2 Основы дизайна: краткая история искусства дизайна.</p> <p>1.3 Типы анимации.</p> <p>1.4 Современные инструменты.</p> <p>1.5 Основы композиции. Как достичь равновесия в кадре</p> <p>1.6 Композиция: подводя итоги</p> <p>1.7 Цвет как инструмент повествования.</p>	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 2. Знакомство с Adobe After Effects	<b>Содержание</b>	
	<p>2.1 Введение.</p> <p>2.2 Анимация.</p> <p>2.3 Shape-слои.</p> <p>2.4 Shape-атрибуты.</p> <p>2.5 12 принципов анимации. Часть 1.</p> <p>2.6 12 принципов анимации. Часть 2.</p>	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 3. Анимация сложных векторных объектов	<b>Содержание</b>	
	<p>3.1 Маски в After Effects.</p> <p>3.2 Полезные инструменты для упрощения работы.</p> <p>3.3 Векторная графика и анимация в After Effects.</p> <p>3.4 Проблемы при импорте из Illustrator в After Effects.</p>	2

	3.5 Анимация текста.	
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 4. Работа с шаблонами и футажками, эффекты цветокоррекции	<b>Содержание</b>	
	4.1 Футажки и шаблоны. 4.2 Практика. Футажки. 4.3 Практика. Использование шаблонов. 4.4 Эффекты и плагины. Меняем картинку и мышление. 4.5 Эффекты цветокоррекции. 4.6 Adjustment layer. 4.7 Каналы цвета. Битность.	2
	<b>Практические занятия</b>	4
Тема 5. Создание роликов на основе интерфейсов	<b>Содержание</b>	
	5.1 Интро. 5.2 Интерфейс в основе роликов. 5.3 Управление вниманием зрителя. 5.4 Организация рабочего процесса. 5.5 Практика. Проект Kinbery. 1. Экспорт и подготовка проекта. 5.6 Практика. Проект Kinbery. 2. Анимация интерфейса и переходов. 5.7 Практика. Проект Kinbery. 3. Анимация кликов пользователя. 5.8 Практика. Проект Beeline Care. 1. Настройка сетапа, подготовка к анимации главного экрана. 5.9 Практика. Проект Beeline Care. 2. Анимация элементов главного экрана, настройка перехода. 5.10 Практика. Проект Beeline Care. 3. Анимация ключевого показателя, настройка 3D эффектов. 5.11 Практика. Проект Beeline Care. 4. Анимация сообщения для пользователя. Финализация переходов между экранами.	8
	<b>Практические занятия</b>	4
	<b>ИТОГО по МДК.02.07</b>	36
<b>МДК. 02.08 Дизайн сайтов на Tilda</b>		

Тема 1. Знакомство с Tilda. Создаём первый сайт. Проект 1. Начинаем работу с Tilda	<b>Содержание</b>	
	1.1 Введение 1.2 Знакомство с Tilda 1.3 Базовая терминология 1.4 Рассмотренность в дизайне 1.5 Создаем проект и первую страницу 1.6 Начинаем работу с Tilda. 1.7 Прототипирование страницы. 1.8 Создание страницы. Каталог блоков. 1.9 Навигация на странице. 1.10 Меню на мобильных устройствах. 1.11 Заключение.	1
	<b>Практические занятия</b>	1
Тема 2. Основы визуала в интерфейсе	<b>Содержание</b>	
	2.1 Введение. 2.2 Влияние на пользователя при помощи дизайна. 2.3 Основы типографики. 2.4 Теория сеток. 2.5 Теория цвета. 2.6 Подбор референсов.	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 3. Проект 2. Создание сайта-портфолио	<b>Содержание</b>	
	3.1 Создание сайта-портфолио. 3.2 Подключение шрифтов. 3.3 Работа с текстом. 3.4 Наполнение портфолио. 3.5 Настройки базовой анимации. 3.6 Адаптация стандартных блоков под мобильные устройства. 3.7 Публикация проекта и экспорт.	1
	<b>Практические занятия</b>	2

Тема 4. Проект 3. Создание многостраничного сайта. Первая страница сайта на стандартных блоках	<b>Содержание</b>	
	4.1 Создание многостраничного сайта. 4.2 Что такое брифинг. 4.3 Брифинг. 4.4 Техническое задание. 4.5 Сборка страницы по ТЗ. 4.6 Формы и кнопки. 4.7 Заключение.	1
Тема 5. Бонус-модуль. Свод правил качественного дизайна	<b>Практические занятия</b>	2
	<b>Содержание</b>	
Тема 6. Проект 3. ZERO-блок	5.1 Свод правил качественного дизайна. 5.2 Композиция и контраст. 5.3 Оптические эффекты. 5.4 Иерархия и логика. 5.5 Практика. Психология восприятия.	1
	<b>Практические занятия</b>	0
Тема 7. Проект 3. Пошаговая анимация в ZeroBlock. Карта мероприятия. Проект 3. Кастомный код	<b>Содержание</b>	
	6.1 Zero-блок. 6.2 Обзор инструмента. 6.3 Конвертация стандартного блока в Zero. 6.4 Проектируем структуру страницы. 6.5 Верстка в Zero-блоке с нуля. 6.6 Адаптив. 6.7 Базовая анимация в Zero-блок.	1
Тема 7. Проект 3. Пошаговая анимация в ZeroBlock. Карта мероприятия. Проект 3. Кастомный код	<b>Практические занятия</b>	2
	<b>Содержание</b>	
	7.1 Пошаговая анимация в Zero-блоке. 7.2 Обзор инструмента step-by-step animation. 7.3 Практика пошаговой анимации. 7.4 Выводы. 7.5 Кастомный код.	1

	7.6 Возможности использования. 7.7 Выводы.	
	<b>Практические занятия</b>	3
Тема 8. Проект 4. Интернет-магазин	<b>Содержание</b>	
	8.1 Интернет-магазин. 8.2 Брифинг клиента. 8.3 Проектирование интернет-магазина. 8.4 Каталог продукции. 8.5 Карточка товара. 8.6 Настройка корзины. 8.7 Настройка платёжных систем и доставки. 8.8 Правила приёма платежей.	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 9. Проект 4. Блоги и новости, лонгриды	<b>Содержание</b>	
	9.1 Блоги и новости. 9.2 Создание статьи. 9.3 Заключение.	1
	<b>Практические занятия</b>	2
Тема 10. Проект 4. Аналитика и SEO. Прием данных, CRM и рассылка	<b>Содержание</b>	
	10.1 Аналитика и SEO. 10.2 Регистрация и подключение домена. 10.3 Настройка бейджей и превью страниц. 10.4 SEO-оптимизация. 10.5 Подключение метрики к сайту. 10.6 Встроенная аналитика Tilda. 10.7 Заключение. 10.8 Настройка формы приема данных. 10.9 Создание рассылки. 10.10 Заключение.	1
	<b>Практические занятия</b>	2

Тема 11. Бонус-модуль. Работа с клиентами	<b>Содержание</b>	
	11.1 Работа с клиентами.	2
	11.2 Оформление кейса.	
	11.3 Как найти клиента.	
	11.4 Tilda Experts.	
11.5 Как продать сайт на Tilda.		
11.6 Сколько брать за сайт.		
11.7 Правила работы с клиентами и юридические аспекты.		
11.8 Этапы работы с клиентом.		
	<b>Практические занятия</b>	0
	<b>ИТОГО по МДК.02.08</b>	36
	<b>Самостоятельная работа по ПМ.02</b>	46
	<b>Учебная практика по модулю</b>	72
	<b>Производственная практика</b>	198
	<b>ИТОГО по ПМ.02</b>	1148

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПМ.02)**

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должно быть предусмотрено следующее материально-техническое обеспечение:

При реализации образовательных программ используются информационные технологии, технические средства, а также информационно – телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи информации, взаимодействие обучающихся и педагогического состава. Формирование учебно-методического и информационного обеспечения образовательного процесса осуществляется с помощью платформы <https://go.skillbox.ru/>.

Студентам и преподавателям необходимо иметь доступ к компьютерной технике с выходом в Интернет, а также лицензионное программное обеспечение общего и профессионального назначения, необходимое для освоения программы.

Используемое программное обеспечение:

а) Лицензионное ПО:

- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator;
- Adobe InDesign;
- Material Design;
- Dimension;
- Adobe Animate;
- Adobe After Effects;
- Adobe Character Animator.

Лицензии на программное обеспечение предоставляются обучающимся на основании договора образовательной организации с организацией, предоставляющей доступ к лицензионному программному обеспечению.

б) Свободно распространяемое ПО:

- Яндекс. Документы;
- Figma;



- Tilda.

При реализации дисциплины используются виртуальные аналоги лабораторий:

- Лаборатория материаловедения;
- Лаборатория живописи и дизайна;
- Лаборатория мультимедийных технологий;
- Лаборатория макетирования и 3D-моделирования.

### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

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

#### 3.2.1. Основные электронные издания (электронные ресурсы)

1. Еркович, В. В. Проектирование в дизайне : учебное пособие / В. В. Еркович. - Минск : РИПО, 2022. - 215 с. - ISBN 978-985-895-031-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1916343>
2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1905248>
3. Основы графического дизайна : методические указания / сост. О. Е. Минаева. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2020. - 60 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684060>
4. Володина, Е. Б. Материаловедение: дизайн, архитектура : учебное пособие: в 2 томах. Том 1 / Е.Б. Володина. — Москва: ИНФРА-М, 2023.

- + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — 388 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-017570-6. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1916134>
5. Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве: учебное пособие / Л.М. Дмитриева, П.А. Балюта. — Москва: Магистр : ИНФРА-М, 2023. — 152 с. — (Высшее образование: Магистратура). - ISBN 978-5-9776-0461-1. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1939011>
  6. Компьютерная графика : курс лекций / сост. М. А. Дорощенко. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2021. - 152 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684049>
  7. Володина, Е. Б. Материаловедение: дизайн, архитектура : учебное пособие : в 2 томах. Том 1 / Е.Б. Володина. — Москва : ИНФРА-М, 2023. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — 388 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-017570-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1916134>
  8. Минаева, О. Е. Верстка. Требования к оформлению книг : учебное пособие / сост. О. Е. Минаева. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2020. - 64 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684038>
  9. Орехов, Н. Н. Шрифт: Учебное пособие / Орехов Н.Н. - Москва: ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2016. - 172 с.: ISBN 978-5-901087-28-2. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/792408>
  10. Основы графического дизайна : методические указания / сост. О. Е. Минаева. - Москва: ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2020. - 60 с. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684060>

### 3.2.2. Дополнительные источники

1. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты от идеи до воплощения / под ред. И. Б. Аббасова. - Москва : ДМК Пресс, 2021. - 356 с. - ISBN 978-5-97060-891-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1225388>

2. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / Игорь Намаконов. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 264 с. - (4К—навыки будущего). - ISBN 978-5-96142-638-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078519>
3. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р.Ю. Овчинникова ; под ред. Л.М. Дмитриевой. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с. — (Серия «Азбука рекламы»). - ISBN 978-5-238-01525-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1028720>
4. Ткаченко, О. Н. Дизайн и рекламные технологии : учебное пособие / О.Н. Ткаченко ; под ред. Л.М. Дмитриевой. — Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2021. — 176 с. — (Бакалавриат). - ISBN 978-5-9776-0288-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1429047>
5. Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве : учебное пособие / Л.М. Дмитриева, П.А. Балюта. — Москва: Магистр: ИНФРА-М, 2023. — 152 с. — (Высшее образование: Магистратура). - ISBN 978-5-9776-0461-1. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1939011>
6. Головкин, С.Б. Дизайн деловых периодических изданий: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С.Б. Головкин. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 423 с. — (Серия «Медиаобразование»). - ISBN 978-5-238-01477-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1028721>
7. Френч, Н. Профессиональная верстка в InDesign: практическое руководство / Н. Френч ; пер. Н. А. Князевой ; науч. ред. И. Л. Люско, И. Ю. Орлова.- Москва : ДМК Пресс, 2020. - 366 с. - ISBN 978-5-97060-740-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1210625>
8. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / Игорь Намаконов. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 264 с. - (4К—навыки будущего). - ISBN 978-5-96142-638-0. - Текст : электронный. -

URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078519> (дата обращения: 30.03.2023). – Режим доступа: по подписке.

9. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р.Ю. Овчинникова ; под ред. Л.М. Дмитриевой. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с. — (Серия «Азбука рекламы»). - ISBN 978-5-238-01525-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1028720>
10. Пашкова, И.В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учеб. наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И.В. Пашкова. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. - 180 с. - ISBN 978-5-8154-0454-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041206>
11. Смиренный, И. Н. Словарь терминов дизайнера упаковки / Смиренный И.Н., Орехов Н.Н., Кухарский В.В. - Москва :ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2016. - 156 с.: ISBN 978-5-901087-43-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/792407>
12. Ткаченко, О. Н. Дизайн и рекламные технологии : учебное пособие / О.Н. Ткаченко ; под ред. Л.М. Дмитриевой. — Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2021. — 176 с. — (Бакалавриат). - ISBN 978-5-9776-0288-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1429047>
13. Кашевский, П. А. Шрифтовая графика: Учебное пособие / Кашевский П.А. - Мн.: Высшая школа, 2017. - 279 с.: ISBN 978-985-06-2903-6. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1012913>
14. Пендикова, И. Г. Графический дизайн: стилевая эволюция: монография / под ред. проф. Л.М. Дмитриевой. — Москва: Магистр: ИНФРА-М, 2023. — 160 с. - ISBN 978-5-9776-0373-7. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1897823>
15. Тюрин, П. Т. Опыты визуализации в графическом дизайне: учебное пособие / П. Т. Тюрин. - Москва: ФЛИНТА, 2023. - 184 с. - ISBN

978-5-9765-4670-7. - Текст: электронный. - URL:  
<https://znanium.com/catalog/product/1963304>

16. Яманова, Р. Р. Краткая история развития шрифта: учебное пособие / Р. Р. Яманова, В. В. Хамматова, Е. В. Слепнева. - Казань: КНИТУ, 2018. - 88 с. - ISBN 978-5-7882-2456-5. - Текст: электронный. - URL:  
<https://znanium.com/catalog/product/1896249>
17. Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы Photoshop CC : метод. руководство / М. А. Дорощенко, Л.И. Миронова. - Москва : ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2018. - 64 с. - Текст : электронный. - URL:  
<https://znanium.com/catalog/product/1039225>
18. Кравченко, Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учебное пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2022. — 136 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-00091-519-6. - Текст : электронный. - URL:  
<https://znanium.com/catalog/product/1735804>
19. Лапыгин, Ю. Н. Креативные решения / Лапыгин Ю.Н. - Москва :НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 191 с.ISBN 978-5-16-105131-3 (online). - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/567395> (дата обращения: 30.03.2023). – Режим доступа: по подписке.
20. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / Игорь Намаконов. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 264 с. - (4К— навыки будущего). - ISBN 978-5-96142-638-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078519> (дата обращения: 30.03.2023). – Режим доступа: по подписке.
21. Пономарева А.М. Креатив и копирайтинг в коммуникационном маркетинге: учебник [Электронный ресурс] / А.М. Пономарева. — Москва : РИОР : ИНФРА-М, 2017. — 284 с. — DOI: <https://doi.org/10.12737/17067>. - ISBN 978-5-16-105904-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/910391>
22. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - Текст : электронный. - URL:  
<https://znanium.com/catalog/product/1819273>
23. Тюрин, П. Т. Ψ-DESIGN. Введение в психологию дизайнерского творчества : научно-популярное издание / П. Т. Тюрин. - Москва :

ФЛИНТА, 2020. - 136 с. - ISBN 978-5-9765-4228-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1861699>

24. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты от идеи до воплощения / под ред. И. Б. Аббасова. - Москва : ДМК Пресс, 2021. - 356 с. - ISBN 978-5-97060-891-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1225388>
25. Кирьянов, Д. В. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех: Adobe Premiere Pro CS4 и After Effects CS4: практическое руководство / Д. В. Кирьянов, Е. Н. Кирьянова. - Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2010. - 416 с. - ISBN 978-5-9775-0383-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1768217>
26. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / Петров А.А. - Москва :ВГИК, 2010. - 197 с.: ISBN 978-5-87149-121-8. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/961983>
27. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика: альбом / Л. Г. Пожидаев. - Москва: Всероссийский государственный институт кинематографии, 2018. - 132 с. - ISBN 978-5-87149-236-9. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1242033>
28. Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве: учебное пособие / Л.М. Дмитриева, П.А. Балюта. — Москва: Магистр: ИНФРА-М, 2023. — 152 с. — (Высшее образование: Магистратура). - ISBN 978-5-9776-0461-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1939011>
29. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне: учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078363>
30. Тюрин, П. Т. Опыты визуализации в графическом дизайне: учебное пособие / П. Т. Тюрин. - Москва: ФЛИНТА, 2023. - 184 с. - ISBN 978-5-9765-4670-7. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1963304>

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПМ.02)

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
<b>Знать:</b>		
<p><b>ОК 01.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</li> <li>- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</li> <li>- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;</li> <li>- методы работы в профессиональной и смежных сферах;</li> <li>- структуру плана для решения задач;</li> </ul>	<p>Осуществляет поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для разработки технического задания. В том числе, на иностранных языках</p> <p>Демонстрирует знание теоретических основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне при выполнении практических заданий;</p> <p>Оформлять техническое задание в соответствии с действующими стандартами и техническими условиями; на основе проектного анализ;</p> <p>Разработка концепции проекта;</p> <p>Выбор технических и программных средств в соответствии с тематикой и задачами</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение практических работ</li> </ul>

<p>- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p> <p><b>ОК 02:</b></p> <p>- номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности;</p> <p>- приемы структурирования информации;</p> <p>- формат оформления результатов поиска информации</p> <p><b>ОК 03:</b></p> <p>- возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p><b>ОК 04:</b></p> <p>- психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности;</p> <p><b>ОК 05:</b></p> <p>- грамотно излагать свои мысли и</p>	<p>проекта, с учетом законов формообразования, а так же законов создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия графического дизайна. Определять на основе расчетов основных технико-экономических показателей, экономическую эффективность проекта; Проводить презентацию разработанного технического задания согласно требованиям к структуре и содержанию. Проведение анализа, обобщения проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной от заказчика информации.</p> <p>“Отлично” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные</p>	
---	--	--



<p>оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p> <p><b>OK 06:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</li> </ul> <p><b>OK 07:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики, прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;</li> </ul>	<p>учебной программой задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>“Хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками,</p> <p>“Удовлетворительно” - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных</p>	
---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации;</li> <li>- основы военной службы и обороны государства;</li> <li>- задачи и основные мероприятия гражданской обороны;</li> <li>- способы защиты населения от оружия массового поражения;</li> <li>- меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;</li> <li>- организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке;</li> </ul>	<p>заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки</p> <p>“Зачтено” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Незачет» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки</p>	
--	--	--

- основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО;
- область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы;
- порядок и правила оказания первой помощи пострадавшим.

**ОК 08:**

- роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;

- основы  
здорового  
образа жизни;
- условия  
профессиональ  
ной деятельности  
и зоны риска  
физического  
здоровья для  
профессии;
- средства  
профилактики  
перенапряжения

**ОК 09:**

- современные  
средства и  
устройства  
информатизаци  
и;
- порядок их  
применения и  
программное  
обеспечение в  
профессиональ  
ной деятельности

**ОК 10**

- правила  
построения  
простых и  
сложных  
предложений на  
профессиональ  
ные темы
- особенности  
произношения
- правила чтения  
текстов  
профессиональ

ной  
направленности

### **ОК 11**

- основы предпринимательской деятельности
- основы финансовой грамотности
- кредитные банковские продукты

### **ПК 1.1 - ПК 1.4:**

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- законы формообразования;
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);

- законы создания цветовой гармонии;
- технологии изготовления изделия;
- действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.

**ПК 2.1 - ПК 2.5:**

- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;
- современные тенденции в области дизайна;
- разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования;

**Уметь:**

**ОК 01.**

- распознавать задачу и/или

проблему в профессиональном и/или социальном контексте;

- анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;
- определять этапы решения задачи;
- 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;

**OK 02:**

- 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

**ОК 03:**

- определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования

**ОК 04:**

- организовывать работу коллектива и команды;
- взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе



профессиональ  
ной деятельности

**OK 05:**

- грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

**OK 06:**

- применять стандарты антикоррупционного поведения

**OK 07:**

- предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту;

**OK 08**

- использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления

здоровья,  
достижения  
жизненных и  
профессиональ  
ных целей;

- применять  
рациональные  
приемы  
двигательных  
функций в  
профессиональ  
ной деятельности;
- пользоваться  
средствами  
профилактики  
перенапряжения  
характерными  
для данной  
профессии

**ОК 09:**

- применять  
средства  
информационны  
х технологий для  
решения  
профессиональ  
ных задач;
- использовать  
современное  
программное  
обеспечение

**ОК 10**

- понимать общий  
смысл четко  
произнесенных  
высказываний на  
известные темы  
(профессиональ

ные и бытовые),  
понимать тексты  
на базовые  
профессиональ  
ные темы;  
- участвовать в  
диалогах на  
знакомые общие  
и  
профессиональ  
ные темы;  
- строить простые  
высказывания о  
себе и о своей  
профессиональ  
ной деятельности;  
- кратко  
обосновывать и  
объяснить свои  
действия  
(текущие и  
планируемые);  
- писать простые  
связные  
сообщения на  
знакомые или  
интересующие  
профессиональ  
ные темы

**ОК 11:**

- выявлять  
достоинства и  
недостатки  
коммерческой  
идеи;
- рассчитывать  
размеры выплат  
по процентным

ставкам  
кредитования;  
- определять  
инвестиционную  
привлекательност  
ь коммерческих  
идей в рамках  
профессиональ  
ной деятельности

**ПК 1.1:**

- проводить  
проектный  
анализ;
- разрабатывать  
концепцию  
проекта;

**ПК 1.2:**

- проводить  
проектный  
анализ;
- разрабатывать  
концепцию  
проекта;
- выбирать  
графические  
средства в  
соответствии с  
тематикой и  
задачами  
проекта;

**ПК 1.3:**

- разрабатывать  
концепцию  
проекта;
- производить  
расчеты  
основных  
технико-экономи

ческих  
показателей  
проектирования;

**ПК 1.4:**

- презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию;

**ПК 2.1:**

- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;
- разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;

**ПК 2.2:**

- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;

**ПК 2.3:**

- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;
- сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;
- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;
- разрабатывать технологическую карту изготовления

авторского проекта;

- 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 цветое единство;

**ПК 2.4:**

- защищать разработанный дизайн-макет;

**ПК 2.5:**

- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;