1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.01. Основы материаловедения

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих: учебная дисциплина **ОП.01. Основы материаловедения** входит в общепрофессиональный цикл (ОП.00) и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний о различных материалах, используемых в графическом дизайне, их эксплуатационных и технологических свойствах; приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- область применения, методы измерения параметров и свойств материалов;
- особенности испытания материалов;
- технологии изготовления изделия;
- программные приложения для разработки технического задания;
- правила и структуру оформления технического задания;
- требования к техническим параметрам разработки продукта;
- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;
- программные приложения для разработки дизайн-макетов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;
- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;
- реализовывать творческие идеи в макете;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство.

В результате освоения учебной дисциплины **ОП.01. Основы материаловедения** у обучающегося должны сформироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с

	учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке.

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
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 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.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины: максимальной учебной нагрузки обучающегося – **54** часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **48** часов;

самостоятельной работы обучающегося – **6** часов.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.02 БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих:

Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» принадлежит к общепрофессиональному циклу (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- организовывать и проводить мероприятия по защите работников и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций;
- предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту;
- выполнять правила безопасности труда на рабочем месте.
- использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения;
- применять первичные средства пожаротушения;
- ориентироваться в перечне военно-учетных специальностей и самостоятельно определять среди них родственные полученной специальности;
- применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной специальностью;
- владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности и экстремальных условиях военной службы;
- оказывать первую помощь.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики, прогнозирования развития событий и оценки последствий при чрезвычайных техногенных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму как серьёзной угрозе национальной безопасности России;
- основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации;

- основы законодательства о труде, организации охраны труда.
- условия труда, причины травматизма на рабочем месте.
- основы военной службы и обороны государства;
- задачи и основные мероприятия гражданской обороны;
-способы защиты населения от оружия массового поражения;
- меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;
- организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на неё в добровольном порядке;
- основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящие 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.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 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 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 поддержание необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **58** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **54** часов

самостоятельная работа обучающихся – **4** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.03 История дизайна

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «История дизайна» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- ориентироваться в исторических эпохах и стилях;
- проводить анализ исторических объектов для целей дизайн -проектирования;
- собирать, обобщать и структурировать информацию;
- понимать сочетание в дизайн - проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;
- защищать разработанные дизайн- макеты;
- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;
- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;
- осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;
- организовывать и проводить мероприятия профориентационного мотивационного характера.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;
- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности;
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна;
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **50** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **46** часов;

самостоятельной работы студента **4** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.11 ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Основы дизайна и композиции » принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00).

3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;
- создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;
- использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;
- выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;
- выдерживать соотношение размеров;
- соблюдать закономерности соподчинения элементов;
- переводить изображения из одного масштаба в другой.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;

принципы и законы композиции;

элементы линейной перспективы;

средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;

специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;

принципы создания симметричных и асимметричных композиций;

основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;

ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;

свойства теплых и холодных тонов;

особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 пространство
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 общечеловеческих ценностей
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды , ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

Код	**Наименование профессиональных компетенций**
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн- продукта
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разрабртки дизайн- макета с учетом их особенностей использования
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованием и содержанием
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования утверждения) с заказчиком.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **37** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **37** часов.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.05. Основы экономической деятельности

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих: учебная дисциплина **ОП.05. Основы экономической деятельности** входит в профессиональный цикл (ОП.00) и имеет практико-ориентированную направленность.

обще

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний об основах экономической деятельности, приобретение умений применять эти знания в работе по профессии, формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- проводить проектный анализ;
- производить расчёты основных технико-экономических показателей проектирования;
- разрабатывать концепцию проекта;
- оформлять итоговое техническое задание (ТЗ);
- выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- вести нормативную документацию;
- доступно и последовательно излагать информацию;
- корректировать и видоизменять ТЗ в зависимости от требования заказчика;
- разрабатывать планы выполнения работ;
- распределять время на выполнение поставленных задач;
- определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;
- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;
- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;
- учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации;
- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;
- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;
- принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- действующие стандарты и технические условия;
- правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях;
- классификации программных приложений и их направленности;
- классификации профессионального оборудования и навыков работы с ним;
- программные приложения работы с данными;
- технологии изготовления изделия;
- программные приложения для разработки ТЗ;
- правила и структуры оформления ТЗ;

- требования к техническим параметрам разработки продукта;
- методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования;
- структуру ТЗ, его реализации;
- основы менеджмента времени и выполнения работ;
- программные приложения работы с данными;
- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;
- программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;
- технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати;
- программные приложения для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна;
- технологии настройки макетов к печати или публикации;
- программные приложения для хранения и передачи файлов-продуктов графического дизайна;
- стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов;
- технологии печати или публикации продуктов дизайна;
- основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений;
- технологии и приемы послепечатной обработки продуктов дизайна;
- системы управления трудовыми ресурсами в организации;
- методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.

В результате освоения учебной дисциплины **ОП.05. Основы экономической деятельности** у обучающегося должны сформироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

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

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
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.
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.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины: максимальной учебной нагрузки обучающегося – **72** часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **70** часов;

самостоятельной работы обучающегося – **2** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.06 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Иностранный язык в профессиональной деятельности» принадлежит к общепрофессиональному циклу (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- Понимать общий смысл четко произнесенных высказываний в пределах литературной нормы 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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- 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.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 общечеловеческих ценностей.
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **110** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **110** часов;

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.06 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (НЕМЕЦКИЙ)

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Иностранный язык в профессиональной деятельности» принадлежит к общепрофессиональному циклу (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- Понимать общий смысл четко произнесенных высказываний в пределах литературной нормы 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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- 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.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 общечеловеческих ценностей.
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **110** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **110** часов;

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.07 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Физическая культура» принадлежит к общепрофессиональному циклу (ОП.00).

Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- о роли физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;
- основы здорового образа жизни.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **110** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **110** часов;

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.08 Компьютерная графика

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- применять программные средства компьютерной графики;
- использовать инструментальные функции базового графического пакета;
- пользоваться современными стандартами компьютерной графики, графическими диалоговыми системами;
- применять интерактивную графику в информационных системах;
- создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- графическое ядро приложения инструментарий для написания приложений; стандарты в области разработки графических систем;
- технические средства компьютерной графики (мониторы графические адаптеры плоттеры принтеры сканеры);
- графические процессоры, аппаратная реализация графических функций; понятие конвейеров ввода и вывода графической информации;
- системы координат, типы преобразований графической информации;
- форматы хранения графической информации;
- принципы построения "открытых" графических систем;
- 2Dи 3D моделирование в рамках графических систем;
- проблемы геометрического моделирования; виды геометрических моделей их свойства, параметризация моделей;
- геометрические операции над моделями; алгоритмы визуализации: (отсечения развертки, удаления невидимых линий и поверхностей закраски);
- способы создания фотореалистических изображений;

- основные функциональные возможности современных графических систем; организацию диалога в графических системах; классификацию современных графических систем.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

Код	Наименование профессиональных компетенций
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 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).
ПК 3.4.	Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося - **72** часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - **68** часов;
самостоятельная работа обучающегося – **4** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП. В. 09 ОСНОВЫ РИСУНКА И ЖИВОПИСИ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Основы рисунка и живописи» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- выполнять рисунки с натуры с использованием разнообразных графических приемов;
- выполнять линейно – конструктивный рисунок геометрических тел, предметов быта и фигуры человека;
- выполнять рисунки с использованием методов построения пространства на плоскости;
- технически грамотно выполнять упражнения по теории цветоведения;
- составлять хроматические цветовые ряды;
- распознавать и составлять светлотные и хроматические контрасты;
- анализировать цветовое состояние натуры или композиции;
- анализировать и передавать цветовое состояние натуры в творческой работе;
- выполнять живописные этюды с использованием различных техник живописи.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- основные законы перспективы и распределения света и тени при изображении предметов, приемы черно – белой графики;
- основные законы изображения предметов, окружающей среды;
- природу и основные свойства цвета;
- теоретические основы работы с цветом;
- особенности психологии восприятия цвета и его символику;
- теоретические принципы гармонизации цветов в композициях;
- различные виды техники живописи.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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.

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **86** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **82** часов;

самостоятельной работы студента **4** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.В.10. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер укрупненной группы профессий и специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Мультимедийные технологии» относится к общепрофессиональному циклу предметы и курсы по выбору основной программы и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний о современных мультимедийных технологиях; составе мультимедиа, их использовании в образовательном процессе, целесообразности и необходимости их использования, приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:
– использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации;
– обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука;
– обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:
– назначение и виды мультимедийных технологий;
– технологию создания интерактивной анимации;
– технологию обработки аудиоинформации;
– технологию обработки видеоинформации.

В результате освоения дисциплины обучающийся осваивает элементы компетенций:
общих:
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
профессиональных:
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **133** часа, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **129** часов;
самостоятельной работы **4** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.В. 11 История и искусство фотографии

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «История и искусство фотографии» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- уметь использовать знания по истории фотографии в собственной творческой работе;
- провести самостоятельный стилевой и формальный анализ фотографии в контексте визуальной культуры;
- проводить анализ исторических объектов для целей дизайн -проектирования;
- собирать, обобщать и структурировать информацию;
- защищать разработанные продукты;
- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;
- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;
- осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;
- организовывать и проводить мероприятия профориентационного мотивационного характера.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- основные периоды визуальной культуры и искусства в XX веке.
- предпосылки формирования феномена в.к. в XIX веке.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 7.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей;
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных , необходимых для разработки дизайн- продукта;
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн- продукта требованиям качества печати.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности;
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **64** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **58** часов;

самостоятельной работы студента **6** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.В.12 Основы предпринимательства

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы обучения по профессии **54.01.20 Графический дизайнер** среднего профессионального образования в соответствии с ФГОС.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина входит в общепрофессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- выбирать организационно-правовую форму предприятия и систему налогообложения;
- применять различные методы исследования рынка;
- собирать и анализировать информацию о конкурентах, потребителях, поставщиках;
- осуществлять планирование производственной деятельности;
- разрабатывать бизнес-план;
- принимать управленческие решения;
- определять потенциальную возможность получения субсидий субъектами предпринимательства на территории области;
- соблюдать профессиональную этику, этические кодексы фирмы, общепринятые правила осуществления бизнеса;
- характеризовать механизм защиты предпринимательской тайны;
- различать виды ответственности предпринимателей;
- осуществлять основные финансовые операции;
- анализировать финансовое состояние предприятия;
- рассчитывать рентабельность предпринимательской деятельности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- алгоритм действий по созданию предприятия малого бизнеса в соответствии с выбранными приоритетами;
- нормативно-правовую базу предпринимательской деятельности;
- технологию разработки бизнес-плана;
- теоретические и методологические основы организации собственного дела;
- необходимые качества предпринимателя;
- способы информационного сопровождения бизнеса;
- основные экономические показатели предприятия;
- основы управления бизнес-процессами;
- основы маркетингового планирования;
- сущность предпринимательского риска и основные способы снижения риска;
- основные положения об оплате труда на предприятиях предпринимательского типа;
- основные элементы культуры предпринимательской деятельности и корпоративной культуры;
- перечень сведений, подлежащих защите;
- сущность и виды ответственности предпринимателей;
- методы и инструментарий финансового анализа;
- основные положения бухгалтерского учета на малых предприятиях;
- систему показателей эффективности предпринимательской деятельности;
- принципы и методы оценки эффективности предпринимательской деятельности;
- пути повышения и контроль эффективности предпринимательской деятельности.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины: максимальной учебной нагрузки обучающегося – **46** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **42** часа;

самостоятельной работы обучающегося – **4** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.В.13 Введение в специальность

1.1. Область применения рабочей программы.
Рабочая программа учебной дисциплины является частью образовательной программы среднего профессионального образования подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС по профессии СПО 54.01.20 Графический укрупненной группы профессий и специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Введение в специальность» относится к общепрофессиональному циклу предметы и курсы по выбору основной программы и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:
Цель: освоение теоретических знаний о направлениях, видах, формах организации и процессе дизайнерской деятельности; связи и формах взаимодействия со смежными архитектурно-строительными, технологическими и художественными областями; приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:
- ориентироваться в эпохах и стилях;
- собирать, обобщать и структурировать информацию;
- понимать сочетание собственного художественного вкуса и требований заказчика;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:
- общее знакомство с проектной культурой и её компонентами;
- определение роли архитектуры и дизайна в формировании современного общества;
- конкретизацию областей, объектов и особенностей профессиональной деятельности в дизайне.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности;
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна;
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков

1.4.Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 70 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 68 часов; самостоятельной работы обучающегося - 2 часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.14 ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В CORELDRAW

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является вариативной частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Дизайнерское проектирование в CorelDraw» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00) и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний об использовании в дизайнерском проектировании векторной графики, приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности, формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен уметь*:

- создавать векторные объекты, редактировать и компоновать их;
- создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
- использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;
- транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн;
- проектировать объекты дизайна с использованием компьютера.

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен знать*:

- условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;
- концепцию и конкретные элементы дизайна;
- основы использования заливок при создании изображения;
- условия редактирования векторных объектов, организации пространства фона;
- варианты сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов;
- правила оформления текста и элементов текстовой информации.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 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 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 4.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе

	технического задания.
ПК 4.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 4.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания
ПК 4.4.	Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта
ПК 4.5.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 4.6.	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов
ПК 4.7.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **88** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **82** часов;

самостоятельной работы студента **6** часов.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.15 ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В PHOTOSHOP

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является вариативной частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.**

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Дизайнерское проектирование в Photoshop» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00) и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний об использовании в дизайнерском проектировании растровой графики, приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности, формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен уметь*:

- создавать растровые объекты, редактировать и компоновать их;
- создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
- использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;
- транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн;
- соотносить изобразительную часть текста со шрифтовой;
- проектировать объекты дизайна с использованием компьютера.

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен знать*:

- условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;
- концепцию и конкретные элементы дизайна;
- основы использования заливок при создании изображения;
- условия редактирования растровых объектов, организации пространства фона;
- варианты сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и
- макетов;
- правила оформления текста и элементов текстовой информации.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
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 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 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 4.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 4.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 4.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания
ПК 4.4.	Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта
ПК 4.5.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 4.6.	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов
ПК 4.7.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **74** часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **68** часов;

самостоятельной работы студента **6** часов.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.01 РАЗРАБОТКА ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ НА ПРОДУКТ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля является основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии СПО **54.01.20 Графический дизайнер** в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Разработка технического задания на продукт графического дизайна** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.

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.

Рабочая программа профессионального модуля **Разработка технического задания на продукт графического дизайна** может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке работников в области программирования компьютерных систем при наличии основного общего, среднего (полного) общего образования. Опыт работы не требуется.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

знать:

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.

уметь:

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;

иметь практический опыт в:

анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.

1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – **345** часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося –**273** часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **249** часов;

самостоятельной работы обучающегося – **24** часа;

учебной практики – **72** часа.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа производственной практики является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств в части освоения основного вида деятельности (ВД): **Создание графических дизайн-макетов** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 2.1. Планирование 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.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями студент в ходе освоения профессионального модуля 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:

- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- 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 цветовое единство;
- защищать разработанный дизайн-макет;
- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

знать:

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

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

максимальной учебной нагрузки студента – **1112** часа,

в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки студента – **1072** часов;
самостоятельной работы студента – **40** часов;
учебной практики – **216** часа;
производственной практики – **288** часов

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.03 ПОДГОТОВКА ДИЗАЙН - МАКЕТА К ПЕЧАТИ (ПУБЛИКАЦИИ)

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии **54.01.20 Графический дизайнер** укрупнённой группы профессий и специальностей **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств** в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Подготовка дизайн - макета к печати (публикации) и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):**

ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.

ПК 3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).

Рабочая программа профессионального модуля **Подготовка дизайн - макета к печати (публикации)** может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке работников в области программирования компьютерных систем при наличии основного общего, среднего (полного) общего образования. Опыт работы не требуется.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

знать:

технологии настройки макетов к печати или публикации;

технологии печати или публикации продуктов дизайна;

уметь:

выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации;

подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации;

осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;

иметь практический опыт в:

осуществлении подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации.

1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – **436** часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **220** часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **206** часа;

самостоятельной работы обучающегося – **14** часа;

учебной производственной практики – **216** часов.

1.ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ 04. ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИЧНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ НА РАБОЧЕМ МЕСТЕ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля (далее рабочая программа) – является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС по профессии **54.01.20 Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств** в части освоения основного вида профессиональной деятельности **Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте** (ВПД) и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.

ПК 4.3 Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (повышения квалификации и переподготовки) работников IT сферы на базе основного общего образования

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

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

иметь практический опыт в:

- Самоорганизация; обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке;
- Обеспечение рекламы профессии и демонстрация профессиональности.
- Саморазвитие и развитие профессии; поиск предложений развития с учетом новых технологий.

уметь:

- Применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов.
- Организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера
- Принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы.

знать:

- Системы управления трудовыми ресурсами в организации; способов управления конфликтами и борьбы со стрессом.
- Основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений.
- Методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

максимальной учебной нагрузки студента – **547** часов,

в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента – **269** часов;

самостоятельной работы студента – **26** часов;

производственной практики – **252** часа.