

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ТУЛЬСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГПОУ ТО «ТЭК»

А.В. Макарова

Приказ №

60

«27» августа 2021 года



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ**

**ПРОГРАММА ПОДГОТОВКИ КВАЛИФИЦИРОВАННЫХ РАБОЧИХ СЛУЖАЩИХ ПО  
ПРОФЕССИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
54.01.20 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР**

Щекино  
2021 год

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) **54.01.20 Графический дизайнер**, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 9 декабря 2016 года № 1543.

Организация-разработчик: **Государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области «Тульский экономический колледж»**

Разработчики:

**Панюхина Полина Евгеньевна**, преподаватель государственного профессионального образовательного учреждения Тульской области «Тульский экономический колледж» .

Рабочая программа рассмотрена и одобрена предметно-цикловой комиссией № 3 Государственного профессионального образовательного учреждения Тульской области «Тульский экономический колледж»

Утверждена протоколом № 1 от «27» августа 2021 года

Председатель ПЦК № 3 \_\_\_\_\_ П.Е. Панюхина

Заместитель директора по учебной работе \_\_\_\_\_ Е.В.Кошелева

«27» августа 2021 года

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	<b>4</b>
<b>2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	<b>6</b>
<b>3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	<b>7</b>
<b>4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	<b>22</b>
<b>5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)</b>	<b>24</b>

# 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 выполнения 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 приемы 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

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности **ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

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

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля *	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка студента			Самостоятельная работа студента		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности)
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия (работы), часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5	МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	144	132	100	-	12	-	-	-
ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5	МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа	170	160	120	-	10	-	-	-
ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5	МДК.02.03 Многостраничный дизайн	134	126	94	-	8	-	-	-
ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5	МДК. 02.04. Дизайн упаковки	160	150	112	-	10	-	-	-
ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5	Учебная практика	216						216	-
ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5	Производственная практика (по профилю специальности)	288						-	288
	<b>Всего:</b>	<b>1112</b>	<b>568</b>	<b>426</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>216</b>	<b>288</b>

### 3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Фирменный стиль и брендинг</b>		<b>144</b>	
<b>МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн</b>		<b>144</b>	
<b>Тема 1.1. Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации. Стиль как необходимость в рекламной коммуникации.</b>	<b>Содержание</b>	<b>6</b>	-
	1 Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия.		1
	2 Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация.		2
	3 Формирование айдентики.	2	
	<b>Практические занятия</b>	<b>10</b>	-
	1 Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.		3
	2 Создание фирменного стиля авиакомпании		3
	3 Прорисовка отдельных элементов фирменного стиля авиакомпании в графическом редакторе		3
	4 Создание фирменного стиля магазина цветов		3
	5 Прорисовка отдельных элементов фирменного стиля магазина цветов в графическом редакторе	3	
<b>Тема 1.2. Основные Элементы фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	-
	1 Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок		2
	<b>Практические занятия</b>	<b>20</b>	-
	1 Создание фирменного блока и товарного знака		3
	2 Логотип. Графическое и цветовое решение.		3
	3 Построение логотипа.		3
	4 Построение графического элемента логотипа.		3
	5 Цветовое решение CMYK, PANTONE, RGB		3
	6 Логотип. Монохромное решение.		3
	7 Построение фирменного графического элемента.		3
	8 Правила использования основного графического элемента.		3
9 Создание фирменного блока и товарного знака	3		
10 Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию	3		
<b>Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>	-
	1 Цвет. Шрифт. Стиль. Композиция.		2

<b>фирменного стиля</b>	2	Музыка. Фирменные голоса. Декорации. Другие образы	<b>10</b>	2
	<b>Практические занятия</b>			-
	1	Основные элементы фирменного стиля		3
	2	Основные элементы корпоративной книги		3
	3	Разработка визуальных компонентов фирменного стиля		3
	4	Анализ деятельности фирмы и ее фирменного стиля		3
	5	Рекомендации по изменению коммуникативной политики		3
<b>Тема 1.4. Носители фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>		<b>2</b>	-
	1	Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.		2
	<b>Практические занятия</b>		<b>20</b>	-
	1	Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию		3
	2	Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Кружка.		3
	3	Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Авторучка.		3
	4	Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Пакет пластиковый.		3
	5	Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Пакет бумажный.		3
	6	Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Органайзер.		3
	7	Разработка элементов маркетингового материала. Шаблон электронного письма.		3
	8	Типовой макет печатной продукции (размещение констант фирменного стиля на макете).		3
	9	Разработка элементов маркетингового материала. Макет Пресс-релиза		3
	10	Расположения логотипа на баннерах для Интернет.	3	
	<b>Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля</b>	<b>Содержание</b>		<b>6</b>
1		Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.	2	
2		Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов Фирменного стиля.	2	
3		Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного Стиля.	2	
<b>Практические занятия</b>		<b>30</b>	-	
1			Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	3
2			Создание фирменного персонажа	3
3			Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	3
4			Фирменная аккредитация. Корпоративная карточка.	3
5			Фирменная аккредитация. Бейдж.	3
6			Фирменная аккредитация. Корпоративные листы для записи по отделам.	3
7			Фирменная аккредитация. Стикеры.	3
8			Фирменная аккредитация. Бумага для записок.	3
9	Фирменная аккредитация. Именные листы.	3		

	10	Фирменная аккредитация. Папка фирменная для бумаг.		3
	11	Фирменная аккредитация. Папка на подпись.		3
	12	Фирменная аккредитация. Ежедневник.		3
	13	Фирменная аккредитация. Планинг.		3
	14	Фирменная аккредитация. Корпоративный блокнот.		3
	15	Фирменная аккредитация.		3
<b>Тема 1.6. Бренд</b>	<b>Содержание</b>		6	-
	1	Паспорт торговой марки.		2
	2	Брендбук, логобук, гайдлайн.		2
	3	Структура и правила создания брендбука, логобука, гайдлайна.		2
	<b>Практические занятия</b>		10	-
	1	Разработка брендбука. Выбор фирменного шрифта		3
	2	Разработка брендбука. Определение фирменного цвета		3
	3	Создание брендбука.		3
	4	Разработка фирменного блока		3
	5	Разработка товарного знака		3
<b>Тема 1.7. Фирменный стиль как элемент бренда</b>	<b>Содержание</b>		6	-
	1	Бренд-имидж.		2
	2	Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.		2
	3	Ребрендинг элементов фирменного стиля.		2
<b>Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1.</b> Написание реферата (создание презентации) на темы «Корпоративный дизайн» Составление плана по разработке информационной листовки Подготовка конспекта «Специфика и основные методы разработки визитки» Подготовка конспекта «Истории мировых брендов» Выполнение домашней контрольной работы «Бренд-имидж»			12	
<b>Учебная практика</b> <b>Виды работ</b>			-	
<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b> <b>Виды работ</b>			-	
<b>Раздел 2</b> <b>Разработка продуктов информационного дизайна</b>			<b>170</b>	
<b>МДК.02.02</b> <b>Информационный дизайн и медиа</b>			<b>170</b>	

Тема 2.1. Листовка, флаер	<b>Содержание</b>		-
	1	Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	1
	<b>Практические занятия</b>		-
	1	Разработка рекламной листовки.	3
	2	Разработка флаера	3
Тема 2.2 Плакат (афиша)	<b>Содержание</b>		-
	1	Дизайн и концепция плакатов. Виды плакатов. Основные правила разработки плакатов.	1
	<b>Практические занятия</b>		-
	1	Разработка информационного плаката	3
	2	Разработка рекламного плаката	3
Тема 2.3 Баннер, билборд	<b>Содержание</b>		-
	1	Виды и типы баннеров. Основные правила создания баннеров и билбордов.	2
	2	Форматы баннеров и билбордов	2
	<b>Практические занятия</b>		-
	1	Разработка билборда	3
	2	Разработка интернет-баннера	3
	3	Создание билборда	3
Тема 2.4. Ролл ап, штендер	<b>Содержание</b>		-
	1	Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки	1
	<b>Практические занятия</b>		-
	1	Разработка ролл апа.	3
	2	Разработка штендера	3
Тема 2.5. Календарь	<b>Содержание</b>		-
	1	Виды календарей. Правила создания календарей	2
	<b>Практические занятия</b>		-
	1	Разработка различных видов календарей (карманный)	3

	2	Разработка различных видов календарей (домик)		3
	3	Разработка различных видов календарей (настенный)		3
	4	Разработка различных видов календарей ( настольный перекидной)		3
<b>Тема 2.6. Вывеска</b>	<b>Содержание</b>		2	-
	1	Типы вывесок. Правила их создания		2
	<b>Практические занятия</b>		2	-
	1	Разработка вывески		3
	2	Создание плаката		3
<b>Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны</b>	<b>Содержание</b>		2	-
	1	Виды стел и пилонов. Правила их создания		2
	<b>Практические занятия</b>		2	-
	1	Разработка стелы		3
	2	Разработка пилоны		3
3	Создание пилоны		3	
<b>Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)</b>	<b>Содержание</b>		2	-
	1	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления		2
	<b>Практические занятия</b>		2	-
	1	Разработка информационного стенда		3
2	Создание информационного стенда		3	
<b>Тема 2.9. Веб-дизайн</b>	<b>Содержание</b>		2	-
	1	Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов.		2
	2	Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.		2
<b>Тема 2.10. Визуальное оформление веб-сайта</b>	<b>Содержание</b>		2	-
	1	Стили дизайна: тенденции развития. Виды макетов. Сетки дизайна. Современные принципы дизайна. Цветовое и стилевое решение.		2
	2	Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне		2
	<b>Практические занятия</b>		2	-
	1	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета		3
	2	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой		3
	3	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой		3
<b>Тема 2.11. Основы HTML</b>	<b>Содержание</b>		2	-
	1	Структура HTML-документа. Теги и атрибуты элементов HTML. Типы файлов иллюстраций.		2

	2	Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста.		2
	<b>Практические занятия</b>			-
	1	Создание документа HTML с использованием таблицы		3
	2	Вставка объектов.		3
	3	Таблицы в документах HTML.		
	4	Формы в HTML		3
Тема 2.12. Стилиевое оформление HTML-документов	<b>Содержание</b>			-
	1	Каскадные таблицы Стилей. Типы данных CSS. Селекторы. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. Применение стилей и классов к элементам документа HTML.		2
	<b>Практические занятия</b>			-
	1	Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности		3
	2	Создание слоев при помощи CSS.		3
	3	Позиционирование элементов.		3
	4	Фильтры изображений и эффекты перехода.		3
Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений	<b>Содержание</b>			-
	1	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.		2
	2	Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.		2
Тема 2.14. Пользовательский интерфейс	<b>Содержание</b>			-
	1	Основные принципы проектирования пользовательского опыта.		2
	2	Структура пользовательского интерфейса		2
	<b>Практические занятия</b>			-
	1	Разработка интерфейса		3
Тема 2.15. Архитектура приложения	<b>Содержание</b>			-
	<b>Практические занятия</b>			-
	1	Создание прототипа мобильного приложения.		3
	2	Инструменты для проектирования интерфейсов.		3
Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	<b>Содержание</b>			-
	<b>Практические занятия</b>			-
	1	Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах.		3
	2	Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.		3
Тема 2.17. Гайдлайны платформ.	<b>Содержание</b>			-
	<b>Практические занятия</b>		26	-

	1	Анатомия iOS приложения		3
	2	Интерактивность приложения		3
	3	Отклик приложения		3
	4	Основные принципы MaterialDesign		3
	5	Основные принципы MaterialDesign		3
	6	Разработка интерфейса		3
	7	Анимация интерфейсов		3
	8	Дизайн мобильного приложения		3
	9	Дизайн мобильного приложения		3
<b>Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 2.</b>			10	
Подготовка презентаций на тему «Гайдлайны платформ»				
Подготовка конспекта по теме « Архитектура приложения»				
Учебно-исследовательская работа по теме « Дизайн мобильных приложений будущего»				
Подготовка кары вопросов « Элементы и принципы дизайна интерфейсов»				
Тестирование по теме «Визуальное оформление веб-сайта»				
<b>Учебная практика</b>			-	
<b>Виды работ</b>				
<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>			-	
<b>Виды работ</b>				
<b>Раздел 3. Разработка многостраничного дизайна</b>			<b>134</b>	
<b>МДК.02.03</b>			<b>134</b>	
<b>Многостраничный дизайн</b>				
<b>Тема 3.1. Книжный дизайн</b>		<b>Содержание</b>	8	-
	1	Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции. Использование спецсимволов и глифов.		1
	2	Оформление списков, заголовков и других типовых элементов. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста.		2
	3	Работа со стилями. Работа с шаблонами. Способы объединения нескольких публикаций		2
	4	Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book. Создание оглавления. Использование библиотек (Library)		
		<b>Практические работы</b>	20	-
	1	Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов		3
	2	Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения		3
	3	Приемы выделения областей сложной формы		3
	4	Модификация выделения командами Select-Transform selection, Select-Feather и Select-Modify		3

	5	Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области		3
	6	Коррекция области: изменение яркости и контраста		3
	7	Использование линейки, сетки, направляющих при выделении		3
	8	Управление слоями с помощью палитры Layers		3
	9	Особенности работы с многослойным изображением		3
	10	Верстка книги		3
<b>Тема 3.2. Журнальный дизайн</b>	<b>Содержание</b>		<b>8</b>	<b>-</b>
	1	Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты. Использование нескольких мастер-шаблонов		2
	2	Создание модульной сетки. Многоколоночная верстка		
	3	Разработка стилевого оформления журнала. Использование стилей. Обтекание текстом с использованием сложного контура		2
	4	Использование прозрачности и визуальных эффектов		2
	<b>Практические работы</b>		<b>20</b>	<b>-</b>
	1	Создание обложки. Цвет: цветовое решение, фон, создание собственной цветовой палитры		3
	2	Простые, составные и смешанные цвета: особенности задания параметров и цветоделения		3
	3	Макетирование страниц журнала. Особенности верстки "в обрез"		3
	4	Создание и использование обтравочного контура		3
	5	Выравнивание и упорядочивание блоков		3
	6	Создание и использование стилей		3
	7	Обтекание текстом графики. Сложные случаи обтекания		3
	8	Упорядочивание и выравнивание блоков		3
	9	Основные правила сложного макетирования		3
	10	Верстка журнала		3
<b>Тема 3.3. Газетный дизайн</b>	<b>Содержание</b>		<b>6</b>	<b>-</b>
	1	Особенности макетирования и верстки газеты.		2
	2	Состав газеты. Типовые макеты		2
	3	Особенности оформления текстового и графического материала газеты		2
	<b>Практические работы</b>		<b>18</b>	<b>-</b>
	1	Макетирование газеты с использованием мастер-шаблона		3
	2	Создание и использование модульной сетки		3
	3	Особенности газетной верстки, основные приемы верстки		3
	4	Создание таблицы стилей		3
	5	Оформление сносок, подрисуночных подписей		3
	6	Оформление врезок		3

	7	Работа с таблицами. Приемы создания таблиц		3
	8	Колонтитулы и колонцифры.		3
	9	Печать с разбиением		3
<b>Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции</b>	<b>Содержание</b>		6	-
	1	Особенности макетирования и верстки рекламы.		1
	2	Виды рекламной продукции		2
	3	Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе		2
	<b>Практические работы</b>		18	-
	1	Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению		3
	2	Верстка рекламной брошюры		3
	3	Верстка буклета		3
	4	Верстка брошюры		3
	5	Верстка каталога		3
	6	Изменение формата публикации		3
	7	Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов		3
	8	Использование декоративных элементов оформления: буквица, виньетки, линии		3
	9	Получение "снимка" страницы в формате EPS		3
<b>Тема 3.5. Спуск полос</b>	<b>Содержание</b>		4	-
	1	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос		2
	2	Спуск полос		
	<b>Практические работы</b>		18	-
	1	Подготовка файла к переносу для удаленного вывода.		3
	2	Сбор всех необходимых компонентов в одной папке.		3
	3	Печать на принтер: виды принтеров, параметры печати, особенности печати на PostScript-принтерах		3
	4	Параметры вывода цветоделенных форм		3
	5	Этапы создания файла в формате Acrobat PDF		3
	6	Монтаж страниц публикации.		3
	7	Спуск полос		3
	8	Настройки программы Acrobat Distiller		3
	9	Колонтитулы и колонцифры. Печать с разбиением	3	
<b>Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 3.</b>			8	
Подготовка презентаций на тему «Объединение нескольких публикаций»				
Подготовка конспекта по теме « Оформление обложки книги»				
Подготовка вопросов «Управление раскладкой макета, монтаж вкладок»				
Тестирование по теме «Работа с журналом»				
<b>Учебная практика</b>			-	

<b>Виды работ</b>			
<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>		-	
<b>Виды работ</b>			
<b>Раздел 4.</b>		<b>160</b>	
<b>Создание упаковки</b>			
<b>МДК. 02.04.</b>		<b>160</b>	
<b>Дизайн упаковки</b>			
<b>Тема 4.1. Основы черчения</b>	<b>Содержание</b>	22	-
	1 Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт		1
	2 Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения.		2
	3 Проекционное черчение. Метод проекций.		2
	4 Способы преобразования плоскостей.		2
	5 Аксонометрия. Окружности в аксонометрии.		2
	6 Проекции моделей. Сечение тел плоскостью. Сечение и разрезы.		2
	7 Развёртка поверхностей. Выполнение надписей стандартным шрифтом.		2
	8 Деление окружности на равные части. Комплексный чертёж.		2
	9 Построение комплексного чертежа и наглядного изображения.		2
	10 По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров.		2
	11 Выполнение аксонометрической проекции детали.	2	
	<b>Практические работы</b>	40	-
	1 Анализ геометрической формы предмета		3
	2 Чертежи и аксонометрические проекции геометрических тел		3
	3 Проекции вершин, ребер и граней предмета		3
	4 Геометрические построения, необходимые при выполнении чертежей		3
	5 Чертежи разверток поверхностей геометрических тел		3
	6 Порядок чтения чертежей деталей.		3
	7 Выполнение эскизов деталей		3
	8 Общие сведения о сечениях и разрезах. Назначение сечений. Правила выполнения сечений		3
	9 Назначение разрезов. Выполнение разрезов.		3
	10 Какие бывают разрезы. Обозначение разрезов.		3
	11 Местный разрез		3
	12 Проецирование (центральное и параллельное)		3
13 Прямоугольное проецирование на одну и две взаимоперпендикулярные плоскости.	3		
14 Проецирование на три взаимоперпендикулярные плоскости.	3		
15 Соединение вида и разреза.	3		

	16	Соединение половины вида и половины разреза		3
	17	Тонкие стенки и спицы на разрезе. Другие сведения о разрезах и сечениях		3
	18	Построение основных проекций по заданным параметрам		3
	19	Разработка развертки упаковки по заданным проекциям		3
	20	Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки		3
<b>Тема 4.2 Дизайн упаковки</b>	<b>Содержание</b>		8	-
	1	Дизайн упаковки. Функции упаковки.		2
	2	Формообразование упаковки.		2
	3	Конструирование упаковки.		2
	4	Внешнее оформление.		2
	<b>Практические работы</b>		40	-
	1	Разработка формы упаковки		3
	2	Разработка развертки упаковки		3
	3	Разработка дизайна упаковки к созданной форме		3
	4	Особенности функционирования упаковки		3
	5	Особенности композиции упаковки.		3
	6	Особенности эргономики упаковки		3
	7	Штрих код / QR код		3
	8	Структура построения дизайна упаковки. Знаки и логотип		3
	9	Структура построения дизайна упаковки. Торговая марка (вариативность, развитие)		3
	10	Общее представление об айдентике, как о мультикомпонентной коммуникации		3
	11	Типографика: общее представление о шрифте, история, характер, современные тенденции		3
	12	Шрифты акцидентные и наборные		3
	13	Инфографика, пиктограммы, обозначения		3
	14	Айдентика, как система элементов и правил их использования		3
	15	Представление о константах и переменных в системе айдентики		3
	16	Паттерн и другие графические элементы		3
	17	Приемы и правила работы с графическими элементами: масштабирование, фрагментация, вариативность использования		3
	18	Динамическая айдентика		3
	19	Проблематизация дизайна упаковки: выявление конфликта и его контекста.		3
	20	Разбор карты/оценки дизайна упаковки в современных условиях		3
<b>Тема 4.3. Трехмерное моделирование упаковки</b>	<b>Содержание</b>		8	-
	1	Программы для моделирования		2
	2	Основные методики создания упаковки в программе		

	3	Размещение дизайна на созданный продукт	32	2
	4	Анимация при презентации		2
	<b>Практические работы</b>			-
	1	Создание объектов и изменение их параметров		3
	2	Перемещение и поворот объектов	10	3
	3	Клонирование и создание массива объектов		3
	4	Глобальная и локальная системы координат		3
	5	Работа с видовыми окнами и их параметры		3
	6	Визуализация		3
	7	Графическое оформление упаковки		3
	8	Линии сгиба		3
	9	Фольга, тиснение, лакирование		3
	10	Вылет элементов дизайна на упаковке		3
	11	Контур вырубки и линии сгиба, размещенные на развертке упаковки		3
	12	Выставление меток реза		3
	13	Прозрачная область на упаковке		3
	14	Создание трехмерной модели в программе моделирования		3
	15	Размещение дизайна на созданной упаковке		3
	16	Создание анимации		3
	<b>Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 4.</b>			10
Подготовка презентации на тему: « Программы для моделирования»				
Учебно-исследовательская работа по теме « Функции упаковки»				
Подготовка презентаций на тему «Построение комплексного чертежа и наглядного изображения»				
Подготовка конспекта по теме «Аксонометрия»				
Подготовка вопросов по теме«Проецирование»				
<b>Учебная практика</b>			-	
<b>Виды работ</b>				
<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>			-	
<b>Виды работ</b>				
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка по курсовой работе (проекту)</b>			-	
<b>Учебная практика (по профилю специальности)</b>			216	
<b>Виды работ</b>				
1. Особенности проектируемого объекта (культурно-исторические особенности его месторасположения, уникальные достоинства, функциональные особенности, потребности потребителя и пр.);				
2. Поведение общего анализа ситуации;				
3. Составление полного портрета потребителя, определение его фактических и истинных потребностей				
4. Художественное осмысление историко-культурного содержания объекта проектирования;				

<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Проработка теоретической части концепции проекта;</li> <li>6. Выполнение эскизных вариантов дизайн-предложений по каждому разделу объекта проектирования;</li> <li>7. Формулирование концепции проекта</li> <li>8. Создание брендбука</li> <li>9. Разработка брифа</li> <li>10. Структура брендбука</li> <li>11. Анализ деятельности конкурентов на рынке</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>12. Создание и выбор концепции</li> <li>13. Разработка графической части</li> <li>14. Верстка брендбука</li> <li>15. Ребрендинг элементов фирменного стиля</li> <li>16. Изучение особенностей проектируемого объекта (культурно-исторические особенности его месторасположения, уникальные достоинства, функциональные особенности, потребности потребителя и пр.);</li> <li>17. Разработка основных элементов фирменного стиля объекта проектирования.</li> <li>18. Сбор необходимой информации на заданную тему, материалов и документов;</li> <li>19. Проведение анализа прототипов;</li> <li>20. Работа с литературными источниками по данной теме;</li> <li>21. Разработка логотипа и фирменного блока</li> <li>22. Эскизы логотипов (карандаш, ручка)</li> <li>23. Эскизы логотипов в программе векторной графики</li> <li>24. Подбор, разработка шрифта графическими материалами</li> <li>25. Подбор, разработка шрифта в программе векторной графики</li> <li>26. Подбор цветовой гаммы (гуашь, акварель, цветные карандаши, маркеры)</li> <li>27. Подбор цветовой гаммы в графических редакторах</li> <li>28. Разработка листовки</li> <li>29. Разработка плаката</li> <li>30. Разработка билборда</li> <li>31. Разработка штендера</li> <li>32. Разработка календаря (настенный перекидной)</li> <li>33. Разработка календаря (домик, карманный)</li> <li>34. Разработка вывески (световые буквы)</li> <li>35. Разработка вывески (световой короб)</li> <li>36. Разработка вывески (контражур)</li> <li>37. Визуальное оформление сайта</li> <li>38. Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции</li> <li>39. Использование спецсимволов и глифов</li> <li>40. Оформление списков, заголовков и других типовых элементов</li> <li>41. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста.</li> <li>42. Работа со стилями</li> <li>43. Работа с шаблонами</li> <li>44. Способы объединения нескольких публикаций</li> </ul>		

45. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book		
46. Создание оглавления. Использование библиотек (Library)		
47. Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги.		
48. Типовые форматы книжной продукции		
49. Основные направления в области дизайна упаковки.		
50. Роль упаковки в восприятии бренда.		
51. Типология конструкций применяемых в упаковке различных категорий товаров		
52. Особенности материалов и технологической обработки.		
53. Особенности применения декора и иных дизайнерских решений.		
54. Особенности дизайна упаковки различного назначения.		
<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>		<b>288</b>
<b>Виды работ</b>		
1. Сбор предпроектных данных по конкретному заданию: геодезических, геологических, проектных, исторических, экологических и других, определенных в задании на проектирование;		
2. освоение методики компьютерного проектирования с помощью графических редакторов и программ		
3. освоение методики компьютерного проектирования с применением программ HTML;		
4. освоение методики и практики проектирования анимационных задач в GIF- формате		
5. освоение методики и практики проектирования звуковых файлов с использованием FLASH-технологии;		
6. освоение практики построения 3d-моделей;		
7. освоение методик и технологий дизайн - проектирования рекламы и информационных носителей в многоаспектной среде;		
8. овладение аппаратными и программными средствами для дизайн - проектирования на электронных носителях;		
9. овладение аппаратными и программными средствами для дизайн - проектирования на электронных носителях;		
10. овладение способами верстки журнала		
11. создание макета		
12. основной текст		
13. спусковые и концевые полосы		
14. исправление ошибок верстки текста		
15. овладение способами верстки брошюры		
16. овладение способами верстки газеты		
17. овладение способами верстки книги		
18. подбор удобного красивого шрифта для конкретной книги		
19. разработка общего стиля верстки текста		
20. размещение заголовков, ссылок, иллюстраций и таблиц		
21. редактирование страницы от так называемых «висячих и лежащих строк»		
22. проверка расположения переносов слов и предложений		
23. отслеживание общностей стилей в оформлении элементов книги		
24. расставление по своим местам тире и дефисов		
25. оценка качества созданных продуктов		
<b>Итого</b>		<b>1112</b>

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

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

#### **Оборудование учебного кабинета стандартизации и сертификации:**

- посадочные места по количеству обучающихся;
- автоматизированное рабочее место преподавателя с выходом в Интернет;
- комплект законодательных и нормативных документов;
- комплект учебно-методической документации.

#### **Технические средства обучения:**

- компьютер с лицензионным программным обеспечением;
- мультимедийный проектор;
- принтер;
- интерактивная доска
- лицензионное программное обеспечение.

#### **Оборудование учебной лаборатории и рабочих мест информационно-коммуникационных систем:**

- автоматизированное рабочее место преподавателя с выходом в Интернет;
- автоматизированные рабочие места обучающихся с выходом в Интернет;
- интерактивная доска.
- мультимедийный проектор;
- принтер;
- комплект учебно-методической документации.

### **4.2. Информационное обеспечение обучения**

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

##### **Основные источники:**

1. Струмпа А.Ю. Дизайн-проектирование.-Ростов/на Дону:Феникс,2020

##### **Дополнительные источники:**

1. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн: учебник для студ.учреждений сред.проф. образования/ В.Т.Тозик, Л.М. Корпан. – 5-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2014. – 208 с.
2. Домасев М.В., Гнатюк С.П. Цвет, управление цветом, цветовые расчеты и измерения.-СПб.: Питер, 2012.-224 с.
3. Сиденко Л. А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование: Учебное пособие.- СПб.: Питер, 2012.-224 с.
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008, 560 с.

### **4.3. Общие требования к организации образовательного процесса**

Освоение программы модуля базируется на изучении дисциплин «Основы материаловедения», «Основы рисунка и живописи», «Основы дизайна и композиции», «Компьютерная графика», «3D-проектирование», «Мультимедийные технологии» и связано с освоением модуля «Разработка технического задания на продукт графического дизайна».

Реализация программы модуля предполагает учебную практику после изучения модуля. Занятия по учебной практике проводятся в лабораториях учебного заведения.

Обязательным условием допуска к учебной практике (по профилю специальности) в рамках профессионального модуля «Создание графических дизайн-макетов» является

освоение программы аудиторных занятий для формирования первичных профессиональных компетенций.

Результаты прохождения учебной практики по модулю учитываются при проведении квалификационного экзамена.

При освоении программы профессионального модуля в последнем семестре изучения формой промежуточной аттестации по модулю является экзамен (квалификационный).

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

**Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу (курсам):**

наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю группы специальностей «Изобразительное и прикладные виды искусств».

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

**Преподаватели (при наличии):** дипломированные специалисты и/или преподаватели междисциплинарных курсов, соответствующие профилю группы специальностей «Изобразительное и прикладные виды искусств».

**Руководители практики – представители организации, на базе которой проводится практика:**

дипломированные специалисты с образованием, соответствующим профилю специальности «Изобразительное и прикладные виды искусств»

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

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)		Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 2.1. Выполнение работ по разработке дизайн-макетана технического задания	Планирование поразработке основе	Демонстрировать понимание структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными. Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую	Фронтальный и письменный опрос. Тестирование. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн- макета на основе технического задания.		Определять этапы технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов. Уметь выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	Фронтальный и письменный опрос. Тестирование. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.		Излагать основные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования; Использовать методы и средства программных приложений по основным направлениям графического дизайна; Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	Фронтальный и письменный опрос. Тестирование. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.

		выполнять технические чертежи или эскизы.	
ПК 2.4. представление и защиту разработанного дизайн-макета.	Осуществлять и защиту	Излагать знания Программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования. Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты	Фронтальный и письменный опрос. Тестирование. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.
ПК 2.5. комплектацию готовности составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Осуществлять и контроль необходимых	Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Фронтальный и письменный опрос. Тестирование. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК.1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Оценивать уровень сложности профессиональных заданий с учетом имеющихся знаний.	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.2 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Нахождение и использование информации для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. Использование при решении профессиональных задач различных источников информации, включая электронные	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное решение.	Выявлять и реализовать собственное решение для реализации поставленных целей	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.4 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами,	Демонстрация понимания принципов распределения ролей в коллективе.	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью

руководством, клиентами.		Определить план действий для достижения конкретной цели. Взаимодействие с обучающимися, преподавателями руководителями в ходе обучения	обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.		Демонстрация коммуникативных навыков в процессе освоения образовательной программы	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.6 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.		Анализ ситуационных задач, демонстрация использования принципов делового общения в профессиональной деятельности	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.7 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.		Демонстрация применения знаний охраны труда	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.8 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.		Демонстрация применения здоровьесберегающих технологий	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.9 Информационные технологии профессиональной деятельности.	Использовать технологии в деятельности.	Применение информационно-коммуникационных технологий для совершенствования профессиональной деятельности	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.10 профессиональной документацией на государственном и иностранном языке.	Пользоваться на	Демонстрация навыков выполнения профессиональных задач с учетом требований технической и нормативной документации	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК.11 Использовать знания по финансовой планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	грамотности,	Демонстрация навыков исследования рынка ИТ-технологий.	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы