АННОТАЦИЯ

**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 вграфическом 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 – **46** часов;

самостоятельной работы обучающегося – **8** часов.

АННОТАЦИЯ

**ОП.02 БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

* 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. **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 **58** часов

АННОТАЦИЯ

**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 **42** часа;

самостоятельной работы студента **8** часов.

АННОТАЦИЯ

**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.

АННОТАЦИЯ

**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 экономическойдеятельности, 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.

АННОТАЦИЯ

**ОП.06 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Область применения рабочей программы**

**1.1** 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;

АННОТАЦИЯ

**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).

**1.3.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;

АННОТАЦИЯ

**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 - **62** часа;

самостоятельная работа обучающегося – **10** часов.

АННОТАЦИЯ

**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 **72** часа;

самостоятельной работы студента **14** часов.

АННОТАЦИЯ

**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.

АННОТАЦИЯ

**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 ХХ 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.

АННОТАЦИЯ

**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.

АННОТАЦИЯ

# **ОП.В.13 Введение в профессию**

# **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 профессию» 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.

АННОТАЦИЯ

**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.

АННОТАЦИЯ

**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.

АННОТАЦИЯ

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.

АННОТАЦИЯ

**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

АННОТАЦИЯ

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.

АННОТАЦИЯ

**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.