

ПРИЛОЖЕНИЕ
к ОПОП по профессии
54.01.20 Графический дизайнер

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

Рабочая профессия 54.01.20 Графический дизайнер
среднего профессионального образования

АННОТАЦИЯ

Рабочая программа ПМ.02 «Создание графических дизайн-макетов», разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по рабочей профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер.

Разработчики:

Сонина О.Э. - преподаватель СПб ГБПОУ «Петровский колледж»

Рекомендована к использованию:

Шишкин В.А. Генеральный директор ООО «Типография «Премиум – Пресс»

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	8
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	20
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	32

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов

Рабочая программа профессионального модуля – является частью программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих (далее - ППКРС) в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании в рамках реализации программ переподготовки кадров в учреждениях СПО.

Уровень образования: основное общее.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является подготовка обучающихся к освоению профессиональных модулей ППССЗ по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и овладению профессиональными и общими компетенциями:

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
ОК3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

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

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными и общими компетенциями, обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен иметь умения и знания:

Результаты (освоенные ПК и ОК)	Код и наименование умений	Код и наименование знаний
ПК 2.1.- 2.5 ОК 1 - 11	У1 выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.
ПК 2.1.- 2.5 ОК 1 - 11	У2 выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические

		приёмы и средства дизайн проектирования.
ПК 2.1.- 2.5 ОК 1 - 11	У3 сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.
ПК 2.1. - 2.5 ОК 1 - 11	У4 выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.
ПК 2.1. - 2.5 ОК 1 - 11	У5 разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.
ПК 2.1.- 2.5	У6 создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.

ОК 1 - 11	У7 использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.
ПК 2.1.- 2.5	У8 создавать цветное единство; защищать разработанный дизайн-макет;	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.
ОК 1 - 11	У9 выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	З1 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; З2 современные тенденции в области дизайна; З3 разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Тематический план ПМ02 Создание графических дизайн-макетов

Коды профессиональных компетенций	Наименования учебной дисциплины	Макс. учебная нагрузка	Всего часов	в т.ч. в форме практ. подготовки	в т.ч. вариативных часов	Объем времени, отведенный на освоение учебной дисциплины					Практика	
						Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Произв. (по профилю специальности), часов
						в т.ч. теор. обучение	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, 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	11	12	13
ПК 2.1.-2.5	МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	238	230	220	86	82	148		4		36	36
ПК 2.1.-2.5	МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа	208	200	202	30	70	130		4		36	36

ПК 2.1.- 2.5	МДК.02.03. Многострани чный дизайн	188	180	153	46	63	117		4		36	
ПК 2.1.- 2.5	МДК.02.04. Дизайн упаковки	216	208	216	48	64	144		4		36	36
	Всего:	1108	1070	791	210	279	539		16		144	108

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.2. Содержание обучения по ПМ02 Создание графических дизайн-макетов

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала	Лабораторные, практические и контрольные работы, самостоятельная работа обучающихся	Обязательная учебная нагрузка (час)			Умения, знания		Информационно-техническое обеспечение		Формы и виды контроля
			Теоретические	Лабораторно-практические	Самостоятельная работа	У	З	Информационные источники	Средства обучения	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн			82	148	4					
II семестр			8	30						
Тема 1.1. Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	Практическая работа 1 Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	4	10		У1	31 32 33	1	Персональный компьютер, проектор Open Office	Проверка практической работы
Тема 1.2 Основные элементы фирменного стиля	Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок	Практическая работа 2 Разработка логотипов и правил использования,	4	10	10	У6 У7	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, Adobe	Проверка практической работы

		согласно техническому заданию Практическая работа 3 Создание фирменного блока и товарного знака		10					Illustrator	
Тема 1.3 Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	Цвет. Шрифт. Стиль. Композиция. Музыка. Фирменные голоса. Декорации. Другие образы.	Практическая работа 4 Разработка визуальных компонентов фирменного стиля	10	6		У6	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator	Проверка практической работы
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	Визитные карточки и их виды. Бланки и конверты. Рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	Практическая работа 5. Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию. Практическая работа 6. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции	10	4 6		У2 У3 У5 У6	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы

<p>Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля</p>	<p>Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.</p>	<p>Практическая работа 7. Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта Практическая работа 8. Создание фирменного персонажа Практическая работа 9. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию</p>	10	6		У2 У3 У5 У6	31 32 33	1 2 9	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
<p>Тема 1.6. Бренд</p>	<p>Паспорт торговой марки. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.</p>	<p>Практическая работа 10. Создание брендбука</p>	22	42		У2	31 32 33	1 8	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign	Проверка практической работы

Тема 1.7. Фирменный стиль как элемент бренда	Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.	Практическая работа 11. Ребрендинг элементов фирменного стиля Самостоятельная работа 1. Выполнение предпроектного анализа	22	40	4	У2	31 32 33	1 8	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign	Проверка практической работы
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа			70	130						
Тема 1.1. Листовка, флаер	Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров	Практическая работа 1. Разработка рекламной листовки Практическая работа 2. Разработка флаера	8	4 4		У6	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.2. Плакат (афиша)	Дизайн и концепция плакатов. Виды плакатов. Основные правила разработки плакатов	Практическая работа 3. Разработка информационного плаката	6	4 6		У6	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор	Проверка практической работы

		Практическая работа 4. Разработка рекламного плаката Практическая работа 5. Разработка имиджевого плаката		6					Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	
Тема 1.3. Баннер, билборд	Виды и типы баннеров. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	Практическая работа 6. Разработка билборда Практическая работа 7. Разработка интернет-баннера	4	4 4		У6	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.4. Ролл ап, штендер	Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	Практическая работа 8. Разработка ролл-апа Практическая работа 9. Разработка штендера	4	4 4		У6	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы

Тема 1.5. Календарь	Виды календарей. Правила создания календарей.	Практическая работа 10. Разработка календаря	4	10		У6	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.6. Вывеска	Типы вывесок. Правила их создания	Практическая работа 11. Разработка вывески	2	4		У7	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.7. Рекламные стелы, пилоны	Виды стел и пилонов. Правила их создания	Практическая работа 12. Разработка стелы	2	4		У7	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы

									Adobe Photoshop	
Тема 1.8. Информационные стенды (доска информации)	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления	Практическая работа 13. Разработка информационного стенда	2	4		У6	31 32 33	1 3 4	Персональный компьютер, проектор Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.9. Веб-дизайн	Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования		4				31 32 33	1 5	Персональный компьютер, проектор Adobe Photoshop	
Тема 1.10. Визуальное оформление веб-сайта	Стили дизайна: тенденции развития. Виды макетов. Сетки дизайна. Современные принципы дизайна. Цветовое и стилевое решение. Типографика сайта, выбор шрифтов.	Практическая работа 14. Создание макета страницы в Adobe Photoshop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	4	8		У2	31 32 33	1 5	Персональный компьютер, проектор Adobe Photoshop	Проверка практической работы

<p>Тема 1.11. Основы HTML</p>	<p>Структура HTML-документа. Теги и атрибуты элементов HTML. Типы файлов иллюстраций. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. Вставка объектов. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML</p>	<p>Практическая работа 15. Создание документа HTML с использованием таблицы</p>	6	12		У2	31 32 33	1 5	Персональный компьютер, интернет браузер, текстовый редактор блокнот.	Проверка практической работы
<p>Тема 1.12. Стилевое оформление HTML-документов</p>	<p>Каскадные таблицы Стилей. Типы данных CSS. Селекторы. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. Применение стилей и классов к элементам документа HTML. Создание слоев при помощи CSS. 7. Позиционирование элементов. 8. Фильтры изображений и эффекты перехода.</p>	<p>Практическая работа 16. Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности</p>	4	12		У2	31 32 33	5 6	Персональный компьютер, интернет браузер, текстовый редактор блокнот.	Проверка практической работы
<p>Тема 1.13. Дизайн мобильных приложений</p>	<p>Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.</p>		4			У2	31 32 33	5 6	Персональный компьютер, интернет	Проверка практической работы

	Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.								браузер , текстовый редактор блокнот, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe XD	
Тема 1.14. Юзабилити интерфейса	Основные принципы проектирования пользовательского опыта. Структура пользовательского интерфейса	Практическая работа 17. Разработка интерфейса	4	10		У2	31 32 33	5 6	Персональный компьютер, интернет браузер , текстовый редактор блокнот, Adobe Photoshop, Adobe	Проверка практической работы

									Illustrator, Adobe XD	
Тема 1.15. Архитектура приложения	Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.		4				31 32 33	5 6 8	Персональный компьютер, интернет браузер, текстовый редактор блокнот, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe XD	
Тема 1.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.		4				31 32 33	5 6	Персональный компьютер, интернет браузер,	Проверка практической работы

									текстовый редактор блокнот, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe XD	
Тема 1.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Andro.	Анатомия iOS приложения. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	Практическая работа 18. Анимация интерфейсов Практическая работа 19. Дизайн мобильного приложения Самостоятельная работа 1. Выполнение предпроектного анализа	4	14 16	4	У2	31 32 33	5 6	Персональный компьютер, интернет браузер, текстовый редактор блокнот, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,	Проверка практической работы

									Adobe XD	
МДК. 02.03. Многостраничный дизайн			63	117	4					
Тема 1.1. Книжный дизайн	Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции Использование спецсимволов и глифов Оформление списков, заголовков и других типовых элементов Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста. Работа со стилями Работа с шаблонами Способы объединения нескольких публикаций Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book Создание оглавления. Использование библиотек (Library)	Практическая работа 1. Верстка книги	18	18		У1 У2 У5	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, Adobe InDesign, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.2. Журнальный дизайн	Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты Использование нескольких мастер-шаблонов Создание модульной сетки Многоколоночная верстка Разработка стилевого оформления журнала. Использование стилей	Практическая работа 2. Верстка журнала	10	20		У1 У2 У5	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, Adobe InDesign, Adobe	Проверка практической работы

	Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов								Photoshop	
Тема 1.3. Газетный дизайн	1. Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты	Практическая работа 3. Верстка газеты	5	15		У1 У2 У5	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, Adobe InDesign, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	Практическая работа 4. Верстка рекламной брошюры	22	44		У1 У2 У5	31 32 33	1 2 8	Персональный компьютер, Adobe InDesign, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.5. Спуск полос	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	Практическая работа 5. Спуск полос книги Самостоятельная работа 1.	8	20	4	У9	31 32 33	4	Персональный компьютер, Adobe InDesign, Adobe	Проверка практической работы

		Выполнение предпроектного анализа							Photosh op	
МДК. 02.04. Дизайн упаковки			64	144	4					
Тема 1.1. Основы черчения	<p>Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт. Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения. Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии. Проекция моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей. Выполнение надписей стандартным шрифтом. Деление окружности на равные части. Комплексный чертёж. Сечение и разрезы. Аксонометрия. Построение комплексного чертежа и наглядного изображения.</p>	<p>Практическая работа 1. Построение основных проекций по заданным параметрам Практическая работа 2. Разработка развёртки упаковки по заданным проекциям Практическая работа 3. Разработка индивидуальной развёртки упаковки по заданным параметрам упаковки</p>	14	8	4	У4	31 32 33	1 4	Персон альный компью тер, проекто р	Проверка практической работы

	По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали.									
Тема 1.2. Дизайн упаковки	Дизайн упаковки. Функции упаковки. Формообразование упаковки. Конструирование упаковки. Внешнее оформление.	Практическая работа 4. Разработка формы упаковки Практическая работа 5. Разработка развертки упаковки Практическая работа 6. Разработка дизайна упаковки к созданной форме	26	18 18 20		У1 У2 У4	31 32 33	1 4 8	Персональный компьютер, проектор, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Проверка практической работы
Тема 1.3. Трехмерное моделирование упаковки	Программы для моделирования упаковки. Основные методики создания упаковки в программе Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации	Практическая работа 7. Создание трехмерной модели в программе моделирования Практическая работа 8. Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации. Презентация проекта. Самостоятельная работа 1.	24	34 34	4	У1 У2 У4	31 32 33	1 4 8	Персональный компьютер, проектор, Open Office, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,	Проверка практической работы

		Выполнение предпроектного анализа								Autodes k 3ds Max.	
Всего											
Учебная практика ПМ.02											144
Содержание учебной практики											
Создание графических дизайн-макетов:											
<ul style="list-style-type: none"> - разработка фирменного стиля компании; - разработка брендбука компании; - разработка печатной рекламной продукции; - разработка медиа-продуктов; - разработка многостраничных изданий; - разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки; - разработка этикетки; - оформление отчета по практике 											
Производственная практика ПМ.02											108
Содержание производственной практики											
<ul style="list-style-type: none"> - Общее ознакомление с организацией, ее структурой. - Инструктаж на предприятии. - Общее ознакомление с технологическим процессом проектного дела. - Предпроектные исследования: изучение и анализ ситуации. - Разработка проектной концепции (визуальный ряд, эскизы) - Утверждение проектной концепции и эскизов дизайн - макетов - Вариантное проектирование дизайн - макетов - Утверждение выбранного варианта дизайн – макета - Осуществление представления и защиты разработанного дизайн-макета. - Контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта - Оформление отчета по практике 											

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы профессионального модуля образовательная организация располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов лабораторной, практической работы обучающимся, предусмотренных учебным планом и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Необходимый для реализации перечень материально-технического обеспечения, включает в себя:

Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный:

сплит-системой со следующим оборудованием:

рабочее место преподавателя:

персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением комплект оборудования для подключения к сети «Интернет», проектор,

электронная доска,

лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3 или мини-плоттер,

аптечка первой медицинской помощи,

огнетушитель углекислотный ОУ-1;

рабочие места обучающихся:

компьютер в сборе с монитором,

компьютерная мышь,

графический планшет,

компьютерный стол,

стул,

сетевой удлинитель,

корзина для мусора,

коврик для резки.

Лаборатории:

Живописи и дизайна

Основное оборудование

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся.

Экраны (настенные, на штативе).
Цифровой проектор.
Лазерный цветной принтер в формате А4.
Сканер маркерной доски.
Сканер для документов.
Сетевой удлинитель.
Имиджер.
Комплект учебно-методической документации.
Мольберты.

Вспомогательное оборудование

Конструкции, позволяющие развешивать готовые работы на стене.
Рамы, используемые для оформления готовых работ.
Инструменты, используемые в процессе художественной деятельности.
Фартуки и нарукавники, защищающие одежду от загрязнений во время работы.
Альбомы и комплекты словарей и энциклопедий, позволяющие ознакомить обучающихся с шедеврами мирового изобразительного искусства и дизайна.
Передвижной столик или потолочные крепления, предназначенные для фиксации проектора.
Шкафы, стеллажи для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.
Инструменты, позволяющие работать с информацией на электронных носителях (создание диаграмм, работа с документами и т.д.).
Доски, краски и другие материалы, используемые в художественной деятельности.²⁵
Аптечка первой медицинской помощи.
Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Мастерская художественно-конструкторского проектирования

Основное оборудование

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».
Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь,
графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора,
коврик для резки.
ПК СПО общего и профессионального назначения.

Проектор (интерактивная доска).

Комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование

Наглядные пособия, раздаточный материал.

Инструменты и приспособления для антропометрических измерений и конструирования изделий.

Шкафы для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.

Аптечка первой медицинской помощи.

Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Мастерская мультимедийных технологий

Основное оборудование

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь,

графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора,

коврик для резки, доска.

Звуковая система.

Звуковой ресивер.

Плазменная панель.

Сканер.

DVD плеер, лазерный принтер.

Специализированное ПО.

Компьютеры/ноутбуки.

Комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование

Аптечка первой медицинской помощи.

Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Мастерская графических работ и макетирования

Основное оборудование

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь,
графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора,
коврик для резки.
Мультимедийный проектор.
Экран.
Комплект учебно-методической документации.
Нормативная документация.
Учебные пособия (книги, журналы и альбомы с репродукциями).

Вспомогательное оборудование

Демонстрационные макеты.
Стеллажи для макетов.
Шкафы для наглядных пособий.
Модульные стойки.
Обучающие стенды.
Наборы заготовок и инструментов для изготовления макетов.
Типовые формы проектных заданий.
Коврик для резки.
Аптечка первой медицинской помощи.
Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Мастерская макетирования и 3D-моделирования

Основное оборудование

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».
Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь,
графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора,
коврик для резки.
Видеопроjectionное оборудование (интерактивная доска и ноутбук).
Выделенный канал связи (Интернет).
3d принтер.
Станок для лазерной резки.
Станок для фигурного резок пенопласта.
ЧПУ станок для моделирования.
Комплект учебно-методической документации.

Специализированное ПО.

Компьютеры/ноутбуки.

Вспомогательное оборудование

Демонстрационные макеты.

Стеллажи для макетов.

Шкафы для наглядных пособий.

Модульные стойки.

Обучающие стенды.

Наборы заготовок и инструментов для изготовления макетов.²⁷

Цифровое фотооборудование.

Слайды фотоиллюстраций.

Альбомы и журналы по искусству, дизайну.

Наглядные пособия.

Коврик для резки.

Аптечка первой медицинской помощи.

Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Учебно-производственная мастерская (печатных процессов), оснащенная:

Основное оборудование

Рабочее место мастера производственного обучения: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к сети «Интернет» и предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

Видеопроектор.

Экран.

Плоттер.

МФУ.

Комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование

Технические справочники и инструкции.

ГОСТы.

Наглядные пособия.

Резак для бумаги.

Рулонный ламинатор.

Биговщик.

Переплетчик на пластиковую пружину.

Переплетчик на металлическую пружину.

Степлер.
Обрезчик углов.
Аптечка первой медицинской помощи.
Огнетушитель углекислотный ОУ-1

4.2. Информационное обеспечение обучения

Каждый обучающийся обеспечен не менее чем одним учебным печатным и/или электронным изданием по каждому междисциплинарному курсу (включая электронные базы периодических изданий).

Библиотечный фонд укомплектован печатными и/или электронными изданиями основной и дополнительной учебной литературой по дисциплинам всех циклов, изданными за последние 5 лет.

Библиотечный фонд помимо учебной литературы включает официальные, справочно-библиографические и периодические издания в расчете 1–2 экземпляра на каждых 100 обучающихся.

Каждому обучающемуся обеспечен доступ к комплектам библиотечного фонда, состоящим не менее чем из 3-х наименований отечественных журналов.

Образовательное учреждение предоставляет обучающимся возможность оперативного обмена информацией с отечественными образовательными учреждениями, организациями и доступ к современным профессиональным базам данных и информационным ресурсам сети Интернет.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Ёлочкин М.Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина, М.А. Михеева, С.В. Егоров. — М.: ОИЦ «Академия», 2018. — 160 с. - ISBN 978-57695-8861-7, ББК 30.18:5-05я723.

2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики: учебник для СПО / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. - 2-е изд., стер. - Москва : ИЦ "Академия", 2019. - 160 с. - (Профессиональное образование)

3. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для СПО. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — Образовательная платформа Юрайт URL: <https://urait.ru/bcode/4758344>.

4. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для СПО. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 90 с. — Образовательная платформа Юрайт — URL: <https://urait.ru/bcode/475881>

Дополнительные источники:

1. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с. — ЭБС Юрайт
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/457117>
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/470890>
4. Плошкин, В. В. Материаловедение : учебник для среднего профессионального образования / В. В. Плошкин. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 463 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02459-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/470071>
5. Агрatina, Е. Е. История зарубежного и русского искусства XX века: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Е. Е. Агрatina. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 317 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-05785-0. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/473124>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Максимальный объем учебной нагрузки обучающегося составляет 54 академических часа в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы по освоению модуля «ПМ02Создание графических дизайн макетов». Максимальный объем аудиторной учебной нагрузки составляет 36 академических часов в неделю.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по профессиональному модулю наличие высшего образования,

соответствующего профилю, до 10 процентов от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими СПО и государственные почётные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими СПО и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет;

- опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы;
- преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

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

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки		
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	Демонстрирует знанием технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;	Устный опрос в ходе текущего контроля		
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания			современных тенденций в области дизайна;	Экспертное наблюдение выполнения практических работ
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания			разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектировании	

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям	
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	технического задания выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.	
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную		

<p>коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.</p>	<p>методов стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>Защищает разработанный дизайн-макет;</p>	
<p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>Выполнение комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p> <p>Воплощение авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн,</p>	
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	<p>многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	
<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности</p>		
<p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p>		

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.		
ОК 11 Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.		