



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ДВАЖДЫ ГЕРОЯ  
СОВЕТСКОГО СОЮЗА, ЛЕТЧИКА-КОСМОНАВТА А.А. ЛЕОНОВА»

---

**Техникум технологий и дизайна**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов**

**54.01.20 Графический дизайнер**

**Королев, 2023**

**Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов». – Королев МО: ТУ им. А.А. Леонова, 2023.**

Рабочая программа профессионального модуля составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее - ФГОС СПО), Учебного плана по профессии **54.01.20 Графический дизайнер.**

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании цикловой комиссии «Графический дизайнер» от 16.05.2023 г., протокол №10.

Рабочая программа рассмотрена на заседании учебно-методического совета 17.05.2023 г., протокол №5.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

**стр.**

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 «Создание графических дизайн-макетов»

## 1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности ВД 2. Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

### 1.1.1. Перечень общих компетенций:

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, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

### 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций:

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
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.

### 1.1.3. Перечень личностных результатов:

<b>Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)</b>	<b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b>
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.	ЛР 1
Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.	ЛР 2
Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.	ЛР 3
Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».	ЛР 4
Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России.	ЛР 5
Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях.	ЛР 6
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	ЛР 7
Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.	ЛР 8
Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях.	ЛР 9
Забогающийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.	ЛР 10
Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.	ЛР 11
Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания.	ЛР 12
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Принимающий и исполняющий стандарты антикоррупционного поведения	ЛР 14

Проявляющий способности к планированию и ведению предпринимательской деятельности на основе понимания и соблюдения правовых норм российского законодательства	ЛР 15
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b>	
Проявляющий уважение к символике Российской Федерации, Московской области, военной символике и воинской реликвии	ЛР 16
Следующий здоровому образу жизни и массовому культурно-спортивному досугу	ЛР 17
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b>	
Принимающий активное участие в общественной жизни предприятия, в жизни региона, в котором находится предприятие; участие в проектах, внедряемых предприятием в сфере дизайна	ЛР 18
Соблюдающий трудовую этику и культуру, придерживающийся внутреннего Устава и правил трудовой этики предприятий	ЛР 19
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b>	
Принимающий правила внутреннего распорядка обучающихся в части выполнения обязанностей	ЛР 20

#### 1.1.4. В результате освоения профессионального модуля студент должен:

<b>Иметь практический опыт</b>	в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки
<b>уметь</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</li> <li>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</li> <li>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</li> <li>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</li> <li>реализовывать творческие идеи в макете;</li> <li>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</li> <li>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;</li> <li>выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</li> </ul>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;</li> <li>современные тенденции в области дизайна;</li> <li>разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.</li> </ul>

**1.2. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:**

всего – **1673** часа,

в том числе в форме практической подготовки –        часов.

Из них на освоение МДК –        часа:

-МДК 02.01 – **210** часов,

-МДК 02.02 – **262** часа,

-МДК 02.03 – **195** часов,

-МДК 02.04 – **160** часов, в том числе:

самостоятельную работу – **97** часов,

на практики – **828** часов, в том числе:

-учебную практику – **324** часа,

-производственную практику – **504** часа.

Промежуточная аттестация в форме экзамена – **18** часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.				Самостоятельная работа обучающегося
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	в т.ч., лабораторные работы и практические занятия	Учебная	Производственная	
1	2	3	4	5	7	8	5
ПК 2.1-2.5 ОК 1-11	МДК 02.01. Фирменный стиль и корпоративный дизайн	210	210			-	
	МДК 02.02. Информационный дизайн	262	262			-	28
	МДК 02.03. Многостраничный дизайн	195	195			-	35
	МДК 02.04. Дизайн упаковки	160	160				34
ПК 2.1-2.5 ОК 1-11	Учебная практика	324			324		-
ПК 2.1-2.5 ОК 1-11	Производственная практика (по профилю специальности), часов	504				504	-
	Промежуточная аттестация (экзамен квалификационный)	18					
	<b>Всего:</b>	<b>1673</b>			<b>324</b>	<b>504</b>	<b>97</b>



## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студентов	Объем часов
1	2	3
<b>МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн</b>		<b>210</b>
<b>Тема 1.1.Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Понятие «фирменный стиль»	
	2. Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия.	
	3. Функции фирменного стиля.	
	4. Корпоративная коммуникация.	
	5. Формирование айдентики.	
	<b>Практические занятия</b>	
1. Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.		
<b>Тема 1.2.Основные элементы фирменного стиля</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Товарный знак.	
	2. Логотип и его виды. Правила использования логотипа.	
	3. Фирменный блок	
	<b>Практические занятия</b>	
	1. Разработка логотипов и правил использования согласно техническому заданию	
2. Создание фирменного блока и товарного знака		
<b>Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Цвет	
	2. Шрифт	
	3. Стиль	
	4. Композиция	
	5. Музыка	
	6. Фирменные голоса.	
	7. Декорации.	
	8. Другие образы.	
	<b>Практические занятия</b>	
1. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля		
<b>Тема 1.4. Носители фирменного стиля</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	
	<b>Практические занятия</b>	
	1. Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	
2. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.		
<b>Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Сайт.	

стиля	2.	Упаковка.	
	3.	Фирменный персонаж.	
	4.	Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.	
	5	Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	
	2	Создание фирменного персонажа	
	3	Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	
Тема 1.6. Бренд	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Паспорт торговой марки.	
	2	Структура и правила создания брендбука.	
	3	Структура и правила создания логобука	
	4	Структура и правила создания гайдлайна	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Создание брендбука	
Тема 1. 7. Фирменный стиль как элемент бренда	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Бренд-имидж.	
	2.	Роль фирменного стиля в восприятии бренда.	
	3.	Ребрендинг.	
	<b>Практические занятия</b>		
1.	Ребрендинг элементов фирменного стиля		
Самостоятельная работа			
			<b>ВСЕГО:</b>
			<b>210</b>
<b>МДК 02.02. Информационный дизайн</b>			<b>262</b>
<b>Раздел 1. Основные продукты информационного дизайна</b>			
Тема 1.1. Листовка, флаер	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Виды листовок.	
	2	Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Разработка рекламной листовки и флаера	
Тема 1.2. Плакат (афиша)	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Дизайн и концепция плакатов.	
	2	Виды плакатов.	
	3	Основные правила разработки плакатов	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Разработка рекламного плаката	
Тема 1.3. Баннер, билборд	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Виды и типы баннеров.	

	2	Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Разработка билборда и баннера по заданию	
Тема 1.4. Ролл-ап, штендер		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Основные форматы ролл-апов, штендеров. Правила создания и разработки.	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Разработка ролл апа по заданию.	
Тема 1.5. Календарь		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Виды календарей. Правила создания календарей.	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Разработка календаря по заданию	
Тема 1.6. Вывеска		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Типы вывесок. Правила их создания	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Разработка вывески	
Тема 1.7. Рекламные стеллы, пилоны		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Виды стелл и пилонов. Правила их создания	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Разработка стелы	
<b>Раздел 2. Медиадизайн</b>			
Тема 2.1. Веб-дизайн		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Основные понятия веб-дизайна.	
	2.	Структура страницы сайта.	
	3.	Типы сайтов.	
	4.	Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Разработка элементов сайта	
Тема 2.2. Визуальное оформление веб-сайта		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Стили дизайна: тенденции развития.	
	2.	Виды макетов.	
	3.	Сетки дизайна.	
	4.	Современные принципы дизайна.	
	5.	Цветовое и стилевое решение.	
	6.	Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	
		<b>Практические занятия</b>	
	1.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	
2.	<b>Практическая работа №1.</b> Разработка страницы сайта		
Тема 2.3. Основы HTML		<b>Содержание материала</b>	
	1.	Структура HTML-документа.	

	2	Теги и атрибуты элементов HTML.	
	3	Типы файлов иллюстраций.	
	4	Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста.	
	5	Вставка объектов.	
	6	Таблицы в документах HTML. Формы в HTML	
	<b>Практические занятия</b>		
	1	Создание документа HTML с использованием таблицы	
<b>Тема 2.4. Стиливое оформление HTML-документов</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Каскадные таблицы Стилей.	
	2	Типы данных CSS.	
	3	Селекторы.	
	4	Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.	
	5	Применение стилей и классов к элементам документа HTML.	
	6	Создание слоев при помощи CSS.	
	7	Позиционирование элементов.	
	8	Фильтры изображений и эффекты перехода.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1	Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности	
<b>Тема 2.5 Дизайн мобильных приложений</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений.	
	2	Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.	
	3	Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1	Сравнение интерфейсов мобильных приложений.	
<b>Тема 2.6. Юзабилити интерфейса</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Основные принципы проектирования пользовательского опыта.	
	2	Структура пользовательского интерфейса	
	<b>Практические занятия</b>		
	1	Разработка интерфейса мобильного приложения	
<b>Тема 2.7. Архитектура приложения</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Создание прототипа мобильного приложения.	
	2	Инструменты для проектирования интерфейсов	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Создание прототипа мобильного приложения.	
<b>Тема 2.8. Элементы и принципы дизайна интерфейсов</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов.	
	2	Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах.	
	3	Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1	Создание документа HTML с использованием таблицы	

	2	<b>Практическая работа №2.</b> Разработка дизайна мобильного приложения.	
<b>Тема 2.9. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Анатомия iOS приложения.	
	2	Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	
	<b>Практические занятия</b>		
	1	Анимация интерфейсов	
<b>Самостоятельная работа</b>			
<i>Графический анализ структуры предложенных сайтов</i>			
<i>Разработка иконок и пиктограмм по заданию</i>			
<b>Раздел 3. Анимация в информационном дизайне.</b>			
<b>Тема 3.1. Программа Adobe After Effects. Введение.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Интерфейс программы. Создание композиции. Прекомпозиция.	
	2.	Базовая анимация. Графики скорости.	
	3.	Создание шейпов. Работа с масками.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Анимация квадрата.	
2.	Создание анимации городской сцены. Экспорт.		
<b>Тема 3.2. Эффекты в программе Adobe After Effects.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Эффекторы. Параметры слоев	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Эффект Trim path (отдельные элементы).	
	2.	Эффект Trim path (сцена).	
3	Морфинг. Переход между объектами.		
<b>Тема 3.3. Скрипты и выражения в программе Adobe After Effects.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Подготовка иллюстраций к анимации.	
	2.	Скрипты и выражения.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Анимация деревьев, водопада и света.	
2.	Анимация пейзажа.		
<b>Тема 3.4. Переходы и текст в программе Adobe After Effects.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Переходы с помощью эффектов, по масштабу и позиции. Радиальные переходы.	
	2.	Работа с текстом. Анимация масками.	
	3.	Bounce анимация.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Переход по Path.	
2.	Создание побуквенной анимации		
<b>Тема 3.5. Анимация логотипов в программе Adobe After Effects.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Правила анимирования логотипов.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Анимация логотипа картинки и текстового логотипа.	

	2.	Анимация логотипа через шаблон.	
	3.	<b>Практическая работа №3.</b> Разработать анимацию логотипа.	
<b>Тема 3.6. Анимация интерфейсов в программе Adobe After Effects.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Работа с PSD файлами.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Анимация начального экрана.	
	2.	Анимация второго экрана.	
	3.	Анимация ленты новостей.	
	4.	Анимация сообщений.	
	5.	<b>Практическая работа №4.</b> Разработка анимации меню приложения.	
<b>Раздел 4. Создание прототипов в информационном дизайне.</b>			
<b>Тема 4.1. Введение. Назначение Adobe XD.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Назначение Adobe XD, его место в рабочем процессе разработчиков и дизайнеров. Преимущества перед конкурентами.	
	2.	Настройка программы. Обзор основных возможностей.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	«Рабочие области». Создание текстовых и графических объектов в Adobe XD.	
	2.	Простые интерактивные операции.	
<b>Тема 4.2. Макетирование в Adobe XD.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Создание фона прототипа. Настройка шапки экрана.	
	2.	Настройка сетки и направляющих. Операции с объектами: перемещение, трансформация, выравнивание, дублирование.	
	3.	Работа с фоном области контента. Добавление контента. Создание контентной сетки.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Создание новой страницы (артборд). Создание дополнительных страниц. Настройка домашней страницы проекта. Построение связей между страницами.	
	2.	Работа с текстом. Использование заготовок и стилей.	
	3.	Создание объектов сложной формы. Операции с элементами. Импорт файлов, особенности взаимодействия с Adobe Photoshop и Illustrator.	
	4.	Строка положения и строка состояния. Создание стартовой страницы приложения.	
	5.	Создание второй страницы приложения.	
<b>Тема 4.3. Визуальное оформление элементов интерфейса в Adobe XD.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Вопросы унификации дизайна. Использование символов.	
	2.	Использование сетки дизайна для быстрого оформления наполнения, настройка сетки.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Создание адаптивного дизайна. Создание элементов интерфейса.	
<b>Тема 4.4. Интерактивные возможности Adobe XD.</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Варианты и способы интерактивного взаимодействия.	
	2.	Возможности голосового управления.	
	3.	Запись экрана для последующей демонстрации. Импорт документа.	

	<b>Практические занятия</b>	
	1. Создание элементов анимации.	
	2. Работа с плагинами.	
	3. Вопросы публикации и создания спецификации. Тестирование на реальных устройствах.	
	4. Передача созданного прототипа для дальнейшей работы.	
	5. Подготовка материала для прототипирования.	
	6. <b>Практическая работа №5.</b> Разработать прототип трех окон мобильного приложения.	
<b>Самостоятельная работа</b>		
<i>Создание анимированного элемента по заданию</i>		
<i>Разработка анимированного перехода между иконками по заданию.</i>		
<i>Разработать анимацию пейзажа.</i>		
<i>Создать анимацию логотипа по заданию.</i>		
<i>Разработать прототип приложения под формат мобильного устройства.</i>		
<b>ВСЕГО:</b>		<b>262</b>
<b>МДК 01.03 Многостраничный дизайн</b>		<b>195</b>
<b>Тема 3.1. Книжный дизайн</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции	
	2. Использование спецсимволов и глифов	
	3. Оформление списков, заголовков и других типовых элементов	
	4. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста.	
	5. Работа со стилями	
	6. Работа с шаблонами	
	7. Способы объединения нескольких публикаций	
	8. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book	
	9. Создание оглавления. Использование библиотек (Library)	
	<b>Практические занятия</b>	
	1. <b>Практическая работа №1</b> Оформление заголовков и списков.	
	2. <b>Практическая работа №2</b> Оформление примечаний и сносок	
	3. Работа с шаблонами и стилями.	
	4. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book	
	5. <b>Практическая работа №3</b> Верстка детской книги	
<b>Тема 3.2. Журнальный дизайн</b>	<b>Содержание материала</b>	
	1. Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты	
	2. Использование нескольких мастер-шаблонов	
	3. Создание модульной сетки	
	4. Многоколоночная верстка	
	5. Разработка стилевого оформления журнала. Использование стилей	
	6. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов	

	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Композиция и верстка рекламного объявления, его расположение на полосе, развороте.	
	2.	Разработка концепции собственного издания на свободную тему	
	3.	<b>Практическая работа №4</b> Верстка разворота журнала	
<b>Тема 3.3. Газетный дизайн</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты	
	2.	Современные выразительные средства в газетах различного типа и формата	
	3.	Особенности оформления текстового и графического материала газеты	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Верстка газеты	
	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции	
<b>Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции</b>	2	Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Верстка рекламного каталога	
	<b>Содержание материала</b>		
<b>Тема 3.5. Спуск полос</b>	1.	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Практическая работа 35.Спуск полос книги	
<b>Самостоятельная работа</b>			
			<b>ВСЕГО:</b>
			<b>195</b>
<b>МДК 01.04 Дизайн упаковки</b>			<b>160</b>
<b>Тема 4.1. Основы черчения</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт. Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения.	
	2.	Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии. Проекция моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей.	
	3.	Выполнение надписей стандартным шрифтом.	
	4.	Деление окружности на равные части.	
	5.	Комплексный чертёж.	
	6.	Сечение и разрезы.	
	7.	Аксонометрия.	
	8.	Построение комплексного чертежа и наглядного изображения.	
	9.	Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Построение основных проекций по заданным параметрам	



	2	Разработка развертки упаковки по заданным проекциям	
	3	Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки	
	4.	<b>Практическая работа №1</b> Выполнение развертки упаковки по заданным проекциям.	
<b>Тема 4.2. Дизайн упаковки</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Дизайн упаковки.	
	2.	Функции упаковки.	
	3.	Формообразование упаковки.	
	4.	Конструирование упаковки. Внешнее оформление.	
	5.	Процессы подготовки упаковки к выводу на печать.	
	6.	Специфика упаковочных материалов: бумага, картон, пленка, комбинированные материалы и др.	
	7.	Дифференциация и адаптация упаковки на рынке.	
	8.	POS материалы: виды, использование, размещение.	
	9.	Штанцформа. Разработка и применение.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	<b>Практическая работа №2</b> Оформить дизайн упаковки для кофе по шаблону.	
	2.	Разработка упаковки прямоугольной формы с заданным функциональным содержанием.	
	3.	Разработка конструкции упаковки на основе треугольника с заданным функциональным содержанием.	
4.	Разработка конструкции упаковки на основе шестигранника с заданным функциональным содержанием.		
5.	<b>Практическая работа №3</b> Разработка формы упаковки по заданной форме (фото)		
<b>Тема 4.3. Трехмерное моделирование упаковки</b>	<b>Содержание материала</b>		
	1.	Программы для моделирования	
	2	Основные методики создания упаковке в программе	
	3	Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации	
	4.	Правило разработки бокового клапана упаковки.	
	5.	Способ выполнения четырехклапанной упаковки.	
	6.	Способ оформления упаковки-обечайки.	
	7.	Упаковка - книжка.	
	8.	Способ выполнения конструкции. «Ласточкин хвост».	
	9.	Способ выполнения конструкции «Авто-дно».	
	10	Способ выполнения конструкции «Чемодан».	
	11	Способ выполнения бесклеевой упаковки.	
	12	Групповая упаковка.	
	<b>Практические занятия</b>		
	1.	Наложение дизайна упаковки на 3D модель «Цилиндр» в программе Photoshop.	
	2.	Наложение дизайна упаковки на 3D модель «Сфера» в программе Photoshop.	
	3.	Создание текстур «Диффузия», «Выпуклость», «Глянцевитость» 3D моделей в Photoshop.	
	4.	Разработка упаковки конструкции «чемодан» для конфет. 3D сборка.	
	5.	Разработка бесклеевой упаковки для чая. 3D сборка.	
6.	Разработка групповая упаковки для бутылок. 3D сборка.		
7.	Разработка упаковки-обечайки для посуды.		

	8.	<b>Практическая работа №4</b> Разработка дизайна и визуализации упаковки для детской игрушки.	
	9.	<b>Практическая работа №5</b> Создание визуализации серии упаковок для молока.	
<b>Самостоятельная работа</b>			-
<i>Всего по МДК.02.04</i>			<b>160</b>
<b>Учебная практика ПМ.02</b> <b>Тематика работ</b> Создание графических дизайн-макетов: <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработка фирменного стиля компании;</li> <li>– разработка полного брендбука компании;</li> <li>– разработка печатной рекламной продукции;</li> <li>– разработка медиа-продуктов;</li> <li>– разработка многостраничных изданий;</li> <li>– разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки</li> </ul>			<b>324</b>
<b>Производственная практика ПМ.02</b>			<b>504</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>			<b>18</b>
<b>ВСЕГО по ПМ.02</b>			<b>1673</b>

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля предусмотрены следующие специальные помещения:**

-учебный кабинет «Информационных систем в профессиональной деятельности»;

-лаборатория «Графических работ и макетирования»,

-лаборатория «Компьютерной графики»,

#### **Оборудование Лаборатории компьютерной графики**

- посадочные места студентов;
- рабочее место преподавателя;
- рабочая немеловая доска;
- наглядные пособия (учебники, опорные конспекты, плакаты, работы из фонда, стенды).

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

- мультимедийный проектор;
- ноутбук или ПК;
- проекционный экран;
- принтер цветной струйный;
- принтер черно-белый струйный;
- компьютерная техника для обучающихся с наличием лицензионного программного обеспечения;
- сервер;
- блок питания;
- источник бесперебойного питания;
- сканер.

#### **Программное обеспечение:**

- операционная система Windows7;
- пакет Microsoft Office 2010;
- браузеры: Mozilla FireFox, Safari, Opera, Google Chrome;
- Adobe Acrobat;
- пакет графических редакторов Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign;
- DVD Maker или аналог;
- Антивирусное ПО.

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

**«Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы»**

#### ***Основные источники:***

1. Рассадина С.П. Информационный дизайн и медиа : учебник для студентов учреждений среднего проф. образования / С.П. Рассадина, М.В. Исаева. - М.:

Издательский центр "Академия", 2020. - 240 с., 16 цв.вкл. - (Профессиональное образование).

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 74 с.

<https://urait.ru/bcode/495475>

3. 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. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 208 с.

<https://urait.ru/bcode/495931>

***Дополнительные источники:***

1. Усатая Т.В. Дизайн-проектирование : учебник для студентов учреждений среднего проф. образования / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - М.: Издательский центр "Академия", 2020. - 288 с., 16 с. цв. ил. - (Профессиональное образование).

2. Усатая Т.В. Дизайн упаковки : учебник для студентов учреждений среднего проф. образования / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - М.: Издательский центр "Академия", 2020. - 288 с., 8 с. цв. ил. - (Профессиональное образование).

3. Компьютерная графика и дизайн : учебник для студентов учреждений сред. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - 8-е изд., стер. - М.: Издательский центр "Академия", 2018. - 208 с.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Результаты освоения программы (компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки		
ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	<p><b>Демонстрирует знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;</li> <li>- современных тенденций в области дизайна;</li> <li>- разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.</li> </ul> <p><b>Умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания;</li> <li>- выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>- обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</li> <li>- выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания;</li> <li>- разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.</li> <li>- создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>- защищает разработанный дизайн-макет;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Устный опрос в ходе текущего контроля.</li> <li>- Экспертное наблюдение выполнения практических работ.</li> <li>- Зачет по МДК.</li> <li>-</li> <li>Квалификационный экзамен</li> </ul>		
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 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.				
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				

<p>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>	<p>- выполняет комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p> <p><b>Имеет практический опыт в:</b></p> <p>- воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	
--	--	--