



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:

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
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
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
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
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
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
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
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
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Принимающий правила внутреннего распорядка обучающихся в части выполнения обязанностей	ЛР 20

1.1.4. В результате освоения профессионального модуля студент 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	<ul style="list-style-type: none"> 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:	<ul style="list-style-type: none"> технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

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					
	Всего:	1673			324	504	97

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
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		210
Тема 1.1.Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации	Содержание материала	
	1. Понятие «фирменный стиль»	
	2. Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия.	
	3. Функции фирменного стиля.	
	4. Корпоративная коммуникация.	
	5. Формирование айдентики.	
	Практические занятия	
1. Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.		
Тема 1.2.Основные элементы фирменного стиля	Содержание материала	
	1. Товарный знак.	
	2. Логотип и его виды. Правила использования логотипа.	
	3. Фирменный блок	
	Практические занятия	
	1. Разработка логотипов и правил использования согласно техническому заданию	
2. Создание фирменного блока и товарного знака		
Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	Содержание материала	
	1. Цвет	
	2. Шрифт	
	3. Стиль	
	4. Композиция	
	5. Музыка	
	6. Фирменные голоса.	
	7. Декорации.	
	8. Другие образы.	
	Практические занятия	
1. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля		
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	Содержание материала	
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	
	Практические занятия	
	1. Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	
2. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.		
Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного	Содержание материала	
	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.	
	Практические занятия		
	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	Содержание материала		
	1.	Паспорт торговой марки.	
	2	Структура и правила создания брендбука.	
	3	Структура и правила создания логобука	
	4	Структура и правила создания гайдлайна	
	Практические занятия		
	1.	Создание брендбука	
Тема 1. 7. Фирменный стиль как элемент бренда	Содержание материала		
	1.	Бренд-имидж.	
	2.	Роль фирменного стиля в восприятии бренда.	
	3.	Ребрендинг.	
	Практические занятия		
1.	Ребрендинг элементов фирменного стиля		
Самостоятельная работа			
			ВСЕГО:
			210
МДК 02.02. Информационный дизайн			262
Раздел 1. Основные продукты информационного дизайна			
Тема 1.1. Листовка, флаер	Содержание материала		
	1.	Виды листовок.	
	2	Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	
	Практические занятия		
	1.	Разработка рекламной листовки и флаера	
Тема 1.2. Плакат (афиша)	Содержание материала		
	1.	Дизайн и концепция плакатов.	
	2	Виды плакатов.	
	3	Основные правила разработки плакатов	
	Практические занятия		
	1.	Разработка рекламного плаката	
Тема 1.3. Баннер, билборд	Содержание материала		
	1.	Виды и типы баннеров.	

	2	Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	
		Практические занятия	
	1.	Разработка билборда и баннера по заданию	
Тема 1.4. Ролл-ап, штендер		Содержание материала	
	1.	Основные форматы ролл-апов, штендеров. Правила создания и разработки.	
		Практические занятия	
	1.	Разработка ролл апа по заданию.	
Тема 1.5. Календарь		Содержание материала	
	1.	Виды календарей. Правила создания календарей.	
		Практические занятия	
	1.	Разработка календаря по заданию	
Тема 1.6. Вывеска		Содержание материала	
	1.	Типы вывесок. Правила их создания	
		Практические занятия	
	1.	Разработка вывески	
Тема 1.7. Рекламные стеллы, пилоны		Содержание материала	
	1.	Виды стелл и пилонов. Правила их создания	
		Практические занятия	
	1.	Разработка стелы	
Раздел 2. Медиадизайн			
Тема 2.1. Веб-дизайн		Содержание материала	
	1.	Основные понятия веб-дизайна.	
	2	Структура страницы сайта.	
	3	Типы сайтов.	
	4	Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	
		Практические занятия	
	1.	Разработка элементов сайта	
Тема 2.2. Визуальное оформление веб-сайта		Содержание материала	
	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	
		Практические занятия	
	1	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	
2	Практическая работа №1. Разработка страницы сайта		
Тема 2.3. Основы HTML		Содержание материала	
	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	
			Практические занятия
Тема 2.4. Стилизовое оформление HTML-документов	1	Создание документа HTML с использованием таблицы	
			Содержание материала
	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.	
		Практические занятия	
1	Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности		
Тема 2.5 Дизайн мобильных приложений			Содержание материала
	1.	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений.	
	2	Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.	
	3	Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	
		Практические занятия	
1	Сравнение интерфейсов мобильных приложений.		
Тема 2.6. Юзабилити интерфейса			Содержание материала
	1.	Основные принципы проектирования пользовательского опыта.	
	2	Структура пользовательского интерфейса	
		Практические занятия	
1	Разработка интерфейса мобильного приложения		
Тема 2.7. Архитектура приложения			Содержание материала
	1.	Создание прототипа мобильного приложения.	
	2	Инструменты для проектирования интерфейсов	
			Практические занятия
1.	Создание прототипа мобильного приложения.		
Тема 2.8. Элементы и принципы дизайна интерфейсов			Содержание материала
	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.	
			Практические занятия
1	Создание документа HTML с использованием таблицы		

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

	2.	Анимация логотипа через шаблон.	
	3.	Практическая работа №3. Разработать анимацию логотипа.	
Тема 3.6. Анимация интерфейсов в программе Adobe After Effects.	Содержание материала		
	1.	Работа с PSD файлами.	
	Практические занятия		
	1.	Анимация начального экрана.	
	2.	Анимация второго экрана.	
	3.	Анимация ленты новостей.	
	4.	Анимация сообщений.	
	5.	Практическая работа №4. Разработка анимации меню приложения.	
Раздел 4. Создание прототипов в информационном дизайне.			
Тема 4.1. Введение. Назначение Adobe XD.	Содержание материала		
	1.	Назначение Adobe XD, его место в рабочем процессе разработчиков и дизайнеров. Преимущества перед конкурентами.	
	2.	Настройка программы. Обзор основных возможностей.	
	Практические занятия		
	1.	«Рабочие области». Создание текстовых и графических объектов в Adobe XD.	
	2.	Простые интерактивные операции.	
Тема 4.2. Макетирование в Adobe XD.	Содержание материала		
	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.	
	Практические занятия		
	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.	
Тема 4.3. Визуальное оформление элементов интерфейса в Adobe XD.	Содержание материала		
	1.	Вопросы унификации дизайна. Использование символов.	
	2.	Использование сетки дизайна для быстрого оформления наполнения, настройка сетки.	
	Практические занятия		
	1.	Создание адаптивного дизайна. Создание элементов интерфейса.	
Тема 4.4. Интерактивные возможности Adobe XD.	Содержание материала		
	1.	Варианты и способы интерактивного взаимодействия.	
	2.	Возможности голосового управления.	
	3.	Запись экрана для последующей демонстрации. Импорт документа.	

	Практические занятия	
	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. Практическая работа №5. Разработать прототип трех окон мобильного приложения.	
Самостоятельная работа		
<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>		
ВСЕГО:		262
МДК 01.03 Многостраничный дизайн		195
Тема 3.1. Книжный дизайн	Содержание материала	
	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)	
	Практические занятия	
	1. Практическая работа №1 Оформление заголовков и списков.	
	2. Практическая работа №2 Оформление примечаний и сносок	
	3. Работа с шаблонами и стилями.	
4. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book		
5. Практическая работа №3 Верстка детской книги		
Тема 3.2. Журнальный дизайн	Содержание материала	
	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	

	Практические занятия	
	1. Композиция и верстка рекламного объявления, его расположение на полосе, развороте.	
	2. Разработка концепции собственного издания на свободную тему	
	3. Практическая работа №4 Верстка разворота журнала	
Тема 3.3. Газетный дизайн	Содержание материала	
	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	
	Практические занятия	
	1. Верстка газеты	
Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Содержание материала	
	1. Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции	
	2. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	
	Практические занятия	
	1. Верстка рекламного каталога	
Тема 3.5. Спуск полос	Содержание материала	
	1. Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	
	Практические занятия	
	1. Практическая работа 35. Спуск полос книги	
Самостоятельная работа		
		ВСЕГО:
		195
МДК 01.04 Дизайн упаковки		160
Тема 4.1. Основы черчения	Содержание материала	
	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	
	Практические занятия	
	1. Построение основных проекций по заданным параметрам	

	2	Разработка развертки упаковки по заданным проекциям	
	3	Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки	
	4.	Практическая работа №1 Выполнение развертки упаковки по заданным проекциям.	
Тема 4.2. Дизайн упаковки	Содержание материала		
	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.	
	Практические занятия		
	1.	Практическая работа №2 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.	Практическая работа №3 Разработка формы упаковки по заданной форме (фото)		
Тема 4.3. Трехмерное моделирование упаковки	Содержание материала		
	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.	
	Практические занятия		
	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.	Практическая работа №4 Разработка дизайна и визуализации упаковки для детской игрушки.	
	9.	Практическая работа №5 Создание визуализации серии упаковок для молока.	
Самостоятельная работа			-
<i>Всего по МДК.02.04</i>			160
Учебная практика ПМ.02 Тематика работ Создание графических дизайн-макетов: <ul style="list-style-type: none"> – разработка фирменного стиля компании; – разработка полного брендбука компании; – разработка печатной рекламной продукции; – разработка медиа-продуктов; – разработка многостраничных изданий; – разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки 			324
Производственная практика ПМ.02			504
Промежуточная аттестация			18
ВСЕГО по ПМ.02			1673

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>Демонстрирует знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам; - современных тенденций в области дизайна; - разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования. <p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания; - выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; - обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика; - выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания; - разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства. - создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм; - защищает разработанный дизайн-макет; 	<ul style="list-style-type: none"> - Устный опрос в ходе текущего контроля. - Экспертное наблюдение выполнения практических работ. - Зачет по МДК. - Квалификационный экзамен 		
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>Имеет практический опыт в:</p> <p>- воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	
--	--	--