

Министерство образования и науки хабаровского края  
краевое государственное бюджетное  
профессиональное образовательное учреждение №16  
имени Героя Советского Союза А.С. Панова

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

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

ОПОП СПО (ППКРС)  
по профессии  
54.01.20 Графический дизайнер

Хабаровск  
2018 г.

Программа профессионального модуля разработана на основе  
Федерального государственного образовательного стандарта (далее —  
ФГОС) профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер

Разработчики:

## **СОДЕРЖАНИЕ**

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

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

### **1.1. Область применения примерной рабочей программы**

Программа профессионального модуля (далее – программа) является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

### **1.2. 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:

#### **1.2.1. 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.
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.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

### 1.2.2. 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.

**В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:**

Иметь практический опыт	В воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки
Уметь:	выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта
Знать:	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

**1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля:**

Всего часов – 1482 часов.

Из них на освоение МДК – 942 часа; на практики, в том числе, учебную практику – 144 часа, и производственную – 396 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1 Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.				Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная	
ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов							
ПК2.1-2.5 ОК1-11	МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	240	160	108	-	-	80
	МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа	255	170	119	-	-	85
	МДК.02.03 Многостраничный дизайн	207	138	93	-	-	69
	МДК.02.04 Дизайн упаковки	240	160	112	-	-	80
	Учебная и производственная практика, часов	540	-	-	144	396	-
	Всего:	1482	628	-	144	396	314

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля «ПМ.02. СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваемые элементы компетенций
1	2	3	4
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		240	
Тема 1.1.Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	Содержание учебного материала	7	ОК 1-6,10,11 ПК 2.2
	1. Образ компании. 2. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. 3. Функции фирменного стиля. 4. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	7	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практическая работа 1.Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	10	
Тема 1.2.Основные Элементы фирменного стиля	Содержание учебного материала	8	ОК 1-7,10,11 ПК 2.1 ПК 2.2
	1. Товарный знак. 2. Логотип и его виды. 3. Правила использования логотипа. 4. Фирменный блок	8	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	25	
	Практические занятия Разработка логотипов и правил использования , согласно техническому заданию	13	
	Практические занятия Создание фирменного блока и товарного знака	12	
Тема 1.3.	Содержание учебного материала	6	

Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	1. Цвет. 2. Шрифт. 3. Стилль. 4. Композиция. 5. Музыка. 6. Фирменные голоса. 7. Декорации. 8. Другие образы.	6	ОК 1-7,9-11 ПК 2.2
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Разработка визуальных компонентов фирменного стиля	10	
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	Содержание учебного материала	8	ОК 1-7,9-10 ПК 2.1 ПК 2.2
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	8	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	20	
	Практические занятия Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	10	
	Практические занятия Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.	10	
Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля	Содержание учебного материала	9	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.4
	1. Сайт. 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.	9	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	23	
	Практические занятия Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	7	
	Практические занятия Создание фирменного персонажа	8	
	Практические занятия Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	8	



Тема 1.6. Бренд	Содержание учебного материала	7	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.4
	1. Паспорт торговой марки. 2. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.	7	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Создание брендбука	10	
Тема 1. 7. Фирменный стиль как элемент бренда	Содержание	7	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2
	1. Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.	7	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Ребрендинг элементов фирменного стиля	10	
Самостоятельная работа	Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы, рекомендованной преподавателем. Подготовка к практическим занятиям и защите отчетов по практическим занятиям. Подготовка к зачету.	80	
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа		255	
Тема 2.1. Листовка, флаер	Содержание учебного материала	2	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.4
	1. Виды листовок. 2. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	2	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	8	
	Практические занятия Разработка рекламной листовки	4	
	Практические занятия Разработка флаера	4	
Тема 2.2. Плакат (афиша)	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Дизайн и концепция плакатов. 2. Виды плакатов. 3. Основные правила разработки плакатов	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	
	Практические занятия Разработка информационного плаката	3	
	Практические занятия Разработка рекламного плаката	3	

	Практические занятия Разработка имиджевого плаката	3	
Тема 2.3. Баннер, билборд	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Виды и типы баннеров. 2. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Разработка билборда	5	
	Практические занятия Разработка интернет-баннера	5	
Тема 2.4. Ролл ап, штендер	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1.Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Разработка ролл апа	5	
	Практические занятия Разработка штендера	5	
Тема 2.5. Календарь	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1.Виды календарей. Правила создания календарей.	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	
	Практические занятия Разработка различных видов календарей	9	
Тема 2.6. Вывеска	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	Типы вывесок. Правила их создания	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	
	Практические занятия Разработка вывески	9	
Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2
	Виды стел и пилонов. Правила их создания	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	

	Практические занятия Разработка стелы	9	ПК 2.3 ПК 2.4
Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	
	Практические занятия Разработка информационного стенда	9	
Тема 2.9. Веб-дизайн	Содержание учебного материала	3	ОК 1-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.5
	1. Основные понятия веб-дизайна. 2. Структура страницы сайта. 3. Типы сайтов. 4. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	3	
Тема 2.10. Визуальное оформление веб- сайта	Содержание учебного материала	4	ОК 1-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	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	4	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	
	Практические занятия Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	9	
Тема 2.11. Основы HTML	Содержание учебного материала	4	ОК 1-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	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	4	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	

	Практические занятия Создание документа HTML с использованием таблицы	9	
Тема 2.12. Стилизовое оформление HTML-документов	Содержание учебного материала	4	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	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.	4	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности	10	
Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений	Содержание учебного материала	2	ОК 1-7,9-11 ПК 2.2
	1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. 2. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. 3. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	2	
Тема 2.14. Юзабилити интерфейса	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Основные принципы проектирования пользовательского опыта. 2. Структура пользовательского интерфейса	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	8	
	Практические занятия Разработка интерфейса	8	
Тема 2.15. Архитектура приложения	Содержание учебного материала	2	ОК 1-7,9-11 ПК 2.2
	1. Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.	2	
Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.2
	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.	3	

Тема 2.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android	Содержание учебного материала	3	ОК 1-7,9-11 ПК 2.2 ПК 2.4
	1. Анатомия iOS приложения. 2. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	3	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	Практические занятия Анимация интерфейсов	5	
	Практические занятия Дизайн мобильного приложения	5	
Самостоятельная работа	Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы, рекомендованной преподавателем. Подготовка к практическим занятиям и защите отчетов по практическим занятиям. Подготовка к зачету	85	
МДК. 02.03. Многостраничный дизайн		207	
Тема 3.1. Книжный дизайн	Содержание учебного материала	12	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	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)	12	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	28	
	Практические занятия Верстка книги	28	
Тема 3.2. Журнальный дизайн	Содержание учебного материала	12	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	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	12	

	прозрачности и визуальных эффектов		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	28	
	Практические занятия Верстка журнала	28	
Тема 3.3. Газетный дизайн	Содержание учебного материала	8	ОК 1-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты	8	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	11	
	Практические занятия Верстка газеты	11	
Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Содержание учебного материала	8	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	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.	8	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	17	
	Практические занятия Верстка рекламной брошюры	17	
Тема 3.5. Спуск полос	Содержание учебного материала	5	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	5	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	9	
	Практические занятия Спуск полос книги	9	
Самостоятельная работа	Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы, рекомендованной преподавателем. Подготовка к практическим занятиям и защите отчетов по практическим занятиям. Подготовка к зачету	69	
МДК. 02.04. Дизайн упаковки		160	
Тема 4.1. Основы черчения	Содержание учебного материала	18	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.3
	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. Проекции моделей. Сечение тел	18	

	<p>плоскостью. Развёртка поверхностей.</p> <p>3. Выполнение надписей стандартным шрифтом.</p> <p>4. Деление окружности на равные части.</p> <p>5. Комплексный чертёж.</p> <p>6. Сечение и разрезы.</p> <p>7. Аксонометрия.</p> <p>8. Построение комплексного чертежа и наглядного изображения.</p> <p>9. По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров.</p> <p>Выполнение аксонометрической проекции детали.</p>		ПК 2.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	38	
	Практические занятия Построение основных проекций по заданным параметрам	12	
	Практические занятия Разработка развертки упаковки по заданным проекциям	12	
	Практические занятия Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки	14	
Тема 4.2. Дизайн упаковки	Содержание учебного материала	15	ОК 1-7,10,11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Дизайн упаковки. 2. Функции упаковки. 3. Формообразование упаковки. 4. Конструирование упаковки. Внешнее оформление.	15	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	37	
	Практические занятия Разработка формы упаковки	12	
	Практические занятия Разработка развертки упаковки	12	
	Практические занятия Разработка дизайна упаковки к созданной форме	13	
Тема 4.3. Трёхмерное моделирование упаковки	Содержание	15	ОК 1-7,9-11 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Программы для моделирования 2. Основные методики создания упаковки в программе 3. Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации	15	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	37	
	Практические занятия Создание трёхмерной модели в программе моделирования	18	

	Практические занятия Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации	19	
Самостоятельная работа	Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы, рекомендованной преподавателем. Подготовка к практическим занятиям и защите отчетов по практическим занятиям. Подготовка к зачету	80	
Учебная практика ПМ.02 Тематика работ 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>		144	
Производственная практика ПМ.02 Виды работ 1. Ознакомление с целями и задачами практики. 2. Выполнение авторских продуктов фирменного стиля и корпоративного дизайна 3. Выполнение авторских продуктов многостраничного дизайна 4. Выполнение авторских продуктов информационного дизайна 5. Выполнение авторских продуктов дизайна упаковки. 6. Подготовка отчета по практике.		396	
Всего:		1482	



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

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

Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный оборудованием:

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, художественно-конструкторского проектирования, мультимедийных технологий, графических работ и макетирования, макетирования и 3D-моделирования, оснащенные в соответствии с п. 6.2.1. Примерной программы по профессии.

Учебно-производственная мастерская (печатных процессов), оснащенная в соответствии с п. 6.2.2. Примерной программы по профессии.

Оснащенные базы практики, в соответствии с п. 6.2.3 Примерной программы по профессии.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

##### **3.2.1. Печатные издания**

1. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. - ISBN 978-57695-8861-7, ББК 30.18:5-05я723

2. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. - ISBN 978-5-4468-1481-7, ББК 30.18:5-05я723

3. Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014, ББК 32.97

4. Минаева О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 ББК 76.17

5. Минаева О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016, ББК 32.97

6. Орехов Н.Н.Реклама и дизайн. Учебное пособие.- М.:МИПК,2016,  
ISBN 987-5-901087-16-9, ББК 76.006.5я722+30.18я722

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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	<p>Демонстрирует знанием 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> <p>Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания</p> <p>выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</p> <p>Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</p> <p>выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания</p> <p>Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.</p> <p>Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>Защищает разработанный дизайн-макет;</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, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	<p>Устный опрос в ходе текущего контроля</p> <p>Экспертное наблюдение выполнения практических работ</p>