

## 54.01.20 Графический дизайнер

### АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### ОПЦ.01. Основы материаловедения

#### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.01. Материаловедение материаловедения относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

Учебная дисциплина ОПЦ.01. Материаловедение обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01 – ОК 07, ОК 09 – ОК.11, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 2.2, ПК 2.3

##### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;	- область применения, методы измерения параметров и свойств материалов;
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	- особенности испытания материалов;
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;	- технологии изготовления изделия;
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	- реализовывать творческие идеи в макете;	- программные приложения для разработки технического задания;
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;	- правила и структуру оформления технического задания;
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.	- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;	- требования к техническим параметрам разработки продукта;
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных		- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;

ситуациях.	- создавать цветное единство	приложения для разработки дизайн-макетов
ОК 09. 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.		
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.		
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.		
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.		
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.		

## 2. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Обязательная учебная нагрузка</b>	<b>63</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	63
практические занятия	-
<i>Самостоятельная работа</i>	-
<b>Промежуточная аттестация (ДЗ в 3 семестре)</b>	

## 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение.

Раздел 1. Материалы, используемые в графическом дизайне

Тема 1.1. Текстильные материалы

Тема 1.2. Стекло, керамика

Тема 1.3. Дерево

Тема 1.4. Металл

Тема 1.5. Пленки

Тема 1.6. Бумага, картон

Тема 1.7. Пластики

Тема 1.8. Природный камень

Раздел 2. Виды печати

Тема 2.1. Свойства и характеристики печатных материалов

Тема 2.2. Печатные материалы и краски для различных способов печати

Тема 2.3. Технологические процессы и операции послепечатной обработки полиграфической продукции

Тема 2.4. Выбор оптимального способа печати

Раздел 3. Технология обработки материалов

Тема 3.1. Способы обработки материалов для создания конструкций

Тема 3.2. Особенности и виды нанесения на различные материалы рекламной графики

Раздел 4. Перспективы развития материалов и технологий в графическом дизайне

Тема 4.1. Использование новых материалов в основных продуктах графического дизайна

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОПЦ.02. Безопасность жизнедеятельности

### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.02. Безопасность жизнедеятельности относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с учебными дисциплинами ОПЦ.01. Основы материаловедения, с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте. Учебная дисциплина ОПЦ.02. Безопасность жизнедеятельности обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 07, ОК 09, ОК 11, ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.5, ПК 3.1, ПК 3.3

#### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- организовывать и проводить мероприятия по защите работающих и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций; - предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту;	- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики; - прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, В том числе, в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	- использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения;	- основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации; - основы военной службы и обороны государства;
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	- применять первичные средства пожаротушения; - ориентироваться в перечне военно-учетных специальностей и самостоятельно определять среди них родственные	- задачи и основные мероприятия гражданской обороны; способы защиты населения от оружия массового поражения; - меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;
ОК 11. Использовать знания по финансовой		

грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	полученной специальности; - применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной специальностью;	- организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке; - основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО;
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	- владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности и экстремальных условиях военной службы; - оказывать первую (доврачебную) медицинскую помощь;	- область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы;
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	- выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта; - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;	- действующие стандарты и технические условия; - правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях;
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	- классификацию программных приложений и их направленность;
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;	- классификацию профессионального оборудования и навыки работы с ним; - программные приложения работы с данными;
ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.	- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта; - выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации;	- требования к техническим параметрам разработки продукта; - методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в промышленные требования;
ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).	- учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации	- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию; - технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати; - стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов; - технологии печати или публикации продуктов дизайна

## 2. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Обязательная учебная нагрузка</b>	<b>68</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	27
практические занятия	41
Самостоятельная работа	-
<b>Промежуточная аттестация</b> <i>проводится в форме дифференцированного зачета (6 семестр).</i>	

## 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Безопасность жизнедеятельности в профессиональной деятельности и в быту

Тема 1.1. Потенциальные опасности и их последствия в профессиональной деятельности и в быту

Тема 1.2. Пожарная безопасность

Раздел 2. Безопасность жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях

Тема 2.1. Чрезвычайные ситуации мирного и военного времени

Тема 2.2. Способы защиты населения от чрезвычайных ситуаций

Раздел 3. Основы военной службы

Тема 3.1. Основы безопасности военной службы

Тема 3.2. Тактическая подготовка

Тема 3.3. Огневая подготовка

Тема 3.4. Радиационная, химическая и биологическая защита

Тема 3.5. Общевоинские уставы

Тема 3.6. Строевая подготовка

Тема 3.7. Физическая подготовка (Самбо)

Тема 3.8. Военно-медицинская подготовка

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### ОПЦ.03. История дизайна

#### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.03. История дизайна относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте и ОП.04. Основы дизайна и композиции.

Учебная дисциплина ОПЦ.03. История дизайна обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ПК.4.1, ПК 4.2, ПК 4.3

##### 1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

<b>Код ПК, ОК</b>	<b>Умения</b>	<b>Знания</b>
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- ориентироваться в исторических эпохах и стилях; - проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования; - собирать, обобщать и структурировать информацию;	- основные характерные черты различных периодов развития предметного мира; - современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности
ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	- понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика; - защищать разработанные дизайн-макеты;	
ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.	- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации; - применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;	
ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	- осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов; - организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера	

## 2. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Обязательная учебная нагрузка</b>	<b>44</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	44
практические занятия	-
<i>Самостоятельная работа</i>	-
<b>Промежуточная аттестация</b> <i>проводится в форме дифференцированного зачёта (3 семестр).</i>	

## 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение

Раздел 1. Развитие дизайна в XVIII-XIX ВВ.

Тема 1.1. Эпоха промышленной революции в Европе

Тема 1.2. Первые всемирные промышленные выставки

Тема 1.3. Первые теории дизайна  
 Тема 1.4. Русская инженерная школа на рубеже XIX–XX вв.  
 Раздел 2. Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX вв.  
 Тема 2.1. Поиск нового стиля в Европе. Ар-нуво. Модерн  
 Тема 2.2. Ранний американский функционализм  
 Тема 2.3. Первые идеи функционализма в Европе  
 Тема 2.4. Творчество в Советской России  
 Раздел 3. Первые школы дизайна  
 Тема 3. 1. Основные течения в полиграфии начала XX века  
 Тема 3.2. Архитектурно-художественная школа БАУХАУЗ (1919–1933)  
 Тема 3.3. Высшие художественно-технические мастерские ВХУТЕМАС (1920–1930)  
 Раздел 4. Дизайн в современном мире  
 Тема 4.1. Современный дизайн  
 Тема 4.2. Место графического дизайна в современном мире

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОПЦ.04. Основы дизайна и композиции

### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.04. Основы дизайна и композиции относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В процессе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов.

Учебная дисциплина ОПЦ.04. Основы дизайна и композиции обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01- ПК11, ПК 1.1-ПК 1.4, ПК 2.1-ПК 2.5, ПК 3.1- ПК 3.3, ПК 4.1- ПК 4.3

#### 1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;	- основные приемы художественного проектирования
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;	эстетического облика среды;
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	- использовать художественные средства композиции,	принципы и законы композиции;
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;	- средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом		- специальные выразительные средства: план,

особенностей социального и культурного контекста.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;</li> <li>- выдерживать соотношение размеров;</li> <li>- соблюдать закономерности соподчинения элементов</li> </ul>	<p>ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы создания симметричных и асимметричных композиций;</li> <li>- основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;</li> <li>- ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;</li> <li>- свойства теплых и холодных тонов;</li> </ul> <p>особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации</p>
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.		
ОК 09. 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		
ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.		
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.		
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.		
ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.		
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.		
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.		
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на		



основе технического задания.		
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.		
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.		
ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.		
ПК 3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).		
ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).		
ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.		
ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.		
ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объём образовательной программы</b>	<b>56</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	46
практические занятия	6
лабораторные работы	4
Самостоятельная работа	-
<b>Промежуточная аттестация</b> <i>проводится в форме дифференцированного зачета (3 семестр).</i>	

## 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

- Тема 1. Основы дизайна
- Тема 2. Типографика
- Тема 3. Шрифты
- Тема 4. Книжное оформление
- Тема 5. Фирменный стиль
- Тема 6. Логотипы
- Тема 7. Визуальные коммуникации
- Тема 8. Плакатная продукция
- Тема 9. Упаковка товаров
- Тема 10. Товарная этикетка

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОПЦ.05. Основы экономической деятельности**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы**

Учебная дисциплина ОПЦ.05. Основы экономической деятельности относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

Учебная дисциплина ОПЦ.05. Основы экономической деятельности обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ОК 11, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.5, ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

<b>Код ПК, ОК</b>	<b>Умения</b>	<b>Знания</b>
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- проводить проектный анализ; - производить расчёты основных технико-экономических показателей проектирования;	- методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования; - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- разрабатывать концепцию проекта; - оформлять итоговое техническое задание;	- действующие стандарты и технические условия; - правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях;
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	- выбирать графические средства и технические	- классификации программных приложений и их

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;	направленности;
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	- вести нормативную документацию;	- классификации профессионального оборудования и навыков работы с ним;
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	- доступно и последовательно излагать информацию;	- программные приложения работы с данными;
ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере	- корректировать и видоизменять ТЗ в зависимости от требования заказчика;	- технологии изготовления изделия;
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	- разрабатывать планы выполнения работ;	- программные приложения для разработки ТЗ;
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.	- распределять время на выполнение поставленных задач;	- правила и структуры оформления ТЗ;
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	- определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов;	- требования к техническим параметрам разработки продукта;
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;	- методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования;
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;	- структуру ТЗ, его реализации;
ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.	- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;	- основы менеджмента времени и выполнения работ;
ПК 3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).	- учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации;	- программные приложения работы с данными;
ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в	- осуществлять консультационное или прямое	- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;
		- программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;
		- технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати;
		- программные приложения для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна;
		- технологии настройки макетов к печати или публикации;
		- программные приложения для хранения и передачи файлов-продуктов графического дизайна;
		- стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов.
		- технологии печати или публикации продуктов дизайна;
		- основы менеджмента и коммуникации, договорных

области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	сопровождение печати или публикации; - применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений	отношений; - технологии и приемы послепечатной обработки продуктов дизайна; - системы управления трудовыми ресурсами в организации; - методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации
ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.		
ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.		

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение

Тема 1.1. Рынок, понятия и разновидности. Рыночная конкуренция

Тема 1.2. Основные принципы правового регулирования трудовых отношений

Тема 1.3. Модель спроса и предложения

Раздел 2. Основы предпринимательской деятельности

Тема 2.1. Планирование предпринимательской деятельности

Тема 2.2. Основы маркетинга на предприятии

Тема 2.3. Логистика и закупки

Тема 2.4. Организационно-правовые формы полиграфических предприятий

Тема 2.5. Планирование персонала полиграфического предприятия

Тема 2.6. Финансовый план и капитал полиграфического предприятия

Раздел 3. Показатели эффективности хозяйственной деятельности предприятия

Тема 3.1. Товарооборот предприятия

Тема 3.2. Прибыль и рентабельность предприятия

### АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОПЦ.06. Иностраный язык в профессиональной деятельности

#### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОПЦ.06. Иностраный язык в профессиональной деятельности относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

Учебная дисциплина ОПЦ.06. Иностраный язык в профессиональной деятельности обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01-ОК 11.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые);	- правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы;
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- понимать тексты на базовые профессиональные темы;	- основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика);
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	- участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы;	- лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	- кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые);	- особенности произношения;
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	- строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности;	- правила чтения текстов профессиональной направленности
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.	- писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.		
ОК 09. 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		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Объем образовательной программы</b>	176
в том числе:	
теоретическое обучение	10
практические занятия	166
Самостоятельная работа	-
<b>Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачёта (8 семестр) другие формы контроля (3,4,5,6,7 семестры)</b>	

### **3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Раздел 1. История развития дизайна и графического искусства

Тема 1.2. История развития графического дизайна

Тема 1.3. Профессия дизайнер

Раздел 2. Современные вопросы профессиональной деятельности

Тема 2.1 Профессиональное обучение и среда в профессии дизайнер

Тема 2.2. Цифровая печать.

Тема 2.3. Основные виды печатной продукции

Тема. 2.4. Оформление книг. Профессия иллюстратор.

Тема 2.5. Форма, размер, пространство в графическом дизайне

Тема 2.6. Дизайн торговой марки компании, разработка, продвижение

Тема 2.7. Реклама

Тема 2.8. Дизайн упаковочной продукции

Раздел 3. Деловая и профессиональная среда общения. Этика и нормы делового и профессионального общения

Тема 3.2. Деловая переписка

Тема 3.3. Деловые переговоры. Обсуждение условий договоров и контрактов

Раздел 4. Общеразговорная лексика

Тема 4.2. Культура и традиции страны изучаемого языка.

#### **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

##### **ОПЦ.07. Физическая культура**

#### **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебная дисциплина ОПЦ.07. Физическая культура относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с дисциплиной «Безопасность жизнедеятельности».

Учебная дисциплина ОПЦ.07. Физическая культура обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 04, ОК 06, ОК 08.

#### **1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;</li> <li>- составить план действия; определить необходимые ресурсы;</li> <li>- владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;</li> <li>- реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</li> <li>- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</li> <li>- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;</li> <li>- методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач;</li> <li>- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</li> </ul>
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать работу коллектива и команды;</li> <li>- взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности;</li> <li>- основы проектной деятельности</li> </ul>
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- описывать значимость своей профессии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей;</li> <li>- значимость профессиональной деятельности по профессии</li> </ul>
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;</li> <li>- применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни;</li> <li>- условия профессиональной деятельности и зоны риска</li> </ul>

поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	- пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной профессии	физического здоровья для профессии; - средства профилактики перенапряжения
---	--	---

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Объем образовательной программы</b>	172
в том числе:	
теоретическое обучение	2
лабораторные работы	-
практические занятия	170
контрольная работа	-
Самостоятельная работа	-
<b>Промежуточная аттестация</b> <i>проводится в форме дифференцированного зачёта (4,6,8 семестры)</i> <i>зачет (3,5,7 семестры)</i>	

## 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Теоретико-практические основы физической культуры

Введение

Раздел 2. Учебно-тренировочный (физическая культура и спорт для приобретения индивидуального и коллективного практического опыта)

Тема 1.1. Легкая атлетика

Тема 1.2. Гимнастика

Тема 1.3. Атлетическая гимнастика

Тема 1.4. Акробатика

Тема 1.5. Спортивные игры – волейбол

Тема 1.6. Спортивные игры – баскетбол

Тема 1.7. Спортивные игры – футбол

Тема 1.8. Виды единоборств

Тема 1.9. Направленность средств, методов и форм физического воспитания

Тема 1.10. Силовая подготовка.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### ОПЦ.08. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

#### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.08. Живопись с основами цветоведения является вариативной частью общепрофессионального цикла. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.



Учебная дисциплина ОПЦ.04. Основы дизайна и композиции обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01-04, ПК 1.1, ПК.1.2, ПК 1.3, ПК.2.1, ПК.2.2, ПК.2.3.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнять живописные этюды акварелью, гуашью, темперой;</li> <li>- изображать с натуры и по представлению натюрморты из бытовых предметов;</li> <li>- выполнять этюды интерьера;</li> <li>- выполнять живописные этюды фигур человека;</li> <li>- выражать цветом формы, объем и пространство для решения творческих задач дизайнерского проектирования</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные законы воздушной перспективы, распределение градаций света и тени;</li> <li>- природа света и цвета, основные характеристики цвета, систематизация цветов;</li> <li>- понятие колорита и цветовой гармонии, понятие локального цвета;</li> <li>- способы смешения цветов, проблемы восприятия цвета и воздействия его на человека;</li> <li>- свойства акварели, гуаши, темперы, техника и технология работы этими материалами</li> </ul>
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.		
ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.		
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.		
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.		
ПК 2.1. 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.		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>122</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>112</b>
в том числе:	

теоретическое обучение	48
практические занятия	29
лабораторные работы	35
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	2
в том числе: работа с литературой, подготовка рефератов, конспектов	
Консультация	2
<b>Промежуточная аттестация</b> <i>проводится в экзамена (6 семестр)</i> <i>другие формы контроля (5 семестр)</i>	6

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

- Раздел 1. Этюды предметов простой формы
- Тема 1.1. Предметы простой формы
- Тема 1.2. Спектр и цветовой круг
- Тема 1.3. Рисование в нейтральных тонах
- Тема 1.4. Основы техники гризайль
- Тема 1.5. Техника рисования чучел
- Тема 1.6. Рисование в насыщенных тонах
- Тема 1.7. Использование драпировок в этюдах
- Тема 1.8. Цветовой тон
- Тема 1.9. Использование цветов в живописи
- Тема 1.10. Техника рисования предметов контрастных по цвету и различных по фактуре
- Тема 1.11. Техника рисования драпировок
- Тема 1.12. Техника рисования в стиле гризайль
- Тема 1.13. Техника рисования в сближенной цветовой гамме
- Тема 1.14. Техника рисования букетов
- Раздел 2. Этюды предметов сложной формы
- Тема 2.1. Материалы и технологии живописной темперой
- Тема 2.2. Техника рисования натюрморта предметов быта различного материала
- Тема 2.3. Техника рисования натюрморта с гипсовой головой или маской
- Тема 2.4. Техника рисования в стиле гризайль
- Тема 2.5. Техника выполнения рисунка при естественном освещении
- Тема 2.6. Техника рисования в насыщенных тонах
- Тема 2.7. Драпировки с орнаментом
- Тема 2.8. Техника выполнения набросков с использованием кисти
- Тема 2.9. Этюды верхней части туловища
- Тема 2.10. Техника выполнения поясного портрета
- Раздел 3. Этюды фигуры человека
- Тема 3.1. Техника выполнения этюдов фигуры человека
- Тема 3.2. Техника выполнения этюдов интерьера

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### ОПЦ.09. Рисунок с основами перспективы

#### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная дисциплина ОПЦ.09. Рисунок с основами перспективы является вариативной частью общепрофессионального цикла. В ходе преподавания учебной дисциплины

осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов.

Учебная дисциплина ОПЦ.09. Рисунок с основами перспективы обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01-06, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 2.1-ПК 2.4

### 1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Реализовывать форму и выявить ее конструктивные и характерные особенности Передача конструктивных особенностей формы с учетом перспективы Выполнять стилизованную графику, выдержку единого стиля Правильно пользоваться законами композиции Использовать теоретические положения рисунка в профессиональной деятельности Применять изображения фигур в композиции	Правила построения плоских фигур на плоскости и в пространстве Правила построения объемных фигур с использованием тональных и конструктивных различий Правила построения различных форм с использованием линейной и воздушной перспективы; Законы каллиграфии; Конструкцию светотеней; Приемы пропорционирования головы, деталей лица, фигуры и ее частей
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.		
ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.		
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.		
ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.		
ПК 2.1. 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.		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>122</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	112
в том числе:	
теоретическое обучение	44
практические занятия	43
лабораторные работы	25
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>2</b>
<b>Консультации</b>	2
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена (4 семестр) другие формы контроля (3 семестр)</i>	6

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

- Раздел 1. Введение. Группы тел в пространстве
- Тема 1.1. Рисование гипсовых геометрических фигур
- Тема 1.2. Натюрморт из 3-х бытовых предметов
- Тема 1.3. Натюрморт из 3-х предметов на фоне драпировки со складками
- Тема 1.4. Рисунок гипсовой розетки
- Тема 1.5. Рисунок гипсовой розетки на фоне драпировки со складками
- Тема 1.6. Рисунок греческой вазы
- Тема 1.7. Рисунок капители
- Тема 1.8. Архитектурный фрагмент
- Тема 1.9. Натюрморт в интерьере
- Раздел 2. Гипсовая голова человека. Анатомия головы человека
- Тема 2.1. Гипсовый слепок губ
- Тема 2.2. Гипсовый слепок глаз
- Тема 2.3. Гипсовый слепок носа
- Тема 2.4. Рисунок гипсовой обрубки
- Тема 2.5. Рисунок черепа
- Тема 2.6. Гипсовая голова (женская) Диана
- Тема 2.7. Гипсовая голова (мужская) Сократ
- Тема 2.8. Гипсовая голова (женская) Венера
- Тема 2.9. Портрет живой головы человека
- Раздел 3. Фигура человека
- Тема 3.1. Рисунок кисти руки человека
- Тема 3.2. Рисунок стопы ноги человека
- Тема 3.3. Рисунок скелета человека
- Тема 3.4. Рисунок живой фигуры человека
- Тема 3.5. Набросок человека в различных движениях

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОПЦ.10. Компьютерная графика

### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 1.2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.10. Компьютерная графика является вариативной частью общепрофессионального цикла. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов.

Учебная дисциплина ОПЦ.10. Компьютерная графика обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 02, ОК 09, ПК 2.3, ПК 2.4,

### 1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Создавать и обрабатывать компьютерную графику оптимальным способом.	Базовые понятия и виды компьютерной графики. Цветовые модели, применяемые в различных видах компьютерной графики. Алгоритмы и типы сжатия графических изображений.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Работать с основными двумерными трехмерными графическими редакторами.	Основы компьютерного моделирования.
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Проектировать дизайн веб-страниц соответствии с техническим заданием, используя технологии проектирования сайтов.	Особенности и области применения изучаемых программных продуктов. Основы веб-дизайна.
ПК 2.3 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.		
ПК 2.4 Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>108</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	108
в том числе:	
теоретическое обучение	40
практические занятия лабораторные работы	68
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	-
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета (4 семестр) другие формы контроля (3 семестр)</i>	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение

Тема 1 Введение в компьютерную графику

Тема 1.2 Растровая графика

Тема 1.3. Векторная графика Inkscape

Тема 1.4 Введение в верстку.

Тема 1.5 Верстка разворота

Тема 1.6 Верстка многостраничных изданий

#### АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

##### ОПЦ.11 Основы web дизайна

#### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 1.4. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.11. Основы web дизайна является вариативной частью общепрофессионального цикла. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна.

Учебная дисциплина ОПЦ.11. Основы web дизайна обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01- ОК 04, ПК.1.2.

##### 1.5. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Способность управлять работами по созданию (модификаций) и сопровождение информационных ресурсов. Проектировать дизайн веб-страниц соответствии с техническим заданием, используя технологии проектирования сайтов.	Современные технологии разработки и адаптации прикладного и программного обеспечения, их достоинства и недостатки. Уметь использовать среду программирования для разработки и адаптирования прикладного программного обеспечения к деятельности органов государственного и муниципального управления. Владеть навыками проектирования программного обеспечения и разработки прикладных программ. Основы веб-дизайна.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.		
ПК.1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>120</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	110
в том числе:	
теоретическое обучение	55
практические занятия лабораторные работы	55
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	2
<b>Консультация</b>	2
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена (4 семестр) другие формы контроля (3 семестр)</i>	<b>6</b>

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение

Раздел 1 Язык HTML

Тема 1.1. Основы HTML

Тема 1.2. Графика на гипертекстовых страницах

Тема 1.3. Работа с таблицами

Тема 1.4. Объекты, формы и фреймы

Тема 1.5. Стилиевое оформление HTML-документов

Тема 1.6. Динамический HTML.

Тема 1.7. Основы верстки сайтов

Раздел 2 Инструментальные средства разработки Web- страниц.

Тема 2.1. Работа в HTML-редакторе.

Раздел 3 Системы управления контентом (CMS)

Тема 2.1. Разработка корпоративного сайта

Раздел 4 Публикация сайта в Интернет

Тема 3.1 Продвижение сайта в сети Интернет.

### АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ

#### ОПЦ.12. 3 D моделирование

### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.12. 3 D моделирование является вариативной частью общепрофессионального цикла. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов.

Учебная дисциплина ОПЦ.12. 3 D моделирование обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 09, ПК.2.2, ПК.2.3.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<p>создавать неподвижную трехмерную сцену в соответствии с правилами художественного и технического дизайна с учетом цветофактурных решений;</p> <p>– создавать простую анимированную трехмерную сцену с помощью 3Dпрограммы;</p> <p>– экспортировать и импортировать графические файлы в 3Dпрограмме;</p> <p>– разрабатывать и представлять к защите свой проект, созданный в 3Dпрограмме</p>	<p>основные понятия трехмерной графики;</p> <p>– основные возможности программы 3D-проектирования;</p> <p>– принципы создания, модификации, текстурирования и освещения объектов на предметной плоскости, видах освещения, особенностях цветопередачи;</p> <p>– принципы и способы передачи движения при создании анимации;</p> <p>– общие принципы разработки проекта в программе трёхмерного моделирования;</p> <p>– этапы создания проекта в программе трёхмерного моделирования.</p>
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.		
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.		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>158</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	
в том числе:	
теоретическое обучение	74
практические занятия лабораторные работы	76
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	-
<b>Консультация</b>	-
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена (6 семестр) другие формы контроля (5 семестр)</i>	<b>6</b>

## 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Введение

Раздел 1. Интер фейс 3 D программы

Тема 1.1 Интерфейс системы 3D

Раздел 2. Основы трехмерного моделирования



Тема 2.1 Моделирование  
 Раздел 3. Текстурирование объектов  
 Тема 3.1. Текстура  
 Раздел 4. Освещение. Рендеринг  
 Тема 4.1. Освещение.  
 Раздел 5. Трёхмерная анимация  
 Тема 5.1. Создание трёхмерной анимации

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
 ОПЦ.13 Технология трудоустройства и планирования карьеры**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1.6. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы**

Учебная дисциплина ОПЦ.13. Технология трудоустройства и планирования карьеры является вариативной частью общепрофессионального цикла.

Учебная дисциплина ОПЦ.13. Технология трудоустройства и планирования карьеры обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 06.

**1.7. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	анализировать рынок труда; осуществлять поиск и отбор вакансий; составлять резюме и карьерный план; формировать портфолио выпускника; вести телефонные разговоры с работодателями; проводить собеседование.	основные понятия в сфере трудоустройства; требования к современному специалисту; виды карьеры; требования к составлению профессионального портфолио и резюме; виды собеседования и специфику их проведения; источники поиска работы.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения		

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>60</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	

в том числе:	
теоретическое обучение	50
практические занятия лабораторные работы	10
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	-
<b>Консультация</b>	-
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета (8 семестр)</i>	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

- Тема 1. Введение. Предмет, цели и задачи учебной дисциплины  
Тема 2. Построение карьеры  
Тема 3. Профессиональное самоопределение  
Тема 4. Портфолио выпускника  
Тема 5. Источники поиска работы  
Тема 6. Составление резюме и рекомендательных писем  
Тема 7. Телефонные переговоры с работодателями  
Тема 8. Собеседование  
Тема 9. Профессиональная адаптация

#### АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### **ПМ. 01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна**

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

##### **1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности **ВД 1. Разработка технического задания на продукт графического дизайна** и соответствующие ему профессиональные и общие компетенции.

##### 1.1.1. Перечень общих компетенций и личностных результатов:

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению,

	эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09.	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 1	<i>Разработка технического задания на продукт графического дизайна</i>
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

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

<b>иметь практический опыт:</b>	анализа, обобщения проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика
<b>уметь:</b>	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию
<b>знать:</b>	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.

## 1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов - 514 часов, в том числе:

Из них на освоение МДК - 400 часов;

В том числе, самостоятельная работа – 2 часа;  
учебная практика – 108 часов;  
экзамен по модулю – 6 часов.

**Форма промежуточной аттестации:**

экзамен по модулю, 4 семестр;  
по МДК.01.01 – экзамен, 4 семестр;  
по МДК.01.02 – дифференцированный зачет, 4 семестр;  
по учебной практике УП.01.01 - дифференцированный зачет, 4 семестр.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА**

### **МДК.01.01. Дизайн-проектирование**

Тема 1.1. Введение в компьютерную графику  
Тема 1.2. Растровая графика Paint.NET  
Тема 1.3. Векторная графика Inkscape  
Тема 1.4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта  
Тема 1.5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна  
Тема 1.6. Художественный образ элементов графического дизайна

### **МДК.01.02. Проектная графика**

Тема 2.1. Paint.NET  
Тема 2.2. Типографика  
Тема 2.3. Орнамент  
Тема 2.4. Архитектоника -композиция объемно-пространственных форм  
Тема 2.5. Проектирование дизайн-объекта  
Тема 2.6. Проектирование модульных композиций  
Тема 2.7. Интерактивные мультимедийные технологии. Знакомство с электронными изданиями  
Тема 2.8. Интерактивные элементы  
Тема 2.9. Расширенная интерактивность  
Тема 2.10. Преобразование печатного издания в электронное. Экспорт файла  
Учебная практика

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

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

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

##### **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 профессиональные и общие компетенции: ОК 01-11, ПК 2.1 – 2.5.

1.1.1. Перечень общих компетенций и личностных результатов:

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09.	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:

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
ПК 2.1	Планировать выполнение работ по разработке дизайн
ПК 2.2	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн
ПК 2.3	Разрабатывать дизайн
ПК 2.4	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн
ПК 2.5	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн

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

<b>иметь практический опыт:</b>	воплощения авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки
---------------------------------	--

<b>уметь</b>	<p>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</p> <p>сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</p> <p>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</p> <p>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</p> <p>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>создавать цветовое единство;</p> <p>защищать разработанный дизайн-макет;</p> <p>выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>
<b>знать:</b>	<p>технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;</p> <p>современные тенденции в области дизайна;</p> <p>разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования</p>

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

Всего часов – 1482 часа, в том числе:

Из них на освоение МДК - 1188 часов;

В том числе, самостоятельная работа – 25 часов;

В том числе, курсовой проект – 30 часов;

учебная практика – 72 часа;

производственная практика – 216 часов

экзамен по модулю – 6 часов.

#### **Форма промежуточной аттестации:**

экзамен по модулю, 7 семестр;

по МДК.02.01 – экзамен, 7 семестр;

по МДК.02.02 – экзамен, 7 семестр;

по МДК.02.03 – дифференцированный зачет, 7 семестр;

по МДК.02.04 – дифференцированный зачет, 7 семестр;

по учебной практике УП.02.01 - дифференцированный зачет, 5 семестр.

по производственной практике ПП.02.01 - дифференцированный зачет, 5,6,7 семестр.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА**

### **МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн**

Тема 1.1. Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации

Тема 1.2. Основные Элементы фирменного стиля

Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля

Тема 1.4. Носители фирменного стиля

Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля

Тема 1.6. Бренд

## Тема 1.7. Фирменный стиль как элемент бренда

### Курсовой проект

Примерная тематика курсовых проектов.

1. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Пакет.
2. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Ручка.
3. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Значок.
4. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Блокнот.
5. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Карманный календарь.
6. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Конверт.
7. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Коробка.
8. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Брелок.
9. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Календарь.
10. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Ежедневник.
11. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Карандаш.
12. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Сумка-шоппер.
13. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Рюкзак.
14. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Упаковка шоколада.
15. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Открытка.

### МДК.02.02 Корпоративная информационная среда

Тема 2.1. Листовка, флаер

Тема 2.2. Плакат (афиша)

Тема 2.3. Баннер, билборд

Тема 2.4. Ролл ап, штендер

Тема 2.5. Календарь

Тема 2.6. Вывеска

Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны

Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)

Тема 2.9. Веб-дизайн

Тема 2.10. Визуальное оформление веб-сайта

Тема 2.11. Основы HTML

Тема 2.12. Стилизовое оформление HTML-документов

Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений

Тема 2.14. Юзабилити интерфейса

Тема 2.15. Архитектура приложения

Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов

Тема 2.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android

### МДК.02.03. Многостраничный дизайн

Тема 3.1. Книжный дизайн

Тема 3.2. Журнальный дизайн

Тема 3.3. Газетный дизайн

Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции

Тема 3.5. Спуск полос

### МДК.02.04. Дизайн упаковки

Тема 4.1. Основы черчения

Тема 4.2. Дизайн упаковки

Тема 4.3. Трехмерное моделирование упаковки

Учебная практика

Производственная практика

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ. 03 Подготовка дизайн- макета к печати (публикации)

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

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля ПМ.03. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации) студент должен освоить основной вид деятельности **ВД 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)** и соответствующие ему профессиональные и общие компетенции.

1.1.1. Перечень общих компетенций и личностных результатов:

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09.	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:

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ВД 3	Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).





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

<b>иметь практический опыт</b>	осуществления подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации
<b>уметь</b>	выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации; осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации
<b>знать</b>	технологии настройки макетов к печати или публикации; технологии печати или публикации продуктов дизайна

## 1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов – 460 часов, в том числе:

Из них на освоение МДК – 238 часов;

В том числе, самостоятельная работа – 8 часов;

учебная практика – 72 часов;

производственная практика – 144 часа;

экзамен по модулю – 6 часов.

### Форма промежуточной аттестации:

экзамен по модулю, 8 семестр;

по МДК.03.01 – экзамен, 8 семестр;

по учебной практике УП.03.01 - дифференцированный зачет, 7 семестр.

по производственной практике ПП.03.01 - дифференцированный зачет, 8 семестр.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

### МДК.03.01. Финальная сборка дизайн-макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации

Тема 1.1. Файловая система и форматы файлов

Тема 1.2. Макетирование

Тема 1.3. Правила подготовки дизайн-макета к печати

Тема 1.4. Правила подготовки дизайн-макетов с использованием тиснения и лака, и других способов печати

Тема 1.5. Подготовка продукции графического дизайна к публикации в сети «Интернет»

Тема 1.6. Подготовка продукции графического дизайна к публикации различных устройств

Учебная практика

Производственная практика

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте

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

##### 1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности **ВД 4. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте** и соответствующие ему профессиональные и общие компетенции.

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09.	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.

1.1.1. Перечень общих компетенций и личностных результатов:

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций:

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ВД 4	Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

**1.2. В результате освоения профессионального модуля студент должен:**

иметь практический опыт:	самоорганизации, обеспечении профессионального саморазвития и развития профессии
уметь:	принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы; применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений
знать:	системы управления трудовыми ресурсами в организации; методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации;

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

Всего часов - 581 часов, в том числе:

Из них на освоение МДК – 359 часов;

В том числе, самостоятельная работа – 13 часов;

учебная практика – 72 часа;

производственная практика – 144 часов;

экзамен по модулю – 6 часов.

#### **Форма промежуточной аттестации:**

экзамен по модулю, 8 семестр;

по МДК.04.01 – экзамен, 8 семестр;

по МДК.04.02 – дифференцированный зачет, 8 семестр;

по учебной практике – УП.04.01- дифференцированный зачет, 8 семестр.

по производственной практике ПП.04.01 - дифференцированный зачет, 8 семестр.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА**

### **МДК.04.01. Основы менеджмента и планирование профессиональной деятельности**

Тема 1.1. Основы менеджмента и коммуникации договорных отношений

Тема 1.2. Анализ современных тенденции в области графического дизайна

Тема 1.3. Планирование выполнения работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания

Тема 1.4. Ценообразование на продукцию (работу, услуги) предпринимателей

Тема 1.5. Расчеты основных технико-экономических показателей проектирования

### **МДК.04.02. Психология и этика профессиональной деятельности**

Тема 2.1. Предмет и назначение этики

Тема 2.2. Основы психологии делового общения

Тема 2.3. Способы эффективного взаимодействия. Манипуляция и убеждение в деловом общении

Тема 2.4. Работа в коллективе и команде, эффективное взаимодействие с коллегами, руководством, клиентами

Тема 2.5. Публичное выступление

Тема 2.6. Особенности деловой коммуникации: переговоры, собеседования, совещания

### **Раздел 3. Психологическая напряженность в деловых отношениях**

Тема 3.1. Конфликт. Практические приемы профилактики и разрешения трудовых конфликтов

Тема 3.2. Стресс. Эффективные приемы саморегуляции поведения в процессе общения

### **Раздел 4. Сущность и нормы профессиональной этики**

Тема 4.1. Требование к внешнему облику делового человека. Имидж делового человека

Тема 4.2. Деловой этикет в профессиональной деятельности

Тема 4.3. Деловая карьера

Учебная практика

Производственная практика