


ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГПОУ «ЮРГИНСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по УР

 Д.Б. Рогова

21.02 2018г.

ПРОГРАММА

Профессиональный модуль ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ
ДИЗАЙН - МАКЕТОВ

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер

2018г.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 15.01.20 Графический дизайнер, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 09.12.2016 г., № 1543.

РАССМОТРЕНО

На заседании ЦМК отделения
ДиТ
Протокол № 5 от
15.01 2018 г.

Председатель ЦМК отделения
ДиТ



В.В. Решетка

Заведующий отделением
ДиТ
21.02 2018 г.



Ж.С. Чернова

СОСТАВИТЕЛЬ
преподаватель
профессионального цикла
ГПОУ ЮТК

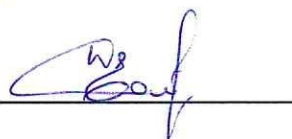


В.В. Решетка

РЕЦЕНЗЕНТЫ
преподаватели
профессионального
цикла ГПОУ ЮТК
Заведующий
лабораторией стандартизации



О.А. Зайда



Е.Н. Соловьева

Зарегистрировано в
методическом кабинете
21.02 2018 г.

Заместитель директора по НМР



И.Н. Данилова

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	стр. 5
2. СТРУКТУРА СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	10
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	25
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	30

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа ПМ 02. «Создание графических дизайн-макетов» разработана на основе основной образовательной программы среднего профессионального образования подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденной методическим советом ГПОУ «Юргинский технологический колледж» (протокол №3 от 09.02.2018 г.).

ПМ 02. «Создание графических дизайн-макетов» относится к профессиональному циклу и нацелен на освоение профессионального вида деятельности (ВПД) в области ВД 2 Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему профессиональные компетенций.

Данная программа предусматривает 511 часов вариативной части, которые по согласованию с работодателем использованы на темы: «Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации», «Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля», «Носители фирменного стиля», «Дополнительные элементы фирменного стиля», «Бренд», «Продукты информационного дизайна», «Плакат (афиша)», «Баннер. билборд», «Ролл ап, штендер», «Календарь», «Веб-дизайн», «Визуальное оформление веб-сайта», «Стилевое оформление HTML-документов», «Дизайн мобильных приложений», «Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android», «Книжный дизайн», «Журнальный дизайн», «Газетный дизайн», «Спуск полос», «Основы черчения», «Дизайн упаковки», «Трехмерное моделирование упаковки».

Вариативная часть профессионального модуля направлена на углубление общих, определяемой содержанием обязательной части, получение дополнительных компетенций, умений и знаний, необходимых для обеспечения конкурентоспособности выпускника в соответствии с запросами рынка труда и возможностями продолжения образования со спецификой выбранной профессии

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

- 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 2.6* Осуществлять маркетинговые исследования продвижения дизайн-продукта на рынке

Рабочая программа профессионального модуля построена таким образом, что обучающиеся начинают знакомство с азов: знакомство с созданием фирменного стиля, версткой многостраничных изданий и созданием упаковки. Логика изложения программного материала такова, что позволяет постепенно, шаг за шагом осваивать профессиональные компетенции обучающимся. Кроме того, при разработке программы учтены требования рынка труда к специалистам в области дизайна, что впоследствии предполагает развитие у обучающихся более высокого уровня эффективного поведения на рынке труда. Промежуточная форма контроля проводится по МДК 02.01, МДК 02.03, МДК 02.04 в виде дифференцированного зачета, по МДК 02.01, МДК 02.02, МДК 02.04 в виде экзамена, а итоговой формой контроля по профессиональному модулю является экзамен квалификационный.

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Создание графических дизайн-макетов

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер укрупнённой группы профессий и специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

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

1.2.1. 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.
ПК 2.6.*	Осуществлять маркетинговые исследования продвижения дизайн-продукта на рынке

1.2.2. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
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 общечеловеческих ценностей.
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 языке
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

1.2.3. В результате освоения профессионального модуля студент должен

Коды формируемых компетенций	Действия (дескрипторы)	Умения	Знания
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ; разработка планов по формированию макетов; определение времени для каждого этапа разработки дизайн макета.	Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания	Подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета.	Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика.	Технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн - макетов.

Коды формируемых компетенций	Действия (дескрипторы)	Умения	Знания
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	Воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки; дизайн мобильных приложений; дизайн электронных и интерактивных изданий.	Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; 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.	Современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования; программных приложений по основным направлениям графического дизайна; технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати.
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.	Организация представления разработанных макетов, обсуждения разработанных макетов по возникшим вопросам.	Организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.	Программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования.
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования	Организация архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в дизайн-продукт.	Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна.

Коды формируемых компетенций	Действия (дескрипторы)	Умения	Знания
дизайн-продукта			
ПК 2.6 Осуществлять маркетинговые исследования для продвижения дизайн-продукта на рынке	Составление плана и анализ маркетинговых исследований для принятия решений в продвижении дизайн-продукта	Проводить маркетинговый анализ собранных данных; дать оценку, полученным исследованиям и применять их в обосновании проектного решения.	Составляющие и процесс маркетинговых исследований; процесс маркетингового планирования исследований при разработке дизайн-продукта

1.3 Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Объем образовательной программы составляет **1383** часа, в том числе: учебной и производственной практики – **324** часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
2.1. Структура профессионального модуля ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики			
			Всего	Лабораторных и практических занятий Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная		
ПК 2.1-2.5 ОК1-ОК11	Раздел 1. МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	197	196	150			1	
	Раздел 2. Основные продукты информационного дизайна МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа	106	104	86			2	
	Раздел 3 Медиа-дизайн МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа	128	128	92				
	Раздел 4. Многогранный дизайн	289	288	246			1	
	Раздел 5. Дизайн упаковки	289	288	236			1	
ПК 2.1-2.5 ОК1-ОК11	Учебная практика, часов	144			144			
ПК 2.1-2.5 ОК1-ОК11	Производственная практика (по профилю специальности), часов	180			180			
	Промежуточная аттестация (экзамен квалификационный, консультации)	50				50		
	Всего:	1383	1004	810	144	180	50	5

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
2.1. Структура профессионального модуля ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ**

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.					Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики				
			Всего	Лабораторных и практических занятий Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная			
ПК 2.1-2.5 ОК1-ОК11	Раздел 1. МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	197	196	150				1	
	Раздел 2. Основные продукты информационного дизайна МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа	106	104	86				2	
	Раздел 3 Медиа-дизайн МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа	128	128	92					
	Раздел 4. Многостраничный дизайн	289	288	246				1	
	Раздел 5. Дизайн упаковки	289	288	236				1	
ПК 2.1-2.5 ОК1-ОК11	Учебная практика, часов	144			144				
ПК 2.1-2.5 ОК1-ОК11	Производственная практика (по профилю специальности), часов	180				180			
	Промежуточная аттестация (экзамен квалификационный, консультации)	50					50		
	Всего:	1383	1004	810	144	180	50	5	

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

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
ПМ02 Создание графических дизайн-макетов			
МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		197	
Раздел 1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн		12	
Тема 1.1. Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации	Содержание	1	2
		2	
		3	3
		4	3
		5	
		6	
	Практические занятия	4	
		1	
		Содержание	
		1	3
		2	
		Практические занятия	30
Тема 1.2. Основные элементы фирменного стиля	1		
	2		

	3	Разработка товарного знака в соответствии с техническим заданием		
	4	Создание фирменного блока и товарного знака	4	
Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	Содержание			
	1	Визуальные компоненты фирменного стиля: цвет, шрифт, корпоративный герой.		2
	2	Аудиальные компоненты фирменного стиля: звуки, музыка, фирменные голоса.		1
	Практические занятия			
	1	Проработка фирменных цветов		
2	Разработка фирменных шрифтов			
3	Создание корпоративного героя		14	
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	Содержание			
	1	Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	4	3
	Практические занятия			
	32			
	1	Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию		
2	Разработка фирменных бланков			
3	Разработка фирменных конвертов			
4	Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции			
Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля	Содержание			
	1	Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.	10	2
	2	Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов Фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.		1
	Практические занятия			
	42			
Тема 1.6. Бренд	1	Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта		
	2	Разработка рекламной, сувенирной и презентационной продукции (абонемент, фирменная футболка, открытка и пригласительный билет)		
	3	Создание фирменного персонажа		
	4	Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию		
	5	Создание фирменного стиля для организации (по выбору)		
	6	Представление и защита разработанных дизайн-макетов		
	Содержание			
1	Паспорт торговой марки.	4	1	

	2	Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания		2
	Практические занятия		24	
	1	Исследование проектной ситуации на разработку брендбука		
	2	Дизайн-концепция брендбука. Тема, идея		
	3	Графическое решение		
	4	Создание брендбука		
	5	Представление и защита разработанных дизайн-макетов		
	6	Исследование проектной ситуации на разработку логобука		
	7	Дизайн-концепция логобука. Тема, идея		
	8	Графическое решение		
	9	Создание логобука		
	10	Представление и защита разработанных дизайн-макетов		
	Содержание		2	
Тема 1. 7. Фирменный стиль как элемент бренда	1	Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.		3
	Практические занятия		10	
	1	Ребрендинг элементов фирменного стиля.		
Самостоятельная работа при изучении МДК 02.01			1	
Раздел 2. Основные продукты информационного дизайна			104	
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа			234	
Тема 2.1. Продукты информационного дизайна			4	
	1	Понятие «Информационный дизайн». Продукты информационного дизайна.		2
	2	Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров..		3
	Практические занятия		8	
	1	Разработка рекламной листовки		
	2	Разработка флаера		
Тема 2.2 Плакат (афиша)	Содержание		2	

	1	Дизайн и концепция плакатов. Виды плакатов. Основные правила разработки плакатов		3
	Практические занятия		24	
	1	Разработка информационного плаката		
	2	Разработка рекламного плаката		
	3	Разработка шрифтового плаката		
	4	Разработка имиджевого плаката		
	5	Представление и защита дизайн-макета		
	Тема 2.3 Баннер. билборд		2	
	1	Виды и типы баннеров. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов.		3
	Практические занятия		12	
	1	Разработка билборда		
	2	Разработка интернет-баннера		
	Тема 2.4. Ролл ап, штендер		2	
	1	Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.		2
	Практические занятия		12	
	1	Разработка ролл апа		
	2	Разработка штендера		
	Тема 2.5. Календарь		2	
	1	Виды календарей. Правила создания календарей.		2
	Практические занятия		12	
	1	Разработка настольного календаря		
	2	Разработка настенного календаря (перекидного)		
	3	Разработка оригинального календаря		
	Тема 2.6. Вывеска		2	
	1	Типы вывесок. Правила их создания		2
	Практические занятия		6	
	1	Разработка вывески		
	Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны		2	
	1	Виды стел и пилонов. Правила их создания		2
	Практические занятия		6	
	1	Разработка стелы		
	Тема 2.8.		2	
	Содержание			

Информационные стенды (доска информации)	1	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления.		2
	Практические занятия		6	
Раздел 3 Медиа-дизайн МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа	1	Разработка информационного стенда	128	
			234	
	Содержание		4	
Тема 3.1. Веб-дизайн	1	Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов.		2
	2	Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.		1
Тема 3.2. Визуальное оформление веб-сайта	Содержание		4	
	1	Стили дизайна: тенденции развития. Виды макетов. Сетки дизайна. Современные принципы дизайна. Цветовое и стилевое решение.		1
	2	Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне		2
Тема 3.3. Основы HTML	Практические занятия		34	
	1	Создание макета страницы web-сайта в Adobe PhotoShop с использованием разметки макета и векторной графики в соответствии с техническим заданием		
	2	Подбор шрифта к различным стилям сайта		
	3	Оформление стартовой страницы сайта.		
	4	Создание проекта (выбор стиля сайта, цветового и шрифтового решения, создание стартовой страницы)		
	5	Представление и защита проекта		
Содержание		4		
Тема 3.4. Стилиевое оформление HTML-документов	1	Структура HTML-документа. Теги и атрибуты элементов HTML. Типы файлов иллюстраций. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста.		2
	2	Вставка объектов. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML		
	Практические занятия		12	
	1	Создание документа HTML с использованием таблицы		
Содержание учебного материала		4		
1	Каскадные таблицы Стилиев. Типы данных CSS. Селекторы. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. Применение стилей и классов к элементам			2

	документа HTML.		
2	Создание словес при помощи CSS. Позиционирование элементов. Фильтры изображений и эффект перехода.		
Практические занятия		26	
1	Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности.		
2	Установка гарнитуры и цвета шрифта в документах HTML		
3	Размещение графики в документах HTML		
4	Построение гипертекстовых связей		
5	Создание ссылки на другой HTML-документ		
6	Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности		
Тема 3.5. Дизайн мобильных приложений		4	
1	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.		1
2	Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.		
Тема 3.6. Юзабилити интерфейса		4	
1	Основные принципы проектирования пользовательского опыта.		2
2	Структура пользовательского интерфейса		
Практические занятия		8	
1	Разработка интерфейса		
Тема 3.7. Архитектура приложения		4	
1	Создание прототипа мобильного приложения.		2
2	Инструменты для проектирования интерфейсов.		
Тема 3.8. Элементы и принципы дизайна интерфейсов		4	
1	Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах.		2
2	Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.		
Тема 3.9. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android		4	
1	Анатомия iOS приложения. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign		2

	Практические занятия		12
	1	Анимация интерфейсов	
	2	Дизайн мобильного приложения	
Самостоятельная работа МДК 02.02			
Раздел 4. Многограничный дизайн			2
МДК. 02.03. Многограничный дизайн			289
Тема 4.1. Книжный дизайн	Содержание учебного материала		6
	1	Особенности макетирования и верстки длинных документов.	
	2	Оформление списков, заголовков, сносок и других типовых элементов.	
	3	Работа со стилями и с шаблонами.	2
	Практические занятия		60
	1	Разработка макета обложки книги	
	2	Разработка макета обложки книги с авторской графикой в соответствии с техническим заданием	
	3	Разработка макета разворота книжного издания с использованием орнамента и иллюстрациями в соответствии с техническим заданием	
	4	Верстка книги	
	5	Конструкция детской книги (проектная часть). Сбор аналогов. Анализ отобранного материала, определение целевой аудитории.	
	6	Разработка собственной авторской концепции, иллюстраций.	
	7	Идейное эскизирование, разработка вариантов композиций. Создание иллюстраций.	
	8	Создание иллюстраций.	
	9	Отбор материалов, собранных автором. Работа и обработка эскизов иллюстраций в электронном виде.	
	10	Работа с авторскими иллюстрациями с помощью компьютерных технологий.	
	11	Верстка детской книги	
	12	Представление и защита разработанного дизайн-макета	
Тема 4.2. Журнальный дизайн	Содержание учебного материала		10
	1	Особенности макетирования и верстки журнала.	

	2	Создание модульной сетки. Многоколоночная верстка			2
	3	Разработка стилового оформления журнала.			2
	4	Использование прозрачности и визуальных эффектов			2
	Практические занятия			94	
	1	Оформительские элементы периодического издания			
	2	Шрифт в периодическом издании			
	3	Декоративные элементы			
	4	Иллюстрационные элементы			
	5	Фотография в периодическом издании			
	6	Рисунков в периодическом издании			
	7	Инфографика в периодическом издании			
	8	Комплексы элементов			
	9	Структура издания, композиция номера. Композиция полосы			
	10	Разработка обложки журнала			
	11	Разработка макета журнала			
	12	Верстка журнала			
	13	Проектирование журнала в соответствии с техническим заданием			
	14	Маркетинговые исследования для формирования портрета потребителя			
	15	Поиск образа обложки в соответствии с целевой аудиторией			
	16	Проектная часть задания. Верстка журнала в соответствии с техническим заданием			
	17	Представление и защита разработанного дизайн-макета			
	Содержание учебного материала			8	
	1	Особенности макетирования и верстки газеты.			2
	2	Состав газеты. Типовые макеты			2
	3	Особенности оформления текстового и графического материала газеты			2
	Практические занятия			30	
	1	Выявление по образцам главных факторов формообразования газеты			
	2	Оформление подборок и тематических полос в газетах			
	3	Оформление рекламы в газете			
	4	Шрифтовое оформление газеты			
	5	Оформление иллюстраций в газете			
	6	Компоновка газетной полосы.			
Тема 4.3. Газетный дизайн					

	7	Разработка макета газеты в соответствии с техническим заданием	
	8	Верстка газеты	
	9	Представление и защита разработанного дизайн-макета	
Тема 4.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Содержание учебного материала		8
	1	Особенности макетирования и верстки рекламы.	3
	2	Виды рекламной продукции	3
	3	Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе	3
	4	Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	3
	Практические занятия		56
	1	Разработка макета буклета в соответствии с техническим заданием	
	2	Верстка буклета	
3	Разработка макета рекламной брошюры в соответствии с техническим заданием		
4	Верстка рекламной брошюры		
5	Разработка макета каталога в соответствии с техническим заданием		
6	Верстка рекламного каталога		
7	Представление и защита разработанного дизайн-макета		
Тема 4.5. Спуск полос	Содержание учебного материала		2
	1	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос	3
	2	Спуск полос	3
Практические занятия			14
	1	Спуск полос книги	
Самостоятельная учебная работа по МДК 02.03			1
Раздел 5. Дизайн упаковок			
	МДК. 02.04. Дизайн упаковок		289
Тема 5.1. Основы черчения	Содержание учебного материала		16
	1	Основные сведения по оформлению чертежей, геометрические построения.	2
	2	Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии.	2
	3	Проекции моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей.	2
	4	Деление окружности на равные части.	2

	5	Комплексный чертёж. Сечение и разрезы.		2
	6	Аксонометрия.		2
	7	Выполнение надписей стандартным шрифтом.		2
	8	Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали.		2
	Практические занятия		68	
	1	Типы линий и их применение при выполнении чертежей		
	2	Начертание прописных, строчных букв русского алфавита		
	3	Начертание цифр и знаков		
	4	Правила нанесения размеров на чертеж.		
	5	Выполнение чертежей и проставление линейных и угловых размеров		
	6	Основные правила деления отрезков, углов и окружностей на равные части		
	7	Правила построения касательных и сопряжений		
	8	Правила построения лекальных кривых		
	9	Способы проецирования		
	10	Выполнение проецирования точки, отрезка прямой, плоскости на три плоскости проекций		
	11	Выполнение проецирования геометрических тел		
	12	Выполнение построения геометрических форм в аксонометрических проекциях		
	13	Выполнение построений разверток геометрических тел		
	14	Выполнение построений усеченных геометрических тел		
	15	Выполнение построений взаимного пересечения поверхностей геометрических тел		
	16	Построение основных проекций по заданным параметрам		
	17	Разработка развертки упаковки по заданным проекциям		
	18	Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки		
	Содержание учебного материала		8	
Тема 5.2. Дизайн упаковки	1	Краткая история развития упаковки и этикетки.		3
	2	Маркетинговые исследования при конструировании упаковки.		3
	3	Дизайн упаковки. Функции упаковки		3
	4	Формообразование упаковки		3
	5	Конструирование упаковки		3
	6	Технологичность конструкции упаковки		3
	7	Внешнее оформление		3

	Практические занятия	102	
	1	Разработка формы упаковки различного назначения	
	2	Разработка развертки упаковки	
	3	Разработка дизайна упаковки к созданной форме	
	4	Проектирование упаковки в соответствии с техническим заданием	
	5	Маркетинговые исследования при конструировании упаковки	
	6	Поиск образа в соответствии с целевой аудиторией	
	7	Поиски шрифтовой графики и конструктивных прототипов.	
	8	Проектная часть задания. Развертки кроя и цветовое решение, окончательный вариант шрифтового решения.	
	9	Выполнение оригинал-макета.	
	10	Представление и защита созданного проекта	
	Содержание учебного материала	10	
Тема 5.3. Трехмерное моделирование упаковки	1	Программы для моделирования	3
	2	Основные методики создания упаковки в программе	3
	3	Размещение дизайна на созданный продукт	3
	4	Анимация при презентации	3
	Практические занятия	84	
	1	Основы моделирования	
	2	Материалы и текстуры объектов	
	3	Освещение и камеры	
	4	Основы анимации	
	5	Создание трехмерной модели в программе моделирования	
	6	Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации	
	7	Представление и защита разработанного дизайн-макета	
	Самостоятельная учебная работа по МДК 02.04	1	
	Учебная практика ПМ.02	144	
	Содержание учебной практики: Инструктаж по ТБ Организация труда. Общее ознакомление с программой практики. Разработка технического задания на основе анализа исходной информации. Проведение анализа прототипов.		

Изучение особенностей проектируемого объекта (культурно-исторические особенности его месторасположения, уникальные достоинства, функциональные особенности, потребности потребителя и пр.).

Проведение общего анализа ситуации.

Предварительные консультации с соответствующими специалистами.

Составление полного портрета потребителя, определение его фактических и истинных потребностей.

Художественное осмысление историко-культурного содержания объекта проектирования.

Проработка теоретической части концепции проекта.

Выполнение эскизных вариантов дизайн-предложений по каждому разделу объекта проектирования.

Формулирование концепции проекта в целом.

Создание брендбука.

Разработка брифа.

Структура брендбука.

Создание и выбор концепции.

Разработка графической части.

Верстка брендбука.

Ребрендинг элементов фирменного стиля.

Разработка основных элементов фирменного стиля объекта проектирования.

Сбор необходимой информации на заданную тему, материалов и документов.

Проведение анализа прототипов.

Работа с литературными источниками по данной теме.

Проработка теоретической части концепции проекта.

Выполнение эскизных вариантов дизайн-предложений по каждому разделу объекта проектирования.

Разработка логотипа и фирменного блока.

Эскизы логотипов (карандаш, ручка).

Эскизы логотипов в программе векторной графики.

Подбор, разработка шрифта графическими материалами.

Подбор, разработка шрифта в программе векторной графики.

Подбор цветовой гаммы(гуашь, акварель, цветные карандаши, маркеры).

Подбор цветовой гаммы в графических редакторах.

Разработка листовки.

Разработка плаката.

<p>Разработка билборда. разработка штендера. Разработка календаря (настенный перекидной). Разработка календаря (домик, карманный). Разработкa вьески (световые буквы). Разработка вьески (световой короб). Разработка вьески (контражур). Визуальное оформление сайта.</p>		
<p>Производственная практика ПМ.02</p> <p>Виды работ</p> <p>Сбор предпроектных данных по конкретному заданию.</p> <p>Освоение методики компьютерного проектирования с помощью графических редакторов и программ.</p> <p>Освоение методики компьютерного проектирования с применением программ ntm1.</p> <p>Освоение методики и практики проектирования анимационных задач в gif- формате.</p> <p>Освоение методики и практики проектирования звуковых файлов с использованием flash-технологии.</p> <p>Освоение практики построения 3d-моделей.</p> <p>Освоение методик и технологий дизайн - проектирования рекламы и информационных носителей многоаспектной среде.</p> <p>Овладение аппаратными и программными средствами длядизайн - проектирования на электронных носителях.</p> <p>Овладение аппаратными и программными средствами длядизайн - проектирования на электронных носителях.</p> <p>Овладение способами верстки журнала.</p> <p>Создание макета.</p> <p>Основной текст.</p> <p>Слусковые и концевые полосы.</p> <p>Исправление ошибок верстки текста.</p> <p>Овладение способами верстки брошюры.</p> <p>Овладение способами верстки газеты.</p> <p>Овладение способами верстки книги.</p> <p>Подбор удобного красивого шрифта для конкретной книги.</p> <p>Разработка общего стиля вёрстки текста.</p> <p>Размещение заголовков, ссылок, иллюстраций и таблиц.</p> <p>редактирование страницы от так называемых «висячих и лежащих строк».</p>	188	

<p>проверка расположения переносов слов и предложений. отслеживание общностей стилей в оформлении элементов книги. Расставление по своим местам тире и дефисов.</p>		
<p>Промежуточная аттестация (экзамен квалификационный, консультации)</p>	<p>50</p>	
<p>Всего:</p>	<p>1383</p>	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Материально-техническое обеспечение программы

Реализация программы модуля предполагает наличие учебного кабинета:

Кабинет **компьютерных (информационных) технологий**

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета компьютерных (информационных) технологий.

Рабочее место преподавателя:

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

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

- электронная доска;
- лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3;
- комплект учебно-методической документации;

Вспомогательное оборудование:

- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных лабораторий: живописи и дизайна, художественно-конструкторского проектирования, мультимедийных технологий, графических работ и макетирования, макетирования и 3D-моделирования.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории **живописи и дизайна**.

Основное оборудование.

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

Рабочие места обучающихся.

- экраны (настенные, на штативе);
- цифровой проектор;
- лазерный цветной принтер в формате А4;
- сканер маркерной доски;
- сканер для документов;
- сетевой удлинитель;
- имиджер;
- комплект учебно-методической документации;
- мольберты.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Материально-техническое обеспечение программы

Реализация программы модуля предполагает наличие учебного кабинета:

Кабинет компьютерных (информационных) технологий

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета компьютерных (информационных) технологий.

Рабочее место преподавателя:

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

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

- электронная доска;
- лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3;
- комплект учебно-методической документации;

Вспомогательное оборудование:

- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных лабораторий: живописи и дизайна, художественно-конструкторского проектирования, мультимедийных технологий, графических работ и макетирования, макетирования и 3D-моделирования.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории **живописи и дизайна**.

Основное оборудование.

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

Рабочие места обучающихся.

- экраны (настенные, на штативе);
- цифровой проектор;
- лазерный цветной принтер в формате А4;
- сканер маркерной доски;
- сканер для документов;
- сетевой удлинитель;
- имиджер;
- комплект учебно-методической документации;
- мольберты.

Вспомогательное оборудование:

- конструкции, позволяющие развешивать готовые работы на стене;
- рамы, используемые для оформления готовых работ;
- инструменты, используемые в процессе художественной деятельности;
- фартуки и нарукавники, защищающие одежду от загрязнений во время работы;
- альбомы и комплекты словарей и энциклопедий, позволяющие ознакомить обучающихся с шедеврами мирового изобразительного искусства и дизайна;
- передвижной столик или потолочные крепления, предназначенные для фиксации проектора;
- шкафы, стеллажи для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений;
- инструменты, позволяющие работать с информацией на электронных носителях (создание диаграмм, работа с документами и т.д.);
- доски, краски и другие материалы, используемые в художественной деятельности;
- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории **художественно-конструкторского проектирования.**

Основное оборудование:

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

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

- проектор (интерактивная доска);
- комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование:

- наглядные пособия, раздаточный материал.
- шкафы для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.
- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории **мультимедийных технологий**

Основное оборудование:

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

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

- доска;
- звуковая система;
- звуковой ресивер;
- плазменная панель;
- сканер;
- dvd плеер, лазерный принтер;
- специализированное ПО;
- компьютеры/ноутбуки;
- комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование:

- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории **графических работ и макетирования**

Основное оборудование:

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

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

- мультимедийный проектор;
- экран;
- комплект учебно-методической документации;
- нормативная документация;
- учебные пособия (книги, журналы и альбомы с репродукциями).

Вспомогательное оборудование:

- демонстрационные макеты;
- стеллажи для макетов;
- шкафы для наглядных пособий;
- модульные стойки;
- обучающие стенды;
- наборы заготовок и инструментов для изготовления макетов;
- типовые формы проектных заданий;
- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории **макетирования и 3D-моделирования**

Основное оборудование:

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

Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

- видеопроекторное оборудование (интерактивная доска и ноутбук);
- выделенный канал связи (интернет);
- 3d принтер;
- 3d сканеры;
- станок для лазерной резки;
- станок для фигурного резок пенопласта;
- ЧПУ станок для моделирования;
- комплект учебно-методической документации;
- специализированное ПО;
- компьютеры/ноутбуки.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. – 160 с.
2. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 208 с.
3. Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014 -44 с.
4. Карпова, С.В. и др. Основы маркетинга : учебник для СПО / под общ. ред. С. В. Карповой. — М. : Издательство Юрайт, 2015. — 408 с.
5. Киселев, С.В. и др. Веб-дизайн [Текст]: учебное пособие / С. В. Киселев. – М.: Издательство «Академия», 2015. – 64 с.
6. Минаева О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 - 60 с.
7. Минаева О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016 -88 с.
8. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн [Текст]: учебное пособие / В. Т. Тозик. – М.: Издательство «Академия», 2015. – 208 с.
9. Орехов, Н.Н. Реклама и дизайн. Учебное пособие.- М.:МИПК,2015 -172 с.

Дополнительные источники:

1. Устин, В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно – художественного формообразования в дизайнерском творчестве: Учебное пособие.- АСТ, Харвест, Астрель, 2010.- 239 с.

2. Панкратов, Ф.Г. Рекламная деятельность: Учебник / Ф.Г.Панкратов, Ю.К.Баженов, В.Г. Шахурин.- 7-е изд., перераб. и доп. - М.: «Дашков и К», 2006.- 526с.

3. Шарков, Ф.И. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник/Ф.И. Шарков. - М.: Дашков и К, 2009.- 408 с.

Интернет-ресурсы:

1. Художественно-изобразительные средства [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.nankk.ru>.

2. Энциклопедия маркетинга [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.marketing.spb.ru>.

3. Русский язык и культура речи [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.twirpx.com>.

4. Официальный сайт журнала Индустрия рекламы [Электронный ресурс].- Режим доступа: www.ir-magazine.ru .

5. Официальный сайт журнала Практика рекламы [Электронный ресурс].- Режим доступа: www.prosmi.ru .

6. Официальный сайт журнала Рекламные идеи [Электронный ресурс].- Режим доступа: www.advi.ru .

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	Демонстрирует знания технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;	Устный опрос в ходе текущего контроля
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания	современных тенденций в области дизайна;	Экспертное наблюдение выполнения практических работ
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.	
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания.	
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде. Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	
ПК 2.6.* Осуществлять маркетинговые исследования продвижения дизайн-продукта на рынке	Выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания	
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации	
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.		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.		
ОК 08. Использовать средства физической		

<p>культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности</p>	<p>для создания новых форм. Защищает разработанный дизайн-макет.</p>	
<p><i>ОК 09.</i> Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<p>Выполняет комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.</p>	
<p><i>ОК 10.</i> Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>	<p>Воплощает авторские продукты дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн,</p>	
<p><i>ОК 11.</i> Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.</p>	<p>многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки. Составляет план и анализ маркетинговых исследований для принятия решений в продвижении дизайн-продукта.</p>	