

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН - МАКЕТОВ

по профессии
54.01.20 Графический дизайнер

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика примерной рабочей программы профессионального модуля «ПМ.02.Создание графических дизайн-макетов»	3
2. Структура и содержание профессионального модуля.....	6
3. Условия реализации программы профессионального модуля«ПМ.02.создание графических дизайн-макетов»	17
4. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля«ПМ.02.создание графических дизайн-макетов»	19

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденного приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 года № 1543 (ред. от 17.12.2020), зарегистрированного Министерством юстиции Российской Федерации 23 декабря 2016 г. № 44916.

Программа учебной дисциплины является частью образовательной программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих (далее – ОП ПКРС) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

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

1.2.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.

ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

1.2.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

1.2.3 В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки
-------------------------	--

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

1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

При реализации содержания программы профессионального модуля максимальная учебная нагрузка обучающегося составляет – 1010 часов из них обязательная аудиторная нагрузка обучающегося – 572 часа, самостоятельная работа обучающегося – 36 часов, учебная практика – 216 часа и производственная практика – 144 часов, промежуточная аттестация – 42 часов.

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.				Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная	
ПК2.1-2.5 ОК1-11	Раздел 1. МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	150	150	136	54	-	8
	Раздел 2. МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа	176	176	162	54	-	8
	Раздел 3. МДК 02.03 Многостраничный дизайн	140	140	124	54	-	10
	Раздел 4. МДК 02.04 Дизайн упаковки	166	166	150	54	-	10
	Производственная практика (по профилю специальности), часов	144				144	
	Промежуточная аттестация (включая экзамен по модулю)	42					
	Всего:	1010	632	572	216	144	36

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

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах
Раздел 1.Фирменный стиль и корпоративный дизайн		150
<i>МДК 02.01Фирменный стиль и корпоративный дизайн</i>		150
Тема 1.1.Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	<i>Содержание</i>	14
	1. Образ компании. 2. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. 3. Функции фирменного стиля. 4. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	5
	Практическая работа1. Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	5
Тема 1.2.ОсновныеЭлементы фирменного стиля	<i>Содержание</i>	10
	1. Товарный знак. 2. Логотип и его виды. 3. Правила использования логотипа. 4. Фирменный блок	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	21
	Практическая работа 1. Разработка логотипов и правил использования , согласно техническому заданию	11
	Практическая работа 2.Создание фирменного блока и товарного знака	10

Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	Содержание	14
	1. Цвет. 2. Шрифт. 3. Стил 4. Композиция. 5. Музыка. 6. Фирменные голоса. 7. Декорации. 8. Другие образы.	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	4
	Практическая работа 1. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля	4
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	Содержание	10
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	12
	Практическая работа 1. Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	6
	Практическая работа 2. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.	6
Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля	Содержание	10
	1. Сайт. 2. Упаковка. 3. Фирменный персонаж. 4. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля. 5. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	
	Практическая работа 1. Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	6
	Практическая работа 2. Создание фирменного персонажа	6
	Практическая работа 3. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	6
Тема 1.6.Бренд	Содержание	10

	1. Паспорт торговой марки. 2. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 1. Создание брендбука	6
Тема 1. 7. Фирменный стиль как элемент бренда	<i>Содержание</i>	10
	1. Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 1. Ребрендинг элементов фирменного стиля	6
	Самостоятельные работы	8
	Консультации	2
	Промежуточная аттестация	6
Раздел 2. Информационный дизайн и медиа		176
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа		176
Тема 2.1. Листовка, флаер	<i>Содержание</i>	4
	1. Виды листовок. 2. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12
	Практическая работа 1. Разработка рекламной листовки	6
	Практическая работа 2. Разработка флаера	6
Тема 2.2. Плакат (афиша)	<i>Содержание</i>	10
	1. Дизайн и концепция плакатов. 2. Виды плакатов. 3. Основные правила разработки плакатов	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14
	Практическая работа 1. Разработка информационного плаката	4
	Практическая работа 2. Разработка рекламного плаката	4
	Практическая работа 3. Разработка имиджевого плаката	6
Тема 2.3. Баннер, билборд	<i>Содержание</i>	4

	1. Виды и типы баннеров. 2. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	10
	Практическая работа 1. Разработка билборда	5
	Практическая работа 2. Разработка интернет-баннера	5
Тема 2.4. Ролл ап, штендер	<i>Содержание</i>	2
	1.Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8
	Практическая работа 1. Разработка ролл апа	5
	Практическая работа 2. Разработка штендера	3
Тема 2.5. Календарь	<i>Содержание</i>	2
	1.Виды календарей. Правила создания календарей.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	4
	Практическая работа 1. Разработка различных видов календарей	4
Тема 2.6. Вывеска	<i>Содержание</i>	2
	Типы вывесок. Правила их создания	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	4
	Практическая работа 1. Разработка вывески	4
Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны	<i>Содержание</i>	2
	Виды стел и пилонов. Правила их создания	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	4
	Практическая работа 1. Разработка стелы	4
Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)	<i>Содержание</i>	8
	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	4

	Практическая работа 1. Разработка информационного стенда	4
Тема 2.9. Веб-дизайн	Содержание	3
	1. Основные понятия веб-дизайна. 2. Структура страницы сайта. 3. Типы сайтов. 4. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	
Тема 2.10. Визуальное оформление веб-сайта	Содержание	10
	1. Стили дизайна: тенденции развития. 2. Виды макетов. 3. Сетки дизайна. 4. Современные принципы дизайна. 5. Цветовое и стилевое решение. 6. Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	4
	Практическая работа 1. Создание макета страницы в GIMP, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	4
Тема 2.11. Основы HTML	Содержание	13
	1. Структура HTML-документа. 2. Теги и атрибуты элементов HTML. 3. Типы файлов иллюстраций. 4. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. 5. Вставка объектов. 6. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6
	Практическая работа 1. Создание документа HTML с использованием таблицы	6
Тема 2.12. Стилиевое оформление HTML-документов	Содержание	15
	1. Каскадные таблицы Стейлей. 2. Типы данных CSS. 3. Селекторы. 4. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. 5. Применение стилей и классов к элементам документа HTML.	

	6. Создание слоев при помощи CSS. 7. Позиционирование элементов. 8. Фильтры изображений и эффекты перехода.	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10
	Практическая работа 1. Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности	10
Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений	Содержание	4
	1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. 2. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. 3. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	
Тема 2.14. Юзабилити интерфейса	Содержание	10
	1. Основные принципы проектирования пользовательского опыта. 2. Структура пользовательского интерфейса	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	4
	Практическая работа 1. Разработка интерфейса	4
Тема 2.15. Архитектура приложения	Содержание	4
	1. Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.	
Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	Содержание	4
	1. Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. 2. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. 3. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.	
Тема 2.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android	Содержание	10
	1. Анатомия iOS приложения. 2. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	4

	Практическая работа 1. Анимация интерфейсов	2
	Практическая работа 2. Дизайн мобильного приложения	2
	Самостоятельная работа	8
	Консультации	2
	Промежуточная аттестация	6
Раздел 3. Многостраничный дизайн		140
МДК. 02.03. Многостраничный дизайн		140
Тема 3.1. Книжный дизайн	<i>Содержание</i>	20
	- Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции - Использование спецсимволов и глифов - Оформление списков, заголовков и других типовых элементов - Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста. - Работа со стилями - Работа с шаблонами - Способы объединения нескольких публикаций - Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book - Создание оглавления. Использование библиотек (Library)	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	
	Практическая работа 20.Верстка книги	
Тема 3.2. Журнальный дизайн	<i>Содержание</i>	20
	- Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты - Использование нескольких мастер-шаблонов - Создание модульной сетки - Многоколоночная верстка - Разработка стилового оформления журнала. Использование стилей - Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	
	Практическая работа 1.Верстка журнала	

Тема 3.3. Газетный дизайн	<i>Содержание</i>	10
	1. Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	10
	Практическая работа 2.Верстка газеты	10
Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	<i>Содержание</i>	14
	1. Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции 2. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	15
	Практическая работа 3.Верстка рекламной брошюры	15
Тема 3.5. Спуск полос	<i>Содержание</i>	12
	1. Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 4.Спуск полос книги	6
	Самостоятельная работа	10
	Консультации	2
	Промежуточная аттестация	6
Раздел 4. Дизайн упаковки		166
МДК. 02.04. Дизайн упаковки		166
Тема 4.1. Основы черчения	<i>Содержание</i>	27
	1. Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт. Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения. 2. Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии. Проекция моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей. 3. Выполнение надписей стандартным шрифтом. 4. Деление окружности на равные части. 5. Комплексный чертёж. 6. Сечение и разрезы. 7. Аксонометрия. 8. Построение комплексного чертежа и наглядного изображения. 9. По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	
	Практическая работа 1. Построение основных проекций по заданным параметрам	10

	Практическая работа 2. Разработка развертки упаковки по заданным проекциям	10
	Практическая работа 3. Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки	10
Тема 4.2. Дизайн упаковки	Содержание	16
	1. Дизайн упаковки. 2. Функции упаковки. 3. Формообразование упаковки. 4. Конструирование упаковки. Внешнее оформление.	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	30
	Практическая работа 4. Разработка формы упаковки	10
	Практическая работа 5. Разработка развертки упаковки	10
	Практическая работа 6. Разработка дизайна упаковки к созданной форме	10
Тема 4.3. Трехмерное моделирование упаковки	Содержание	23
	1. Программы для моделирования 2. Основные методики создания упаковки в программе 3. Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	26
	Практическая работа 7. Создание трехмерной модели в программе моделирования	10
	Практическая работа 8. Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации	16
Самостоятельная учебная работа		10
Консультации		2
Промежуточная аттестация		6
Учебная практика ПМ.02 Примерная тематика работ Создание графических дизайн-макетов: – разработка фирменного стиля компании; – разработка полнобрендбука компании; – разработка печатной рекламной продукции; – разработка медиа-продуктов; – разработка многостраничных изданий; – разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки		216

<i>Производственная практика ПМ.02</i>	<i>144</i>
<i>Всего:</i>	<i>1010</i>

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

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

Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный оборудованием сплит-системой со следующим оборудованием:

- рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет»,
- проектор, электронная доска, лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3 или мини-плоттер,
- аптечка первой медицинской помощи,
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

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

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

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

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

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, по согласованию с ФУМО, может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Ёлочкин М.Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина, М.А. Михеева, С.В. Егоров. — М.: ОИЦ «Академия», 2018. — 160 с.

2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики. — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

3. Рассадина С.П. Разработка фирменного (корпоративного) стиля. — М.: ОИЦ

«Академия», 2018.

4. Рассадина С.П. Информационный дизайн. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

5. Рассадина С.П. Дизайн многостраничных изданий. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

6. Рассадина С.П. Основы конструирования, макетирования и дизайн упаковки. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456785>.

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456748>.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/457117>.

3.2.3. Дополнительные источники

1. Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5: курс лекций. — М.: МИПК, 2014.

2. Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг: учебное пособие. — М.: МИПК, 2016.

3. Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. — М.: МИПК, 2016.

4. Орехов, Н.Н. Реклама и дизайн: учебное пособие. — М.:МИПК,2015.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

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 знанием технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;	Устный опрос в ходе текущего контроля Экспертное наблюдение выполнения практических работ
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания	современных тенденций в области дизайна;	
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		
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта		
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;	
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания	
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.	Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием	
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности	преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм; Защищает разработанный дизайн-макет;	
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Выполнение комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для	
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	формирования дизайн-продукта; Воплощение авторских	
ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере	продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.	