

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»  
МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА,  
ДИЗАЙНА И СФЕРЫ УСЛУГ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**ПМ.01 РАЗРАБОТКА ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ НА ПРОДУКТ  
ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА**

по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

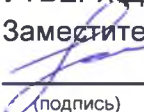
Тюмень 2021


Рабочая программа профессионального модуля разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.01.20 Графический дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 09.12.2016 N 1543, стандартами WorldSkills

Разработчики: М.А. Беженцева, преподаватель первой квалификационной категории, Е.А. Буланова, преподаватель первой квалификационной категории, И.А. Ларченкова, преподаватель

Одобрено  
на заседании ПЦК ЭУиК  
Протокол №11 от "11" июня 2021 г.  
Председатель ПЦК

  
Л.А. Перцева  
(подпись)

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора  
  
Н.В. Бочанова  
(подпись)

СОГЛАСОВАНО  
Директор  
ООО «Маяк»  
  
А.Д. Казаков  
(подпись)  
« 11 » июня 2021 г.



## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	23
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	25

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

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

### 1.2.1. 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 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 языке
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 1	Разработка технического задания на продукт графического дизайна.
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.

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.
уметь	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; <i>учитывать потребности клиента при разработке дизайна;</i>

	<p><i>транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн;</i>  <i>выбирать идею и воспроизводить ее за определенное время;</i>  <i>применять компьютерную графику при создании контента;</i>  <i>использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;</i>  <i>рисовать графические элементы в векторном формате;</i>  <i>создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях;</i>  <i>создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.</i></p>
знать	<p>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;  <i>правила оформления текста, элементов текстовой информации;</i>  <i>принципы эстетического и творческого дизайна;</i>  <i>концепцию и конкретные элементы дизайна;</i>  <i>различные сохранения файлов в форматы для изображений иллюстраций и макетов</i></p>

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

Всего часов – 680 часов;

Из них на освоение МДК – 276 часов;

на практики: учебную – 180 часов;

производственную – 216 часов;

экзамен по модулю – 8 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональ- ных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Объем образовательной программы, час.	Объем образовательной программы, час.					
			Занятия во взаимодействии с преподавателем, час.					Самостояте- льная работа
			Обучение по МДК, в час.			Практики		
			в т.ч.					
			всего, часов	Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	учебная, часов	производственная часов	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ПК 1.1-1.4 ОК 01-05, ОК 07, ОК 09-10	МДК.01.01 Дизайн- проектирование	120	112	58				
ПК 1.1-1.4 ОК 01-05, ОК 07, ОК 09-10	МДК.01.02 Проектная графика	101	93	52				
ПК 1.1-1.4 ОК 01-05, ОК 07, ОК 09-10	МДК.01.03 Компьютерная графика	55	47	46				
ПК 1.1-1.4 ОК 01-05, ОК 07, ОК 09-10	Учебная практика	180	180				-	-
ПК 1.1-1.4 ОК 01-05, ОК 07, ОК 09-11	Производственная практика (по профилю специальности)	216	216					
	Экзамен по модулю	8						
	Всего:	680	648		-	180	-	-

**2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна**

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
<b>Раздел 1. Графические редакторы</b>		<b>120</b>
<b>МДК.01.01 Дизайн-проектирование</b>		<b>112</b>
<b>Тема 1.1 Введение в компьютерную графику</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Понятие компьютерной графики	
	2 Графические редакторы (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)	
	3 Векторная и растровая графика, особенности, преимущества	<b>2</b>
	<b>Тематика практических занятий</b>	
	<b>Практическое занятие №1. Сравнение растровой и векторной графики</b>	
<b>Тема 1.2 Изучение программы Adobe Photoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Основы интерфейса AdobePhotoshop	
<b>Тема 1.3 Способы выделения областей изображения</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Инструменты выделения: лассо, прямолинейное лассо	
	2 Инструменты выделения: магнитное лассо, волшебная палочка	
	3 Инструменты выделения: прямоугольное выделение, овальное выделение, быстрое выделение	<b>4</b>
	<b>Тематика практических занятий</b>	
	<b>Практическое занятие № 2-3. Применение инструментов выделения для обработки объектов растровой графики</b>	<b>4</b>
<b>Тема 1.4 Правила использования инструментов выделения</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Выделение объектов	
	2 Копирование на новый слой	
	3 Перемещение	
	4 Редактирование	<b>2</b>
<b>Тема 1.5 Работа с текстом в AdobePhotoShop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	
	1 Свойства текста и инструменты его преобразования	
	2 Текстовые эффекты	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>2</b>

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
	<i>Практическое занятие № 4. Формирование художественных эффектов текста</i>	
Тема 1.6 Ретуширование изображений	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Виды ретуши: техническая, художественная, естественная обработка, гляцевая обработка	
	2 Инструменты ретуши: штамп, точечная восстанавливающая кисть, пластика	
Тема 1.7 Ретуширование фото: разложение по слоям	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Создание и редактирование слоя с текстурой кожи	2
	2 Создание и редактирование слоя с цветом кожи	
	3 Слияния слоёв, финальная обработка	
	<b>Тематика практических занятий</b>	4
	<b>Практическое занятие № 5-6. Ретуширование фотографий</b>	
Тема 1.8 Виды градиентов	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Виды градиентов: линейный, радикальный, конусовидный, зеркальный, конусовидный	
	2 Способы их применения	
	<b>Тематика практических занятий</b>	4
	<b>Практическое занятие № 7-8. Работа с градиентом</b>	
Тема 1.9 Параметры инструмента «Кисть»	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Виды кистей: точечная восстанавливающая кисть, восстанавливающая художественная кисть, архивная кисть, замена цвета, микс-кисть, карандаш	
	2 Способы их применения	
Тема 1.10 Способы применения различных настроек для инструмента «Кисть»	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Изменение размеров, штриха, цвета, нажатия, режима наложения, прозрачности, структуры	
	2 Изменение режима наложения, прозрачности, структуры	
	<b>Тематика практических занятий</b>	4
	<b>Практическое занятие № 9-10. Создание иллюстрации с использованием инструмента «Кисть»</b>	
Тема 1.11 Способы коррекции изображения	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Инструменты коррекции изображения: размытие, резкость, палец, осветлитель, затемнитель, губка, красные глаза	
	2 Способы тонирования изображений	
	<b>Тематика практических занятий</b>	4
	<b>Практическое занятие № 11-12. Использование инструментов коррекции изображения.</b>	



Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
Тема 1.12 Галерея фильтров	<b>Содержание учебного материала</b> 1 Виды фильтров: галерея размытия, искажение, оформление, рендеринг, стилизация, резкость, шум, другое, галерея фильтров	2
Тема 1.13 Использование галереи фильтров	<b>Содержание учебного материала</b> 1 Способы применения фильтров: при ретушировании, при создании художественных эффектов, 2 Способы применения фильтров: при стилизации и пр. <b>Тематика практических занятий</b> <b>Практическое занятие № 13-14.</b> Применение галереи фильтров в растровой графике	2  4
Тема 1.14 Обзор панели «Каналы»	<b>Содержание учебного материала</b> 1 Виды каналов: цветные информационные каналы, альфа-каналы, плашечные каналы	2
Тема 1.15 Выделение и редактирование каналов	<b>Содержание учебного материала</b> 1 Отображение панели «Каналы» 2 Изменение размера или скрытие миниатюр каналов 3 Отображение или скрытие канала 4 Демонстрация цветowych каналов в цвете 5 Выделение и редактирование каналов 6 Упорядочение и изменение названия альфа-каналов и каналов смесевых цветов. Удаление канала <b>Тематика практических занятий</b> <b>Практическое занятие № 15.</b> Создание и сохранение альфа-каналов.	2  2
Тема 1.16 Работа со слоями	<b>Содержание учебного материала</b> 1 Что такое слой. Слой и рабочая область в Adobe Photoshop. Панель слоев в Adobe Photoshop. Как применить стиль 2 Фоновый и обычный слой. Виды слоев в Adobe Photoshop. Панель слоев. Дублирование слоя. Прозрачность слоя 3 Режимы наложения слоя. Режимы блокировки слоя. Связь слоёв. Как создать и применить слой 4 Как применить маски к слою. Группировка слоёв. Удаление слоев 5 Цветокорректирующий слой. Заливочный слой	2
Тема 1.17 Использование маски слоя	<b>Содержание учебного материала</b> 1 Определение маски слоя 2 Добавление/Отключение маски слоя 3 Фильтры, для создания необычных эффектов	2

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
	Тематика практических занятий	4
	Практическое занятие № 16-17. Использование маски слоя на растровых изображениях	
Тема 1.18 Векторные возможности в Adobe Photoshop	Содержание учебного материала	2
	1 Инструменты создания векторных изображений: геометрические фигуры, перо	
	2 Перо: создание линий, добавление и удаление точек, скругление инструментом «Угол»	4
	Тематика практических занятий	
Тема 1.19 Изучение программы Adobe Illustrator	Практическое занятие № 18-19. Создание векторных изображений	2
	Содержание учебного материала	
	1 Особенности интерфейса Adobe Illustrator	2
	2 Преобразование объектов	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 20. Настройка интерфейса программы	
Тема 1.20 Использование геометрических фигур, для создания простых фигур	Содержание учебного материала	2
	1 Геометрические фигуры: прямоугольник, эллипс, многоугольник	
	2 Редактирование геометрических объектов с помощью инструментов «выравнивание» и «обработка контуров»	2
	Тематика практических занятий	
Тема 1.21 Работа с кривыми. Перо	Практическое занятие № 21. Создание простых фигур, логотипов, эмблем	2
	Содержание учебного материала	
	1 Перо: создание линий, добавление и удаление точек, скругление инструментом «Угол»	2
	2 Способы отрисовки и заливки объектов с помощью инструмента «Перо»	
Тема 1.22 Работа с кривыми. Карандаш	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 22 .Создание сложных фигур.	
	Содержание учебного материала	2
	1 Инструменты карандаш: Shaper, сглаживание, стирание контура, соединение.	
Тема 1.23 Способы окрашивания объектов	2 Способы отрисовки объектов с помощью инструмента «Карандаш»	2
	Тематика практических занятий	
	Практическое занятие № 23.Работа с криволинейными сегментами	2
	Содержание учебного материала	
	1 Применение заливки, обводки или обоих этих параметров ко всему объекту	2
	2 Преобразование объекта в группу с быстрой заливкой, а затем применение заливки или обводки к отдельным краям и фрагментам с контурами внутри группы	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
Тема 1.24 Этапы работы с техническим заданием по редактированию растровых изображений	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Получение исходной информации по проекту; реализация проекта; утверждение заказчиком	
	2 Функция «обрезки в иллюстраторе»	
	3 Трассировка изображения	
	<b>Тематика практических занятий</b> <b>Практическое занятие № 24.</b> Редактирование растровых изображений, согласно техническому заданию	2
Тема 1.25 Обтравочная маска	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Использование обтравочной маски для скрытия частей объектов и удаление объекта из рисунка-маски	
	2 Создание обтравочной маски для группы или слоя	
	3 Редактирование обтравочной маски	
	<b>Тематика практических занятий</b> <b>Практическое занятие № 25.</b> Создание изображений с использованием обтравочной маски	2
	<b>Практическое занятие № 26.</b> Редактирование изображений с обтравочной маской	2
Тема 1.26 Параметры слоя	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Обзор палитры «Слои». Объединение слоев и групп	
	2 Изменение отображения палитры «Слои». Указание параметров слоя и подслоя	
	3 Создание слоя. Перемещение объекта в другой слой. Распределение элементов по отдельным слоям	
	4 Определение местонахождения элемента на палитре «Слои»	
Тема 1.27 Параметры текста	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Ввод текста в точку. Ввод текста в область. Управление текстовой областью. Связывание текста между объектами	
	2 Импорт текста в контур или фигуру. Заполнение текстовых объектов замещающим текстом.	
	3 Создание строк и столбцов текста. Разгонка заголовка по всей ширине текстовой области.	
	4 Обтекание текстом вокруг объекта. Выравнивание текста по объекту. Удаление пустых текстовых объектов из изображения	
	<b>Тематика практических занятий</b> <b>Практическое занятие № 27-28.</b> Применение параметров к тексту	4
Тема 1.28 Эффекты текста	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 3D эффект, дополнительный объем	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объём часов
1	2	3
	2 Неоновый эффект, стилизованный эффект, декоративный эффект	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 29. Создание надписи с эффектами	
Тема 1.29 Использование текста с эффектами при разработке дизайн-продукта	Содержание учебного материала	2
	1 Влияние эффектов текста на дизайн продукт	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 30. Создание дизайн-продукта, согласно техническому заданию при использовании текста с различными эффектами	
Тема 1.30 Трёхмерная графика	Содержание учебного материала	2
	1 Определение трёхмерных объектов	
	2 Отличительные особенности 3-д от 2-д объектов	
	3 Программы, для создания трёхмерных объектов	
Тема 1.31 Работа с трёхмерными объектами в программе AdobeIllustrator	Содержание учебного материала	2
	1 Использование объемных изображений в векторной графике	
	2 Использование трёхмерных объектов при разработке дизайн-продукции	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 31. Создание объемных изображений	
Тема 1.32 Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта	Содержание учебного материала	2
	1 Понятие «композиция». Определение композиции	
	2 Художественный образ	
	3 Художественные средства построения композиции. Графика.	
	4 Первичные выразительности.	
	5 Цвет и систематизация цветов. Цветовая гармония. Цвет в дизайне	
	Тематика практических занятий	4
	1 Практическое занятие № 32. Создание композиции, используя первичные средства выразительности	2
	2 Практическое занятие № 33. Создание композиции в цвете. Выявление цветового воздействия	2
Тема 1.33 Пластика в композиции	Содержание учебного материала	2
	1 Пластика. Плоскостная форма	
	2 Объёмная форма	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся		Объём часов
1	2		3
	3	Пространственная форма	2
	Тематика практических занятий		
	Практическое занятие № 34. Выполнения объёмных фигур, применяя пластику форм (линейно-плоскостную, плоскостную, объёмную, объёмно-пространственную)		
Тема 1.34 Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна	Содержание учебного материала		2
	1	Равновесие и баланс	
	2	Статика и динамика	
	3	Симметрия и асимметрия	
	4	Нюанс и контраст	
	5	Метр и ритм. Модуль. Комбинаторика	
	6	Отношения, пропорции, масштабность	2
	Тематика практических занятий		
	Практическое занятие № 35. Создание модульных композиций, используя принцип комбинаторики		
	Самостоятельная учебная работа		
Самостоятельная работа № 1. Изучить средства гармонизации композиции, составить доклад по теме		2	
Тема 1.35 Композиционный центр	Содержание учебного материала		2
	1	Единство композиции	
	2	Композиционный центр	2
	Тематика практических занятий		
Практическое занятие № 36. Гармонизация художественной формы с выделением центра композиции			
Тема 1.36 Типографика в композиции	Содержание учебного материала		2
	1	Композиция в типографике. Основные средства и приёмы типографики в композиции	
	2	Графический конструктивизм. Монограмма. Пиктограмма	2
	Тематика практических занятий		
	Практическое занятие № 37. Выполнение композиций: монограммы, каллиграммы, коллажа из букв		2
	Самостоятельная учебная работа		
Самостоятельная работа № 2. Выполнить коллаж из букв			
Тема 1.37 Художественный образ элементов графического	Содержание учебного материала		2
	1	Художественный образ	
	2	Стилизация и трансформация плоскостной формы	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся		Объем часов
1	2		3
дизайна	3	Гармоничная цветовая композиция	
	Тематика практических занятий		4
	1	Практическое занятие № 38. Создание художественного образа	2
	2	Практическое занятие № 39. Составление композиции по техническому заданию	2
Консультация			2
Раздел 2. Дизайнерско-конструкторские модули			101
МДК.01.02 Проектная графика			93
Тема 2.1. Интерфейс программы Adobe InDesign	Содержание учебного материала		2
	1	Интерфейс InDesign	
	2	Классификация, создание и изменение элементов	
	3	Работа со страницами документа	
	4	Слои	
	Тематика практических занятий		2
Практическое занятие № 1. Создание различных форм текстовых и графических фреймов			
Тема 2.2. Форматирование символов и абзацев в программе Adobe InDesign	Содержание учебного материала		2
	1	Импортирование и экспортирование текстовых файлов	
	2	Форматирование символов и абзацев	
	3	Моделирование объектов	6
	Тематика практических занятий		
	Практическое занятие № 2. Размещение текста и графики во фреймы. Оформление эпиграфа, примечания, аннотаций. Буквицы		2
	Практическое занятие № 3. Цветной и оттененный текст. Книжная верстка. Заставки и концовки. Вывод на печать		2
	Практическое занятие № 4. Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента		2
Тема 2.3. Специальные методы в программе Adobe InDesign	Содержание учебного материала		2
	1	Табуляция и таблицы	
	2	Оформление формул	
	3	Работа с графическими объектами	
	4	Создание иллюстраций	
	5	Создание и применение цветов	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>4</b>
	<b>Практическое занятие № 5.</b> Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов. Размещение импортированной графики в текст	2
	<b>Практическое занятие № 6.</b> Создание и редактирование таблиц, правильное их заверствывание в текст	2
<b>Тема 2.4. Типы верстки многостраничных изданий в программе Adobe InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Особенности журнальной верстки	
	2 Особенности газетной верстки	
	3 Особенности рекламной верстки	
	4 Печать публикаций	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>6</b>
	<b>Практическое занятие № 7.</b> Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок. Вывод на печать	2
<b>Тема 2.5. Типографика. История и эволюция шрифта</b>	<b>Практическое занятие № 8.</b> Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки	2
	<b>Практическое занятие № 9.</b> Оформление рекламы. Работа со слоями и цветом	2
	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Понятие типографики	
<b>Тема 2.6. Современные шрифты</b>	2 История возникновения шрифта	
	3 Эволюция шрифта	
	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Классификация современных типографских шрифтов	
	2 Основные требования к шрифту.	
<b>Тема 2.7. Шрифтовая композиция</b>	3 Взаимосвязь рисунка букв с содержанием текста	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>2</b>
	<b>Практическое занятие № 10.</b> Ритмическое построение шрифтов	
	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Шрифтовая композиция в различных жанрах печатной графики	
	2 Удобочитаемость	<b>2</b>
	<b>Тематика практических занятий</b>	
	<b>Практическое занятие № 11.</b> Шрифтовые композиции в любом жанре печатной графики	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
Тема 2.8. Цвет в шрифтовой композиции	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Цветовые сочетания	
	<b>Тематика практических занятий</b>	2
	<b>Практическое занятие № 12.</b> Использование цвета в шрифтовой композиции. Художественное единство шрифтов	
Тема 2.9. Орнамент	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Основы графической и художественной графики	
	2 Понятие орнамента	
	3 Применение орнамента	
	4 Виды орнаментов: Геометрический орнамент, растительный орнамент, комбинированный орнамент	
	5 Орнамент линейный, сетчатый, розетка	
	6 Стилизация природных форм в орнаменте	
	<b>Тематика практических занятий</b>	4
	<b>Практическое занятие № 13.</b> Выполнение орнамента, растительного, геометрического, комбинированного	2
	<b>Практическое занятие № 14.</b> Выполнение орнаментов (линейного, сетчатого, розетки) в цвете	2
Тема 2.10. Архитектура - композиция объемно-пространственных форм	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Техника выполнения	
	2 Примеры композиций	
	3 Правила создания архитектурных композиций	
	4 Принципы создания архитектурных композиций	
	5 Основные методы создания архитектурных композиций	
	6 Принципы использования ассоциативных мотивов	
	<b>Тематика практических занятий</b>	2
	<b>Практическое занятие № 15.</b> Проектирование архитектурных композиций	
Тема 2.11. Проектирование дизайн-объекта. Понятие модуля	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Понятие модуля	
	2 Этапы проектирования дизайн-объекта	
Тема 2.12 Проектирование модульных композиций	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	1 Принципы проектирования пластики модуля и цветового решения	
	2 Правила проектирования модульной сетки, масштаб и пропорции в модульной композиции	



Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>4</b>
	<b>Практическое занятие № 16.</b> Проектирование объемно-пространственных композиций в цвете	2
	<b>Практическое занятие № 17.</b> Выполнение модульной композиции	2
<b>Тема 2.13. Интерактивные мультимедийные технологии</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Знакомство с электронными изданиями	
	2 Виды электронных изданий	
	3 Работа с электронными изданиями	
<b>Тема 2.14. Формат электронных изданий</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Формат электронных изданий.	
	2 Их общие и различные настройки	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>2</b>
	<b>Практическое занятие № 18.</b> Настройка формата электронного издания	
<b>Тема 2.15. Интерактивные элементы. Гиперссылки</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Виды гиперссылок	
	2 Различные методы добавления источника	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>2</b>
	<b>Практическое занятие № 19.</b> Оформление гиперссылок на различные источники	
<b>Тема 2.16. Интерактивные элементы. Кнопки навигации</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Использование готовых образцов	
	2 Создание кнопок при помощи графических элементов	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>2</b>
	<b>Практическое занятие № 20.</b> Создание кнопок навигации	
<b>Тема 2.17. Интерактивные элементы. Переходы страниц</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Оформление переходов страниц	
	2 Просмотр параметров без выхода из программы	
	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>2</b>
	<b>Практическое занятие № 21.</b> Создание различных видов перехода страниц	
<b>Тема 2.18.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>
	1 Работа с закладками	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
Интерактивные элементы. Работа с закладками	2 Создание закладок	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 22. Создание закладок	
Тема 2.19. Расширенная интерактивность	Содержание учебного материала	
	1 Создание объекта с несколькими состояниями	2
	2 Создание анимации	
	3 Добавление аудиофайла/ видеофайла	
	Тематика практических занятий	4
	Практическое занятие № 23. Создание анимации	2
	Практическое занятие № 24. Работа с аудио/ видеофайлами	2
Тема 2.20. Преобразование печатного издания в электронное	Содержание учебного материала	2
	1 Этапы преобразование печатного издания в электронное	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 25. Создание электронной книги	
Тема 2.21. Экспорт файла	Содержание учебного материала	
	1 Экспорт в формат PDF	1
	2 Экспорт в формат Flash	
	Тематика практических занятий	2
	Практическое занятие № 26. Создание интерактивного издания	
Консультация		2
Промежуточная аттестация		6
Раздел 3. Компьютерная графика		55
МДК.01.03 Компьютерная графика		47
Тема 3.1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. Аппаратные средства	Содержание учебного материала	
	1 Введение в компьютерную графику.	
	2 Обзор современных графических систем: графические системы класса 2D и графические системы класса 3D.	1
	3 Устройства ввода: сканеры, графические планшеты, видеокамеры, цифровые фотоаппараты.	
	4 Устройства вывода: мониторы, принтеры, плоттеры, цифровые проекторы.	
	5 Устройства обработки (графические ускорители)	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
компьютерной графики	Тематика практических занятий	6
	Практическое занятие № 1. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ	2
	Практическое занятие № 2. Цвет в компьютерной графике. Основные цветовые модели: RGB, CMY, YIQ, HSV (HSB), HLS. Цветовая гармония	2
	Практическое занятие № 3. Графические форматы. Преобразование файлов из одного формата в другой	2
	Тематика практических занятий	22
	Практическое занятие № 4. Растровый графический редактор Gimp: настройка параметров программы	2
	Практическое занятие № 5. Растровый графический редактор Gimp: инструменты рисования, инструменты преобразования, прочие инструменты	
	Практическое занятие № 6. Растровый графический редактор Gimp: работа со слоями, работа с каналами	2
	Практическое занятие № 7. Растровый графический редактор Adobe Photoshop: настройка системы, работа с инструментами	2
	Практическое занятие № 8. Растровый графический редактор Adobe Photoshop: общие принципы управления цветом	2
Тема 3.2. Растровая графика (2D-графика)	Практическое занятие № 9. Растровый графический редактор Adobe Photoshop: работа со слоями многослойного изображения	2
	Практическое занятие № 10. Растровый графический редактор Adobe Photoshop: фотомонтаж	2
	Практическое занятие № 11. Растровый графический редактор Corel PhotoPaint: специальная обработка изображений и эффекты	2
	Практическое занятие № 12. Растровый графический редактор Corel PhotoPaint: маски, объекты	2
	Практическое занятие № 13. Растровый графический редактор Micrografix Picture Publisher: настройка системы, работа с инструментами	2
	Практическое занятие № 14. Растровый графический редактор Micrografix Picture Publisher: работа со слоями многослойного изображения	2
	Практическое занятие № 15. Растровый графический редактор Micrografix Picture Publisher: фотомонтаж	2
Тема 3.3. Векторная графика (2D-графика)	Тематика практических занятий	6
	Практическое занятие № 16. Векторный графический редактор CorelDraw: настройка параметров программы, работа с инструментами	2
	Практическое занятие № 17. Векторный графический редактор CorelDraw: работа с графическими объектами,	2

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
	операции над группами объектов	
	<b>Практическое занятие № 18.</b> Векторный графический редактор Macromedia FreeHand: настройка параметров программы, работа с инструментами	2
	<b>Практическое занятие № 19.</b> Векторный графический редактор Macromedia FreeHand: работа с графическими объектами	
<b>Тема 3.4. Фрактальная графика (2D-графика)</b>	<b>Тематика практических занятий</b>	2
	<b>Практическое занятие № 20.</b> Программа для создания фрактальных изображений «UltraFractal»: настройка параметров программы, работа с инструментами, графическими объектами	2
	<b>Самостоятельная работа № 3.</b> Сравнительный анализ программ «Art Dabbler», «Fractal Explorer», «ChaosPro», «Apophysis», «Mystica»	1
	<b>Самостоятельная работа № 4.</b> Сравнительный анализ программ «ChaosPro», «Apophysis», «Mystica»	
<b>Тема 3.5 Трёхмерная графика (3D-графика)</b>	<b>Тематика практических занятий</b>	8
	<b>Практическое занятие № 21.</b> Программа создания художественных 3D-моделей «3D Studio MAX»: настройка параметров программы, работа с инструментами	2
	<b>Практическое занятие № 22.</b> Программа создания художественных 3D-моделей «3D Studio MAX»: работа с графическими объектами	2
	<b>Практическое занятие № 23.</b> Пакет программ моделирования интерьеров и архитектуры «ArCon»: настройка параметров программы, работа с инструментами	2
	<b>Практическое занятие № 24.</b> Системы автоматизированного проектирования и моделирования «AutoCAD» / «ArchiCAD»: настройка параметров программы, работа с инструментами	2
	<b>Практическое занятие № 25.</b> Системы автоматизированного проектирования и моделирования «AutoCAD» / «ArchiCAD»: моделирование графического объекта	
<b>Тема 3.6 Анимационная графика (3D-графика)</b>	<b>Тематика практических занятий</b>	2
	<b>Практическое занятие № 26.</b> Программы по созданию анимации Adobe ImageReady, Macromedia Flash: настройка параметров программы, работа с инструментами, создание анимации	
<b>Консультация</b>		2
<b>Промежуточная аттестация</b>		6

<p><b>Учебная практика:</b>  <b>Виды работ:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вводная инструкция</li> <li>2. Дизайн шрифтовых монограмм</li> <li>3. Шрифтовое оформление стихотворения</li> <li>4. Сложная каллиграфическая надпись на различных цветовых фонах</li> <li>5. Художественное оформление шрифтовых плакатов</li> <li>6. Дизайн-проект шрифтовых обложек книг</li> <li>7. Дизайн титульных листов</li> <li>8. Различные виды буквиц при оформлении начальной страницы книги</li> <li>9. Форзацы и их художественное оформление</li> <li>10. Применение шрифтовой композиции при создании презентации.</li> <li>11. Шрифтовая композиция в рекламном ролике</li> <li>12. Создание логотипа телевизионного канала</li> <li>13. Создание логотипа музыкальной студии</li> <li>14. Дизайн-проект логотипа автомобильной фирмы</li> <li>15. Дизайн - проект логотипа в газете</li> <li>16. Дизайн-проект билбордов</li> <li>17. Дизайнерское решение в создании растяжки (транспорант)</li> <li>18. Дизайн-проект рекламного буклета</li> <li>19. Дизайн листовых рекламных носителей</li> <li>20. Дизайн-проект рекламных плакатов</li> <li>21. Дизайн-проект серии учебно-инструктивных плакатов</li> <li>22. Создание серии социальных плакатов</li> <li>23. Дизайн проект серии имиджевых плакатов</li> <li>24. Дизайн-проект серии открыток</li> <li>25. Создание постеров в журнале и газете</li> <li>26. Создание макетов этикеток для продуктов питания</li> <li>27. Этикетка для бытовых товаров</li> <li>28. Создание макетов этикеток для фармацевтических товаров</li> <li>29. Создание жесткой упаковки из картона</li> <li>30. Выполнение дизайна упаковки для парфюма</li> <li>31. Выполнение дизайна упаковки для кондитерских изделий</li> <li>32. Составление отчета о прохождении учебной практики</li> </ol>	<p><b>180</b></p>
<p><b>Производственная практика</b>  <b>Виды работ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вводная инструкция.</li> <li>2. Знакомство с должностными обязанностями дизайнера.</li> <li>3. Участие в разработке и составлении дизайн-проекта</li> <li>4. Участие в разработке и создании логотипа</li> </ol>	<p><b>216</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Участие в разработке и создании элементов фирменного стиля</li> <li>6. Участие в разработке и создании визитной карточки</li> <li>7. Участие в разработке и создании фирменной продукции</li> <li>8. Участие в разработке и создании сувенирной продукции</li> <li>9. Участие в разработке фирменного персонажа</li> <li>10. Участие в разработке элементов брендбука</li> <li>11. Участие в разработке дизайна листовых рекламных носителей</li> <li>12. Участие в разработке и создании информационных стендов</li> <li>13. Участие в разработке и создании наружной рекламы</li> <li>14. Участие в разработке и создании вывески</li> <li>15. Участие в разработке и создании информационных табличек</li> <li>16. Участие в разработке интернет-баннера</li> <li>17. Участие в разработке дизайна профиля социальной сети</li> <li>18. Участие в разработке и создании фото-коллажа</li> <li>19. Участие в разработке и создании плаката</li> <li>20. Участие в разработке и создании анимации</li> <li>21. Участие в создании новых графических объектов</li> <li>22. Подготовка иллюстративного материала к печати</li> <li>23. Создание пригласительных билетов</li> <li>24. Создание поздравительных открыток</li> <li>25. Участие в разработке и создании разворота журнальной полосы по шаблону</li> <li>26. Участие в разработке и создании обложки журнала</li> <li>27. Создание рекламного модуля по шаблону</li> <li>28. Разработка собственного дизайна журнальной полосы и ее верстка</li> <li>29. Отрисовка графических элементов</li> <li>30. Спуск полос журнала, подготовка к изданию</li> <li>31. Оформление газетной полосы по карандашному макету</li> <li>32. Разработка собственного дизайна газетной полосы и ее верстка</li> <li>33. Участие в разработке и создании развертки упаковки</li> <li>34. Участие в разработке и создании дизайна упаковки</li> <li>35. Отрисовка элементов и создание макета</li> <li>36. Индивидуальное задание</li> <li>37. Составление отчета о прохождении производственной практики</li> </ul>	
<b>Всего:</b>	<b>520</b>

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

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

Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный оборудованием:

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

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

Лаборатории: живописи и дизайна, художественно-конструкторского проектирования, мультимедийных технологий, графических работ и макетирования, макетирования и 3D-моделирования со следующим оснащением:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- персональные компьютеры в сборе с монитором не менее (4x3.3Ghz)/ DDR-3 4096Mb/ HDD 500 Gb/ LAN 1Gb (по количеству обучающихся);
- мультимедийный проектор;
- экран;
- сервер с монитором в сборе с процессором не хуже i3.
- Программное обеспечение:
- графические редакторы и редакторы просмотра изображений;
- набор шрифтов не менее 200 шт.

Учебно-производственная мастерская (печатных процессов) со следующим оснащением:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- персональные компьютеры в сборе с монитором не менее (4x3.3Ghz)/ DDR-3 4096Mb/ HDD 500 Gb/ LAN 1Gb (по количеству обучающихся);
- мультимедийный проектор;
- экран;
- сервер с монитором в сборе с процессором не хуже i3;
- лазерный принтер (МФУ) А4;
- лазерный принтер (МФУ) цветной формата А3 или мини-плоттер.
- Программное обеспечение:
- графические редакторы и редакторы просмотра изображений;
- набор шрифтов не менее 200 шт.

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

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

##### **3.2.1. Основная литература**

1. Ёлочкин, М. Е. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве. [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / М. Е. Ёлочкин и др. – Москва: Академия, 2018. – 160 с. – URL: [www.academia-moscow.ru](http://www.academia-moscow.ru)

2. Ёлочкин М. Е. Основы проектной и компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. – 2-е изд., стер. - Москва : «Академия», 2019. - 160 с. - URL: [www.academia-moscow.ru](http://www.academia-moscow.ru)

### **3.2.2. Дополнительная литература**

1. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции [Электронный ресурс]: учебное пособие для СПО / Е. Э. Павловская; отв. ред. Е. Э. Павловская. - 2-е изд., пер. и доп. – Москва :Юрайт, 2021. - 119 с. - (Профессиональное образование). - URL: [www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru)
2. Дизайн. Искусство. Промышленность [Электронный ресурс]: журнал. – 2020. - <https://elibrary.ru/contents.asp?issueid=1292390>



#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.01. РАЗРАБОТКА ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ НА ПРОДУКТ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
<p>ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.</p> <p>ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.</p> <p>ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.</p> <p>ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.</p> <p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие</p> <p>ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.</p> <p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p> <p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p> <p>ОК 09. Использовать информационные</p>	<p>Осуществляет поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для разработки технического задания. В том числе, на иностранных языках</p> <p>Демонстрирует знание теоретических основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне при выполнении практических заданий;</p> <p>Оформляет техническое задание в соответствии с действующими стандартами и техническими условиями; на основе проектного анализ;</p> <p>Разработка концепции проекта;</p> <p>Выбор технических и программных средств в соответствии с тематикой и задачами проекта, с учетом законов формообразования, а также законов создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия графического дизайна.</p> <p>Определять на основе расчетов основных технико-экономических показателей, экономическую эффективность проекта;</p> <p>Проводить презентацию разработанного технического задание согласно требованиям, к структуре и содержанию.</p> <p>Проведение анализа, обобщения проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной от заказчика информации.</p>	<p>Устный опрос в ходе текущего контроля</p> <p>Экспертное наблюдение выполнения практических работ</p>

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		