

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
Федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

МДК.02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА

Автор(ы): канд. пед. наук, доцент, доцент кафедры ХО И. П. Кузьмина
канд. пед. наук, доцент кафедры ХО О. А. Гольденберг

Одобрена на заседании кафедры художественного образования. Протокол от 17 февраля 2025 г. № 6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией факультета художественного образования. Протокол от 21 февраля 2025 г. № 3.

2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
1.1. Область применения программы.....	3
1.2. Место дисциплины в структуре ППКРС.....	3
1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины.....	3
1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	5
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	6
3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы.....	6
3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	10
4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:.....	10
4.2. Информационное обеспечение.....	11
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	13

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Программа учебной дисциплины МДК 02.02 «Информационный дизайн и медиа» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (далее ФГОС) по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденным приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543; пункта 78 приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 3 июля 2024 г. № 464 «О внесении изменений в федеральные государственные стандарты среднего профессионального образования».

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины МДК 02.02 «Информационный дизайн и медиа» предназначена для ведения занятий со студентами очной формы обучения, осваивающими программу подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре ППКРС

Дисциплина МДК 02.02 «Информационный дизайн и медиа» входит в профессиональный модуль ПМ.02 «Создание графических дизайн-макетов» профессионального цикла профессиональной подготовки программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер. Учебным планом предусмотрено изучение данной дисциплины на втором и третьем курсах (3–6 семестры).

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины МДК 02.02 «Информационный дизайн и медиа» обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности ВД 2 Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему профессиональные компетенции.

В результате освоения содержания учебной дисциплины обучающийся должен:

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

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины

максимальной учебной нагрузки – 180 часа, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки – 164 часа (в том числе лекции 24 часов, лабораторные занятия 140 часов);
самостоятельной работы – 10 часа;
промежуточной аттестации – 6 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Применение данной программы направлено на формирование элементов основных видов профессиональной деятельности в части освоения соответствующих общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК):

Код	Наименование результата обучения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

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.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Максимальная учебная нагрузка	180
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	164
в том числе:	
теоретическое обучение	24
лабораторные занятия	140
Самостоятельная работа	10
Промежуточная аттестация	6
проводится в форме экзамена в 6 семестре	

**3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины
МДК 02.02 «ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА»**

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	Осваиваемые элементы компетенций
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа		180	
Тема 2.1. Листовка, флаер	<i>Содержание</i>	10	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8	
	1–2. Разработка рекламной листовки	4	
	3–4. Разработка флаера	4	
Тема 2.2. Плакат (афиша)	<i>Содержание</i>	16	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Дизайн и концепция плакатов. Виды плакатов. Основные правила разработки плакатов		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12	
	5–6. Разработка информационного плаката	4	
	7–8. Разработка рекламного плаката	4	
	9–10. Разработка имиджевого плаката	4	
Тема 2.3. Баннер, билборд	<i>Содержание</i>	14	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Виды и типы баннеров. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14	
	11–14. Разработка билборда	8	
	15–17. Разработка интернет-баннера	6	
Тема 2.4. Ролл ап, штендер	<i>Содержание</i>	14	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	1. Основные форматы роллапов, штендеров. Правила создания и разработки.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12	
	18–20. Разработка ролл апа	6	
	21–23. Разработка штендера	6	
Тема 2.5. Календарь	<i>Содержание</i>	10	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	1. Виды календарей. Правила создания календарей.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8	
	24–27. Разработка различных видов календарей	8	
Тема 2.6. Вывеска	<i>Содержание</i>	6	ОК 01; ОК 02;

	Типы вывесок. Правила их создания		ОК 03; ПК 2.1;
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	ПК 2.2; ПК 2.3;
	28–30. Разработка вывески	6	ПК 2.4; ПК 2.5
Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны	<i>Содержание</i>	6	ОК 01; ОК 02;
	Виды стел и пилонов. Правила их создания		ОК 03; ПК 2.1;
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	ПК 2.2; ПК 2.3;
	31–33. Разработка стелы	6	ПК 2.4; ПК 2.5
Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)	<i>Содержание</i>	8	ОК 01; ОК 02;
	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления		ОК 03; ПК 2.1;
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	ПК 2.2; ПК 2.3;
	34–36. Разработка информационного стенда	6	ПК 2.4; ПК 2.5
Тема 2.9. Веб-дизайн	<i>Содержание</i>	6	ОК 01; ОК 02;
	Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.		ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
Тема 2.10. Визуальное оформление веб- сайта	<i>Содержание</i>	14	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Стили дизайна: тенденции развития. Виды макетов. Сетки дизайна. Современные принципы дизайна. Цветовое и стилевое решение. Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14	
	37–43. Создание макета страницы в Adobe Photoshop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	14	
Тема 2.11. Основы HTML	<i>Содержание</i>	16	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Структура HTML-документа. Теги и атрибуты элементов HTML. Типы файлов иллюстраций. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. Вставка объектов. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	16	
	44–51. Создание документа HTML с использованием таблицы	16	
Тема 2.12. Стилизовое оформление HTML- документов	<i>Содержание</i>	20	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Каскадные таблицы Стилей. Типы данных CSS. Селекторы. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. Применение стилей и классов к элементам документа HTML. Создание слоев при помощи CSS. Позиционирование элементов. Фильтры изображений и эффекты перехода.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	20	
	52–61. Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности	20	
Тема 2.13. Дизайн мобильных	<i>Содержание</i>	6	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1;
	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна		

приложений	мобильных интерфейсов. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.		ПК 2.2; ПК 2.3;
Тема 2.14. Юзабилити интерфейса	<i>Содержание</i>	8	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Основные принципы проектирования пользовательского опыта. Структура пользовательского интерфейса		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8	
	62–65. Разработка интерфейса	8	
Тема 2.15. Архитектура приложения	<i>Содержание</i>	2	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	2	
	66. Анимация интерфейсов	2	
Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	<i>Содержание</i>	2	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	2	
	67. Анимация интерфейсов	2	
Тема 2.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна для различных операционных систем	<i>Содержание</i>	6	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Анатомия приложений. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	
	68. Анимация интерфейсов	2	
	69–70. Дизайн мобильного приложения	4	
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 2. Подготовка к практическим занятиям		6	
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 6 семестре		6	
<i>Всего:</i>		180	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:

Реализация профессионального модуля программы осуществляется в кабинете дизайна (ауд. № 305X)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

комплект учебной мебели для обучающихся (12 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, маркерная доска, лазерный принтер (МФУ) А4 – 1 шт.; компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 12 шт.);

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, фотографии, видеоматериалы;

комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Кабинет стандартизации и сертификации (ауд. № 311X)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

комплект учебной мебели для обучающихся (36 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, меловая доска, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 6 шт.);

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, видеоматериалы;

комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Залы: библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

4.2. Информационное обеспечение

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

Основная литература

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. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 20.02.2023).
3. Кузвесо́ва, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесо́ва. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585> (дата обращения: 20.02.2023).
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147> (дата обращения: 20.02.2023)
5. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 20.02.2023).
6. 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>

Дополнительная литература

1. Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие для спо / Р. В. Паранюшкин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-507-45814-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/296600> (дата обращения: 20.02.2023).
2. Ченнини, Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи : учебное пособие / Ч. Ченнини ; перевод с английского А. Н. Лужецкой. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 132 с. — ISBN 978-5-507-46151-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/307676> (дата обращения: 20.02.2023).

Электронные ресурсы

Портал «Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/>
Цифровая библиотека IPRsmart <https://www.iprbookshop.ru/>
Электронно-библиотечная система Айбукс <https://ibooks.ru/>

Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
Образовательная платформа ЮРАЙТ <https://urait.ru/>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», реализующий подготовку по данной учебной дисциплине, обеспечивает организацию и проведение промежуточной аттестации и текущего контроля индивидуальных образовательных достижений – демонстрируемых студентами знаний, умений и навыков.

Текущий контроль проводится преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, а также выполнения студентами индивидуальных творческих заданий, исследований, решения проблемных задач.

Освоение учебной дисциплины завершается промежуточной аттестацией, которую проводит педагог.

Для промежуточной аттестации и текущего контроля создан фонд контрольно-оценочных средств (ФОС).

ФОС включает в себя педагогические контрольно-измерительные материалы, предназначенные для определения соответствия (или несоответствия) индивидуальных образовательных достижений основным показателям результатов подготовки (таблицы), а также памятки, алгоритмы для выполнения студентами различных видов работ.

Результаты (освоенные умения, знания)	Основные показатели результатов	Формы и методы контроля
Умеет: 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	выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетает в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создает цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполняет комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	дизайн-продукта.	
Знает: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.	Определяет технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; Называет современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.	тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общекультурные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Фиксирует нестандартную профессиональную ситуацию. Демонстрирует готовность к решению нестандартных ситуаций. Определяет возможные способы решения нестандартной ситуации. Выбирает оптимальный способ решения, аргументирует выбор способа.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	Применяет логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений. Использует разнообразные источники информации (учебно-методические пособия, справочники, Интернет и т.д.). Подбирает необходимое количество источников информации в соответствии с профессиональной задачей. Использует информационные технологии в профессиональной деятельности.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой	Осуществляет повышение квалификации посредством стажировок и курсов. Организовывает и проводит мероприятия профориентационного и мотивационного характера.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.

грамотности в различных жизненных ситуациях.		
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	Демонстрирует знание технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам; современных тенденций в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	Выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм; Выполняет комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	Защищает разработанный дизайн-макет; Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	Воплощает авторские продукты дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, собеседование, тестирование, оценка решения ситуационных задач.

Типовые задания для проведения процедуры оценивания результатов освоения профессионального модуля в ходе промежуточной аттестации

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

Тестовые задания

1. Термин в маркетинге, символизирующий весь комплекс информации о компании, продукте или услуге:
 - а) логотип
 - б) товарная марка (товарный знак)
 - в) бренд**
2. Набор из одного или нескольких шрифтов в одном или нескольких размерах и начертаниях, имеющих стилевое единство рисунка и состоящих из определённого набора типографских знаков
 - а) гарнитура**
 - б) глиф
 - в) шрифт
 - г) кегль
3. Как называются цвета, обладающие только одной характеристикой – светлотой, которая в основном определяется количеством отраженного от поверхности света?
(ахроматические цвета)

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

Тестовые задания

1. Укажите термин, определяющий обобщение изображенных фигур, предметов с помощью условных приемов.
 - а) модернизация
 - б) классификация
 - в) модификация
 - г) стилизация**
2. Печатное произведение небольшого объёма, одно из средств массовой печатной пропаганды
 - а) журнал
 - б) брошюра**
 - в) газета
 - г) каталог
3. Изображение, сопровождающее, дополняющее и наглядно разъясняющее текст литературного или научного произведения. *(иллюстрация)*

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

Тестовые задания

1. Позиционирование:
 - а) узнаваемость торговой марки
 - б) контроль качества товарного знака
 - в) создание для фирменного стиля такого контекста, в котором связанный с ним выбор будет восприниматься как наилучший**
2. В полиграфии способ печати с использованием печатной формы, на

которой печатающие элементы утоплены по отношению к пробельным называют:

- а) плоская печать
- б) высокая печать
- в) глубокая печать**
- г) трафаретная печать

3. Разновидность графического дизайна, в задачи которого входит разработка материалов под печатную продукцию. Чаще всего готовым продуктом является бумажный носитель. (**полиграфический дизайн**)

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Фирменный стиль - это

а) это набор элементов, которые создают единую идентичность бренда или компании

- б) торговая марка
- в) международный бренд

2. Статика – это

- а) напряжение, столкновение
- б) развитие, изменение, динамика
- в) покой, равновесие, устойчивость**
- г) движение, динамичность

3. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (**логотип**)

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Основные качества, необходимые для успешного позиционирования бренда:

- а) загадочность, эклектичность, переменчивость
- б) актуальность, простота, отличие, последовательность, постоянство**
- в) запоминаемость и навязчивость рекламы

2. Укажите элемент графической формы, характеризующий направление, траекторию движения.

- а) квадрат
- б) пятно
- в) линия**
- г) точка

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части называется – (**композиционный центр**)

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Термин, символизирующий весь комплекс информации о компании, продукте или услуге:

- а) логотип
- б) товарная марка (товарный знак)
- в) бренд**

2. Название бренда должно быть:

- а) легко произносимым**

б) только иностранным

в) только английским

3. Как называется бумажная обложка поверх переплета книги?

а) суперобложка

б) переплёт

в) форзац

г) титульный лист

4. Карточки, содержащие деловую информацию о компании или частном лице – называются ... (**визитные карточки**)

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

Тестовые задания

1. Назовите правильную последовательность жизненного цикла товара:

а) рост, зрелость, выведение, спад

б) внедрение, рост, зрелость, спад

в) внедрение, зрелость, рост, спад

2. Стратегия успешного начала работы нового фирменного стиля:

а) полное копирование известного бренда.

б) Ставка на эмоции, яркую и выразительную коммуникацию, выделение из ряда конкурентов с помощью необычного названия и стиля.

в) Стремление не выделяться от конкурентов, быть как все.

3. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (**логотип**)

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Тестовые задания

1. Укажите термин, определяющий совокупность графических знаков, графики изделий и средств визуальной информации о предприятии, специально спроектированная для создания его узнаваемого зрительного образа.

а) плакат

б) иллюстрация

в) фирменный стиль в графическом дизайне

г) художественный образ

2. Каково существенное отличие успешного бренда от менее успешного:

а) прибыль, которую приносят успешные бренды своим владельцам

б) качество товаров и услуг, поставляемых клиентам

в) внимание, которое успешные бренды проявляют к клиентам

3. Комплексный подход к созданию визуального образа компании – это (**корпоративный дизайн**)