

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Родин Олег Федорович
Должность: И.о. директора
Дата подписания: 31.05.2025 12:38:18
Уникальный программный идентификатор:
2246bb4b5eca53e35a45d6a91259e790782354e7

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

Факультет художественного образования
Кафедра художественного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ. 02. СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ

Программа подготовки квалифицированных рабочих, служащих
по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

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.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	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 ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	5
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	6
3.1. Объем профессионального модуля и виды учебной работы.....	6
3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	14
4.1. Требования к материально-техническому обеспечению:.....	14
4.2. Информационное обеспечение.....	15
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	17

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Программа профессионального модуля ПМ 02 «Создание графических дизайн-макетов» 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 профессионального модуля ПМ 02 «Создание графических дизайн-макетов» 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

Профессиональный модуль ПМ 02 «Создание графических дизайн-макетов» входит в профессиональный цикл профессиональной подготовки программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер. Учебным планом предусмотрено изучение данного профессионального модуля на втором и третьем курсах (3–6 семестры).

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

В результате изучения профессионального модуля ПМ 02 «Создание графических дизайн-макетов» 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 – 992 часов.

Из них на освоение МДК – 734 часов, на практики, в том числе, учебную – 108 часов, производственную – 144 часа; экзамен по модулю – 6 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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 ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Объем профессионального модуля и виды учебной работы «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	Учебная	Производственная	
ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5	Раздел 1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн	216	180	106	28	-	10
	Раздел 2. Информационный дизайн и медиа	216	180	140	28	-	10
	Раздел 3. Многостраничный дизайн	228	194	152	26		12
	Раздел 4. Дизайн упаковки	196	180	142	26		8
	Производственная практика (по профилю специальности), часов	144				144	-
	Квалификационный экзамен	6	6				-
	Всего	992	848	540	108	144	40

3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «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	Осваиваемые элементы компетенций
Раздел 1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн		216	
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		180	
Тема 1.1. Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	<i>Содержание</i>		ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	24	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12	
	1–6. Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	12	
Тема 1.2. Основные Элементы фирменного стиля	<i>Содержание</i>		ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок	36	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	24	
	7–12. Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию	12	
Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	13–18. Создание фирменного блока и товарного знака	12	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	<i>Содержание</i>		
	Цвет. Шрифт. Стиль. Композиция. Музыка. Фирменные голоса. Декорации. Другие образы.	28	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	16	
Тема 1.4. Носители фирменного стиля	19–26. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля	16	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	<i>Содержание</i>		
	1. Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.	24	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12	
Тема 1.5.	27–30 Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.	6	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	31–33. Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции.	6	
<i>Содержание</i>		24	ОК 01; ОК 02;

Дополнительные элементы фирменного стиля	Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля. Удачные и неудачные рекламные решения при разработке дополнительных элементов фирменного стиля. Ошибки при решении рекламных задач в области создания фирменного стиля.		ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	22	
	34–37. Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта	8	
	38–41. Создание фирменного персонажа	8	
	42–44. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	6	
Тема 1.6. Бренд	Содержание	16	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Паспорт торговой марки. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	10	
	45–49. Создание брендбука	10	
Тема 1.7. Фирменный стиль как элемент бренда	Содержание	16	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	8	
	50–53. Ребрендинг элементов фирменного стиля	8	
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 1. Подготовка к практическим занятиям		4	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета в 6 семестре			
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 5 семестре		6	
Всего:		180	
Раздел 2. Информационный дизайн и медиа		216	
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа		180	
Тема 2.1. Листовка, флаер	Содержание	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.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	8	
	1–2. Разработка рекламной листовки	4	
	3–4. Разработка флаера	4	
Тема 2.2. Плакат (афиша)	Содержание	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		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	12	
	5–6. Разработка информационного плаката	4	
	7–8. Разработка рекламного плаката	4	
	9–10. Разработка имиджевого плаката	4	
Тема 2.3. Баннер, билборд	Содержание	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		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	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; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Типы вывесок. Правила их создания		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	
	28–30. Разработка вывески	6	
Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны	<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
	Виды стел и пилонов. Правила их создания		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	
	31–33. Разработка стелы	6	
Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)	<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 форматы информационных стендов. Правила их оформления		
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6	
	34–36. Разработка информационного стенда	6	
Тема 2.9. Веб-дизайн	<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
	Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.		
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 приложений	<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
	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.		
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	

Всего:		180	
Раздел 3. Многостраничный дизайн		228	
МДК. 02.03. Многостраничный дизайн		192	
Тема 3.1. Книжный дизайн	Содержание	60	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	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)		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	52	
	1–26. Верстка книги	52	
Тема 3.2. Журнальный дизайн	Содержание	40	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты. Использование нескольких мастер-шаблонов. Создание модульной сетки. Многоколоночная верстка. Разработка стилизового оформления журнала. Использование стилей. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	32	
	27–42. Верстка журнала	32	
Тема 3.3. Газетный дизайн	Содержание	24	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	20	
	43–52. Верстка газеты	20	
Тема 3.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Содержание	34	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	30	
	53–67. Верстка рекламной брошюры	30	
Тема 3.5. Спуск полос	Содержание	18	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	18	
	68–76. Спуск полос книги	18	
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 3. Подготовка к практическим занятиям		12	
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 6 семестре		6	
Всего:		194	

Раздел 4. Дизайн упаковки		196		
МДК. 02.04. Дизайн упаковки		160		
Тема 4.1. Основы черчения	Содержание	50	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5	
	Геометрические построения. Правила оформления чертежей. Масштаб. Линии чертежа. Шрифт. Нанесение размеров. Деление отрезков, окружностей, углов на равные части. Сопряжения. Проекционное черчение. Метод проекций. Способы преобразования плоскостей. Аксонометрия. Окружности в аксонометрии. Проекции моделей. Сечение тел плоскостью. Развёртка поверхностей. Выполнение надписей стандартным шрифтом. Деление окружности на равные части. Комплексный чертёж. Сечение и разрезы. Аксонометрия. Построение комплексного чертежа и наглядного изображения. По наглядному изображению построить три проекции. Нанесение размеров. Выполнение аксонометрической проекции детали.			
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ			42
	1–7. Построение основных проекций по заданным параметрам			14
	8–14. Разработка развертки упаковки по заданным проекциям			14
	15–21. Разработка индивидуальной развертки упаковки по заданным параметрам упаковки			14
Тема 4.2. Дизайн упаковки	Содержание	50	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5	
	Дизайн упаковки. Функции упаковки. Формообразование упаковки. Конструирование упаковки. Внешнее оформление.			
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ			42
	22–28. Разработка формы упаковки			14
	29–35. Разработка развертки упаковки			14
	36–42. Разработка дизайна упаковки к созданной форме			14
Тема 4.3. Трёхмерное моделирование упаковки	Содержание	66	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5	
	Программы для моделирования. Основные методики создания упаковке в программе. Размещение дизайна на созданный продукт. Анимация при презентации			
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ			58
	43–59. Создание трехмерной модели в программе моделирования			34
	60–71. Размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации			24
Самостоятельная учебная работа		4		
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 8 семестре		6		
Всего:		180		
Учебная практика ПМ.02. Примерная тематика работ Создание графических дизайн-макетов: – разработка фирменного стиля компании; – разработка полного брендбука компании; – разработка печатной рекламной продукции; – разработка медиа-продуктов;		108	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5	

– разработка многостраничных изданий; – разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки		
Промежуточная аттестация по учебной практике в форме зачета с оценкой в 6 семестре		
Производственная практика ПМ.02	144	
Промежуточная аттестация по производственной практике в форме зачета с оценкой в 6 семестре		ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
Экзамен по модулю	6	ОК 01; ОК 02; ОК 03; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4; ПК 2.5
Всего:	992	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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.

Мастерская живописи (ауд. № 204X)

Учебная аудитория для проведения занятий 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 (15 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: мольберты для живописи – 15 шт., постановочные стулья, подиумы, ширма;

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты Мастерская «Мини-типография» (ауд. № 105X)

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

комплект учебной мебели для обучающихся (1 посадочное место);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: Печатный станок, лазерный принтер (МФУ) А4 1 шт., персональные компьютеры – 2 шт.

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий;

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. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 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 ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», реализующий подготовку по данному профессиональному модулю, 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. 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

2. Как называется базовый принцип, который надо учитывать при разработке и изготовлении упаковки: особенности самого товара, климатические условия мест, где он будет продаваться, погрузка, выгрузка, транспортировка, хранение в магазинах и дома у покупателя — всё это должна обеспечивать качественная тара.

а) визуальная привлекательность;

б) пластичность;

в) информативность.

г) надёжность

3. Как называются цвета, обладающие только одной характеристикой – светлотой, которая в основном определяется количеством отраженного от поверхности света? (**ахроматические цвета**)

4. Страница, которая открывает главу книги, её часть или раздел называется (**шмуцтитул**)

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

Тестовые задания

1. Печатное произведение небольшого объёма, одно из средств массовой печатной пропаганды

а) журнал

б) брошюра

в) газета

г) каталог

2. Дополнительные цвета – это:

а) цвета, лежащие в разных четвертях цветового круга;

б) цвета, расположенные рядом или в малом интервале в цветовом круге;

в) цвета, расположенные в цветовом круге диаметрально противоположно

3. Физические функции упаковки предполагают:

а) продвижение товара

б) защиту товара

в) привлечение внимания

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

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. 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

2. Изготовление тиражной печатной продукции с помощью «цифрового» оборудования называется...

- а) цифровая печать**
- б) офсетной печати
- в) плоская печать
- г) глубокая печать

3. К транспортной таре относятся:

- а) бутылки;
- б) ящики**
- в) тубы

4. 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. Как называют печатное периодическое издание в переводе с французского jour — день, сутки?

- а) газета
- б) журнал**
- в) книга
- г) каталог

3. К какой группе информационных знаков относится знак «зеленая точка»?

- а) предупредительные знаки;
- б) манипуляционные знаки;
- в) компонентные знаки;

г) экологические знаки

4. 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. Краткое описание издания для покупателей, продавцов и библиотекарей называют...

- а) глоссарий

- б) вступление
- в) оглавление
- г) **аннотация**

2. Чем больше разрешение, тем ... изображение:

- а) темнее
- б) **качественнее**
- в) светлее

3. Как называются предметы, которые используются обычно производителем для рациональной организации процесса хранения, реализации и транспортировки готового продукта или сырья, а также поддерживающие имидж и укрепляющие позицию производителя на рынке. (**упаковка**)

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

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

Тестовые задания

1. Название бренда должно быть:

- а) **легко произносимым**
- б) только иностранным
- в) только английским

2. Как называется бумажная обложка поверх переплета книги?

- а) **суперобложка**
- б) переплёт
- в) форзац
- г) титульный лист

3. Схематичное изображение с обозначением размеров всех сторон, отметкой клапанов, линий сгиба и прочих, важных для качественной упаковки, деталей.

- а) эскиз упаковки;
- б) **развертка упаковки**
- в) модульная сетка упаковки;
- г) композиция упаковки

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. 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.

2. Какую функцию упаковка практически не выполняла в советский период:

- а) физическую;
- б) эстетическую;
- в) **рекламную**

3. Программа для создания и редактирования рисунков и изображений:

- а) графический директор
- б) графический режиссер
- в) **графический редактор**

4. Изображение, сопровождающее, дополняющее и наглядно разъясняющее текст литературного или научного произведения. (**иллюстрация**)

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. Спектральные цвета – это:

а) цвета, возникающие в результате аддитивного смешения;

б) цвета, при смешении которых в разных пропорциях можно получить все остальные цвета;

в) цвета солнечного спектра, оставляющие при оптическом смешении видимый глазом естественный дневной свет: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый

3. Как называется базовый принцип, который надо учитывать при разработке и изготовлении упаковки: состав, срок годности, данные об изготовителе, полезные советы (рецепты/рекомендации), соответствие ГОСТам

а) визуальная привлекательность;

б) пластичность;

в) информативность

г) надёжность

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

Контрольно-оценочные материалы для экзамена (квалификационного)

Общие положения

Экзамен (квалификационный) предназначен для контроля и оценки результатов освоения профессионального модуля ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов профессии по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

Экзамен включает в себя два элемента: оценку знаний теории и оценку практических навыков. Первая часть – выполнение компьютерного тестирования, вторая часть – выполнение практического задания по вариантам.

Для вынесения положительного заключения об освоении ВПД, необходимо подтверждение сформированности всех компетенций, перечисленных в программе ПМ. При отрицательном заключении хотя бы по одной из профессиональных компетенций принимается решение «вид профессиональной деятельности не освоен».

ОЦЕНОЧНАЯ ВЕДОМОСТЬ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ ПМ.02 «Создание графических дизайн-макетов»		
ФИО _____ обучающийся на ____ курсе по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер освоил(а) программу профессионального ПМ.02 «Создание графических дизайн-макетов» в объеме _____ часов с «__» _____ 20__ г. по «__» _____ 20__ г. Результаты промежуточной аттестации по элементам профессионального модуля		
Элементы модуля (код и наименование МДК, практик)	Формы промежуточной аттестации	Оценка
МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		
МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа		
МДК.02.03 Многостраничный дизайн		
МДК.02.04 Дизайн упаковки		
УП.02.01 Учебная практика по дизайну		
ПП.02.01 Производственная практика по макетированию		
Итоги экзамена (квалификационного) по профессиональному модулю		
Коды проверяемых компетенций	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)
ПК 2.1. Планирование выполнения работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Демонстрация владения методами построения плана выполнения работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания и реализации его средствами автоматизированного проектирования.	
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Демонстрация владения способом определения 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.	Демонстрация владения методами разработки дизайн-макетов на основе технического задания.	
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.	Демонстрация представления и защиты разработанного дизайн-макета.	
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	Демонстрация владения методами комплектации и контроля готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Обосновывать постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач. Адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач.	
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	Использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач Эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формулируемым умениям и получаемому практическому опыту	
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.	Демонстрация ответственности за принятые решения. Обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы	
Дата «__» ____ 20__ г.	Члены экзаменационной комиссии _____/_____ _____/_____ _____/_____ _____/_____ _____/_____	

В состав комплекта входит задание для экзаменуемого, пакет экзаменатора и оценочная ведомость.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ

ВАРИАНТ № 1

Задание №1. Время выполнения задания – 30 минут.

Что такое Информационный дизайн? Перечислите основные составляющие Информационного дизайна.

Задание 2. Время выполнения задания – 30 минут.

Разработать фирменную символику для туристической фирмы: логотип, визитку, карточку постоянного клиента.

Задание 3. Время выполнения задания – 60 минут.

Оформить и распечатать макет рекламной брошюры для клининговой компании (2 страницы).

ВАРИАНТ № 2

Задание №1. Время выполнения задания – 30 минут.

Что такое Фирменный стиль? Перечислите основные продукты бренбдука.

Задание 2. Время выполнения задания – 30 минут.

Разработать дизайн плаката для туристической фирмы, рекламный баннер на сайт и рекламную листовку.

Задание 3. Время выполнения задания – 60 минут.

Разработать и сделать разверстку коробки для гигиенического набора.

ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

Инструкция

Внимательно изучите информационный блок пакета экзаменатора.

Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых.

Количество вариантов задания для экзаменуемых – 25.

Время выполнения задания - 2 часа.

Общее время экзамена – 2 часа 30 мин.

Примечание: Одновременно задание выполняют несколько человек, но не более чем количество компьютеров в учебной лаборатории.

Условия выполнения заданий:

Оборудование:

Компьютер, резак, бумага, шариковая ручка.

Критерии оценки:

Задание №1

Выполнение задания:

1. Систематическое обращение в ходе задания к информационным источникам.
2. Соблюдение последовательности выполнения задания.
3. Рациональное распределение времени на выполнение задания.
4. Владение терминологией в области технологии разработки программных продуктов

Задание №2

Выполнение задания:

1. Систематическое обращение в ходе задания к информационным источникам
2. Соблюдение последовательности выполнения задания.
3. Владение терминологией в области метрологии, стандартизации, сертификации программного обеспечения .

Задание №3

Выполнение задания:

1. Соблюдение последовательности выполнения задания
2. Владение терминологией
3. Подготовленный продукт (на бумажных или электронных формах носителей).