

Дополнительный профессиональный блок
по запросу работодателя
ООО «РА «РЕТРАНС»

Содержание

<u>Раздел 1.</u> Матрица компетенций выпускника (профессиональных и корпоративных компетенций), формируемых по запросу работодателя.....	
Раздел 2. Планируемые результаты освоения дополнительного профессионального блока	
<u>Раздел 3.</u> Структура дополнительного профессионального блока	
3.1. Учебный план	
3.2. План обучения на предприятии с учетом специфики требований конкретного производства	
3.3. Рабочая программа профессионального модуля	
3.4. Рабочая программа учебной дисциплины	

РАЗДЕЛ 1. МАТРИЦА КОМПЕТЕНЦИЙ ВЫПУСКНИКА (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И КОРПОРАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ), ФОРМИРУЕМЫХ ПО ЗАПРОСУ РАБОТОДАТЕЛЯ

1. Матрица компетенций выпускника (далее – МК) с учетом единого подхода подготовки рабочих кадров представляет собой совокупность взаимосвязанных между собой общих и профессиональных компетенций, определенных ФГОС СПО, а также требований профессиональных стандартов (далее – ПС) или единых квалификационных справочников при отсутствии ПС и запросов организации-работодателя к квалификации специалиста, которые должны быть сформированы у обучающегося по завершении освоения ОПОП.

2. МК разработана для профессии 54.01.20 Графический дизайнер как результат освоения ОПОП, соответствующий требованиям запросам организаций, действующих в реальном секторе экономики.

3. МК включает в себя профессиональную и надпрофессиональную части.

4. Профессиональная часть МК представляет собой матрицу профессиональных компетенций выпускника, формируемых при освоении видов деятельности по запросу работодателя, и трудовых функций действующих профессиональных стандартов или иных документов.

5. Надпрофессиональная часть МК представляет собой интеграцию ОК, заявленных ФГОС СПО, и заявляемых организацией-работодателем обобщенных поведенческих моделей специалиста на рабочем месте (корпоративная культура).

6. Краткое описание и характеристика показателей сформированности корпоративных компетенций приведены в приложении к модели компетенций.

7. МК позволяет конструировать при помощи цифрового конструктора компетенций образовательные программы подготовки квалифицированных специалистов, рабочих и служащих, наиболее востребованных на региональном рынке труда в конкретном секторе экономики под запрос конкретных предприятий.

**Профессиональная часть матрицы компетенций выпускника
по запросу работодателя**

Трудовые функции в соответствии с профессиональными стандартами (или иными нормативными документами)		Дополнительные виды деятельности, сформированные по запросу работодателя(ей)
		разработка дизайна графических пользовательских интерфейсов
ПС 11.013 Графический дизайнер		
ОТФ А Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ТФ А/01.5	ПК 5.2
06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов		
ОТФ А Подготовка интерфейсной графики	ТФ А/01.3	ПК 5.1
	ТФ А/02.3	ПК 5.2 ПК 5.3

Обозначения: ПС – профессиональный стандарт; ОТФ – обобщенная трудовая функция; ТФ – трудовая функция.

**Надпрофессиональная часть матрицы компетенций выпускника
по запросу работодателя**

Корпоративные компетенции ²	Требуемый показатель выраженности корпоративной компетенции (выделить желаемый уровень, согласно требованиям предприятия-работодателя)			Реализуемые общие компетенции согласно ФГОС СПО
	Уровень ограниченной компетенции	Уровень базовый	Уровень мастерства	
КК.01 Анализ информации и выработка решений	-	-	+	ОК 01, ОК 2
КК.02 Планирование и организация деятельности	-	-	+	ОК 03, ОК 11
КК.03 Ориентация на результат	-	-	+	ОК 01, ОК 11
КК.04 Построение отношений, эффективная коммуникация	-	-	+	ОК 04, ОК 05
КК.05 Открытость новому	-	-	+	ОК 09

Обозначения: – определяется работодателем;

– определяется федеральным государственным образовательным стандартом

² Количество строк зависит от выбора работодателя. Могут быть использованы корпоративные компетенции, предложенные в приложении к МК, или внесены альтернативные (по потребности).

Характеристика корпоративных компетенций

Корпоративные компетенции	Характеристика
КК 01. Анализ информации и выработка решений	Эффективно работает с разноплановой информацией: выделяет главное, отсекает второстепенное, систематизирует и анализирует данные, делает верные логичные выводы. Самостоятельно использует современные и достоверные источники получения информации для поиска оптимального решения. Формирует умозаключения на основании целостного представления о ситуации, принимая во внимание комплекс значимых факторов, в том числе неочевидных. Находит и использует возможности, заложенные в ситуации, оценивает риски, продумывает способы их минимизации.
КК 02. Планирование и организация деятельности	Эффективно планирует свою деятельность: декомпозирует задачи на подзадачи, планирует этапы выполнения (по SMART). Расставляет приоритеты по принципу важно/срочно, самостоятельно рассчитывает и использует необходимые ресурсы, самостоятельно ориентируется в соотношении (процент) резервов и затрат.
КК 03. Ориентация на результат	Ставит перед собой сложные цели (метод SMART или другие альтернативные подходы к постановке целей), определяет количественные и качественные критерии успеха, формирует четкий образ результата (ключевой показатель эффективности). Сталкиваясь со сложностями и препятствиями, предлагает свои варианты решения и осуществляет их. Выполняет принятые на себя обязательства в срок и в полном объеме. Самостоятельно оценивает результат своей работы, видит достоинства и недостатки (предлагает способы их устранения в будущем), берет на себя ответственность за достигнутые показатели. Находит возможности улучшить полученный результат в дальнейшем.
КК 04. Построение отношений, эффективная коммуникация	Инициативен в установлении новых контактов, выстраивает честные и открытые взаимоотношения. Придерживается установленных правил, поддерживает атмосферу сотрудничества, внимателен к другим, располагает к себе. В трудных ситуациях общения, при возникновении разногласий, сохраняет спокойствие и выдержку, стремится контролировать собственные эмоциональные проявления. Четко и ясно формулирует свое мнение. Логично выстраивает последовательность изложения, обосновывает свою позицию.
КК 05. Открытость новому	Открыт новому, позитивно относится к изменениям, быстро адаптируется в незнакомой ситуации. С интересом относится к сложным задачам, стремится получить новый опыт в разных областях, легко обучается. Эффективен в ситуации изменений, быстро переключается с одного вида деятельности на другой, корректирует свои действия с учетом новых обстоятельств. Способен быстро схватывать суть, перенимать успешный опыт других, обогащать свое видение за счет альтернативных точек зрения.

Требуемый показатель выраженности корпоративной компетенции

Критерии выраженности	Уровень
<p>Все обязанности выполнены в полной мере. Многие результаты превосходят запланированные, достижения выходят за рамки непосредственных обязанностей. Все ключевые компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые для конкретной должности, развиты в достаточной степени или на уровне выше требуемого. Работник справился с внештатными ситуациями и достиг результатов, даже несмотря на возникшие незапланированные трудности. Проявляет необходимое поведение в нестандартных ситуациях повышенной сложности, передает знания другим.</p>	<p>Уровень мастерства</p>
<p>Выполнены основные обязанности. Результаты в основном соответствуют запланированным. Некоторые задачи выполнены не в полном объеме. Отдельные компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые на занимаемой работником должности, требуют развития. Поведение соответствует требованиям должности.</p>	<p>Уровень базовый</p>
<p>Работник выполняет свои ключевые обязанности лишь частично. Некоторые задачи не выполнены. Компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые для данной должности, развиты слабо. Есть конкретные промахи, которые можно четко сформулировать. В поведении слабо выражены корпоративные компетенции.</p>	<p>Уровень ограниченной компетентности</p>

РАЗДЕЛ 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БЛОКА

2.1. Профессиональные компетенции

Виды деятельности	Код и наименование компетенции	Код	Показатели освоения компетенции
Участие в создании дизайна графических пользовательских интерфейсов	ПК 5.1 Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю		Навыки:
		Н.5.1.01	Разработки графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов по определенному ранее визуальному стилю
		Н.5.1.02	Рисование различных видов интерфейсной графики
			Умения:
		У.5.1.01	Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана
		У.5.1.02	Работать в границах заданного стиля
			Знания:
		3.5.1.01	Тенденции в графическом дизайне
	3.5.1.02	Основные технические требования к интерфейсной графике	
	ПК 5.2 Разрабатывать пиктограммы, включая разработку их метафор и различные виды интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу		Навыки:
		Н.5.2.01	Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор
			Умения:
		У.5.2.01	Разрабатывать пиктограммы, включая их метафоры, в программах подготовки растровых изображений
		У.5.2.02	Разрабатывать пиктограммы, включая их метафоры, в программах подготовки векторных изображений
			Знания:
	ПК 5.3 Обрабатывать графические материалы для включения в верстку и проводить оценку совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на		Навыки:
		Н.5.3.01	Обработки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях
		Н.5.3.02	Оценки совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям
		Умения:	
У.5.3.01	Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений		

	соответствие техническим требованиям	У.5.3.02	Подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений
			Знания:
		З.5.3.01	Основы верстки с использованием языков разметки
		З.5.3.02	Основные техники и методики подготовки графических материалов

РАЗДЕЛ 3. СТРУКТУРА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БЛОКА

3.1. Учебный план по программе подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС)

Индекс	Наименование	Всего, ак.ч	В т.ч. в форме практической подготовки	Рекомендуемый курс изучения
1	2	3	4	5
ДПБ	Дополнительный профессиональный блок ООО «РА «РЕТРАНС»	406	240	
ОП.00	Общепрофессиональный цикл	238	104	
ОП 09	Шрифты и типографика	126	48	2
ОП 10	Компьютерная обработка фотоизображений	112	56	2
ПМ.00	Профессиональный цикл	168	136	
ПМ.05	Участие в создании дизайна графических пользовательских интерфейсов	168	136	4
МДК.05.01	Создание визуального дизайна элементов и подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	120	88	4
ПП.05.01	Производственная практика	36	36	4
	Экзамен по модулю	12	12	4
Итого:		406	240	

3.2. План обучения на предприятии с учетом специфики требований конкретного производства

План обучения на предприятии заполнен исходя из помещений для организации образовательного процесса на базе предприятия-партнера. Работодатель снабжает необходимым оборудованием, инструментами, расходными материалами, обеспечивающими выполнение всех видов работ, определенных содержанием программ профессиональных модулей.

№ п/п	Содержание практической подготовки (виды работ)	ПМ		Длительность обучения (в часах)	Семестр обучения	Наименование рабочего места, участка	Ответственный от предприятия (при необходимости)
		Код	Наименование				
1.	Создание и подготовка к публикации мультимедийных продуктов. Корректировка цифровых макетов в соответствии с требованиями к публикации мультимедийных продуктов	ПП.05	Производственная практика	36	6	«ООО «Рекламное агентство «Ретранс»	

3.3. Рабочая программа профессионального модуля

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

«ПМ 05. Участие в создании дизайна графических пользовательских интерфейсов»

Дополнительный профессиональный блок

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

«ПМ 05 Участие в создании дизайна графических пользовательских интерфейсов»

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Основы дизайна графических пользовательских интерфейсов» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций³

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 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций, сформированных по запросу работодателя(ей)
ВД 5	Основы дизайна графических пользовательских интерфейсов
ПК 5.1.	Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю
ПК 5.2.	Разрабатывать пиктограммы, включая разработку их метафор и различные виды интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу
ПК 5.3.	Обрабатывать графические материалы для включения в верстку и проводить оценку совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Владеть навыками	Н.5.1.01	Разработки графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов по определенному ранее визуальному стилю
	Н.5.1.02	Рисование различных видов интерфейсной графики
	Н.5.2.01	Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор
	Н.5.3.01	Обработки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях
	Н.5.3.02	Оценки совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям
Уметь	У.5.1.01	Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана

³ В данном подразделе указываются только те компетенции, которые формируются в рамках данного модуля и результаты которых будут оцениваться в рамках оценочных процедур по модулю.

	У.5.1.02	Работать в границах заданного стиля
	У.5.2.01	Разрабатывать пиктограммы, включая их метафоры, в программах подготовки растровых изображений
	У.5.2.02	Разрабатывать пиктограммы, включая их метафоры, в программах подготовки векторных изображений
	У.5.3.01	Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений
	У.5.3.02	Подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений
Знать	3.5.1.01	Тенденции в графическом дизайне
	3.5.1.02	Основные технические требования к интерфейсной графике
	3.5.2.01	Общие принципы анимации
	3.5.2.02	Правила типографского набора текста и верстки
	3.5.3.01	Основы верстки с использованием языков разметки
	3.5.3.02	Основные техники и методики подготовки графических материалов

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов 168

в том числе в форме практической подготовки 88

Из них на освоение МДК 120

в том числе самостоятельная работа 12

практики, в том числе производственная 36

Промежуточная аттестация 12

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Всего	Обучение по МДК			Практики		
					В том числе			Учебная	Производственная	
					Лабораторных и практических занятий	Самостоятельная работа	Промежуточная аттестация			
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	
ПК 5.1, ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02, ОК 03 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	Раздел 1. Создание визуального дизайна элементов и подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	120	88	120	88	12				
	Производственная практика	36	36							36
	Промежуточная аттестация	12	12							
	Всего:	168	136	120	88	12				36

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Код ПК, ОК	Код Н/У/З
1	2	3	4	5
Раздел 1. Создание визуального дизайна элементов и подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс		120/88		
МДК 5.1 Создание визуального дизайна элементов и подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс		120/88		
Тема 1.1 Понятие, определение, методология разработки пользовательского интерфейса	<p>Содержание</p> <p>1. Понятие и определение пользовательского интерфейса. Пользовательский интерфейс как подпроцесс создания программного продукта.</p> <p>2. Основные показатели качества пользовательского интерфейса. Функциональность. Эстетика. Производительность.</p> <p>3. Формирование требований, анализ пользователей, логический и концептуальный дизайн интерфейса</p> <p>4. Прототипирование, конструирование и тестирование интерфейса. Юзабилити-тестирование: тестирование приложения различными пользователями, в том числе и пользователями с ограниченными возможностями.</p> <p>5. Подходы к проектированию интерфейсов. Методологии разработки.</p>	8		
Тема 1.2 Этапы разработки пользовательского интерфейса	<p>Содержание</p> <p>1. Виды и особенности сайтов и приложений. Особенности дизайна и разработки. Отличия и уровень сложности. Особенности мобильных приложений и отличия от десктопных ресурсов.</p> <p>2. Инструменты проектирования интерфейсов.</p>	78		
			ПК 5.1, ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 03	3.5.1.01 3.5.1.02 У.5.1.02 У.5.3.01 У.5.3.02 Н.5.3.01 Н.5.3.02
			ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10	3.5.1.01 3.5.1.02 У.5.1.02 У.5.3.01 У.5.3.02

	3. Стилиевые направления в графическом дизайне интерфейсов. Актуальные тренды оформления. Алгоритм выполнения графического дизайна интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю	2	КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	Н.5.3.01 Н.5.3.02
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	72	ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	3.5.1.01 3.5.1.02 У.5.1.02 У.5.3.01 У.5.3.02 Н.5.3.01 Н.5.3.02
	1. Разработка интерфейса сайта по заданию на выбранную тему. Анализ пользователей: определение потребностей пользователей, разработка сценариев, оценка соответствия сценариев ожиданиям пользователей.	6		
	2. Логическое проектирование: определение информационных потоков в приложении.	6		
	3. Концептуальное моделирование процесса, для которого разрабатывается приложение.	6		
	4. Создание блок-схемы интерфейса.	6		
	5. Графический дизайн интерфейса по определенному визуальному стилю. Разработка стилистического решения. Определение цветовой палитры	6		
	6. Разработка статичных макетов экранных форм.	6		
	7. Оформление интерфейса. Применение обоев, утилитов.	4		
	8. Разработка меню, окон, кнопок, значков, полос прокрутки, чек-боксов.	4		
	9. Разработка отдельных элементов интерфейса. Разработка пиктограмм, их метафор. Разработка иконок.	6		
	10. Разработка интерактивных макетов экранных форм. Раскрывающиеся списки.	6		
	11. Разработка тулбаров, контекстных меню.	6		
	12. Конструирование: создание вариантов оформления сайта с учетом возможности изменения дизайна.	6		
	13. Демонстрация проекта.	4		
Тема 3.1. Подготовка	Содержание	30	ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2,	3.5.1.02 3.5.3.01

графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	1. Подготовка графических материалов в программах подготовки растровых изображений. Подготовка графических материалов в программах подготовки векторных изображений.	2	ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 02, КК 04, КК 05	3.5.3.02 У.5.1.01 У.5.2.01 У.5.3.01 У.5.3.02 Н.5.3.01 Н.5.3.02
	2. Правила типографского набора текста и верстки в информационных блоках пользовательских интерфейсов. Применение анимации в оформлении пользовательских интерфейсов.	2		
	Зачетное занятие	2		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	16	ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 02, КК 04, КК 05	ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 02, КК 04, КК 05
	14. Подготовка к публикации интерактивного издания с использованием мобильных технологий – фотоальбом: «Омск театральный»	8		
15. Подготовка к публикации интерактивного издания с использованием мобильных технологий – электронный журнал: «ОмТК»	8			
Тематика самостоятельной учебной работы 1. Создание информационно-рекламного блока на заданную тему с применением правил типографского набора текста и верстки 2. Разработка графических материалов для пользовательского интерфейса с применением авторской векторной графики. 3. Разработка графических материалов для пользовательского интерфейса с применением авторской растровой графики.	12	ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 02, КК 04, КК 05	3.5.1.02 3.5.3.01 3.5.3.02 У.5.1.01 У.5.2.01 У.5.3.01 У.5.3.02 Н.5.3.01 Н.5.3.02	
Производственная практика Виды работ 1. Создание и подготовка к публикации мультимедийных продуктов. 2. Корректировка цифровых макетов в соответствии с требованиями к публикации мультимедийных продуктов.	36	ПК 5.2, ПК 5.3 ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 04, ОК 05, ОК 9, ОК 10 КК 01, КК 02, КК 04, КК 05	3.5.1.02 3.5.3.01 3.5.3.02 У.5.1.01 У.5.2.01 У.5.3.01 У.5.3.02	

			Н.5.3.01 Н.5.3.02
Промежуточная аттестация	12		
Всего	160		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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

Кабинет «Информационного обеспечения и компьютерной графики», оснащенный в соответствии с п. 6.1.2.1 образовательной программы по профессии.

Лаборатории «Фото- и видеосъемки, обработки фото-, видеоматериалов», «Организации и ведения коммерческой деятельности в сфере услуг», оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.3 образовательной программы по профессии.

Мастерские «Фотопавильон №1», оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.4 образовательной программы по данной профессии.

Оснащенные базы практики в соответствии с п. 6.1.2.5 образовательной программы по профессии.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

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

3.2.1. Основные печатные издания

1. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Забелин, Л. Ю. Компьютерная графика и 3D-моделирование : учебное пособие для СПО / Л. Ю. Забелин, О. Л. Штейнбах, О. В. Диль. — Саратов : 9 Профобразование, 2021. — 258 с. — Текст : электронный

2. Основы работы в Photoshop : учебное пособие / . — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 1380 с. — Текст : электронный

3. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — Текст : электронный

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 5.1 Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю	Разрабатывает пользовательский интерфейс в целом и отдельные элементы в соответствии с определенным стилем	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ПК 5.2 Разрабатывать пиктограммы, включая разработку их метафор и различные виды интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу	Разрабатывает пиктограммы и их метафоры для заданного стиля в соответствии с техническими требованиями к интерфейсу	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	Выбирает и описывает материалы, инструменты в зависимости от специфики работы. Использует информационные технологии для решения профессиональных задач	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Планирует свою деятельность и профессиональное развитие, использует знания по финансовой грамотности	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Эффективно работает в команде, грамотно взаимодействует с заказчиком, работодателем	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке	Грамотно выстраивает устную и письменную коммуникацию с учетом особенностей социального и культурного контекста	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)

с учетом особенностей социального и культурного контекста		
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	Использует информационные технологии в профессиональной деятельности, осваивает новые технологии	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Умеет пользоваться профессиональной документацией	Экспертное наблюдение выполнения практических работ)

3.4. Рабочая программа учебной дисциплины

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП 09. Шрифты и типографика

Общепрофессиональные дисциплины

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.09 Шрифты и типографика»**

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.09 Шрифты и типографика» является обязательной частью общепрофессионального цикла ОПОП-П по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 03

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Код умений	Умения	Код знаний	Знания
ПК 2.1 Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	У 2.1.01	Разрабатывать планы выполнения работ	З 2.1.01	Структуру ТЗ
	У 2.1.02	Распределять время на выполнение поставленных задач	З 2.1.02	Реализацию ТЗ
ПК 2.3 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	У 2.3.04	Создавать целостную композицию на плоскости	З 2.3.01	Современных тенденций в области дизайна
	У 2.3.05	Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	З 2.3.02	Разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования
ОК 3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Уо 03.02	Применять современную научную профессиональную терминологию	Зо 03.02	Современная научная и профессиональная терминология
	Уо 03.03	Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	Зо 03.03	Возможные траектории профессионального развития и самообразования

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	126
в т.ч. в форме практической подготовки	48
в т. ч.:	
теоретическое обучение	20
практические занятия	82

<i>Самостоятельная работа</i>	16
Промежуточная аттестация	8

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	Код Н/У/З
1	2	3	4	5
Раздел 1. Шрифтовая композиция		54/28		
Тема 1.1. Рукописный шрифт	Содержание	22	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	З 2.3.01
	1. Понятие шрифта. История развития шрифта. Основные правила и принципы набора	2		З 2.3.02
	2. Основы рукописного шрифта, фрагменты рукописной книги. Копирование эмблем, фирменных знаков, логотипов	2		Зо 03.02
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	18	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.1.01
	1. Упражнение по выполнению шрифта круглым пером	6		У 2.1.02
	2. Копирование логотипов, фирменных знаков, эмблем пером, лайнером, маркером, гелевой ручкой	6		У 2.3.05
3. Выполнение композиции на основе копий известных логотипов	6	Уо 03.02		
З 2.1.01	З 2.1.02	З 2.3.01	З 2.3.02	Зо 03.02
Тема 1.2. Инициал Наименование	Содержание	8	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	З 2.3.01
	1. Инициал и его особенность	2		З 2.3.02
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	6	ПК 2.1, ПК 2.3	У 2.3.05

	4. Выполнение инициала пером, кистью	6	ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	Уо 03.02 З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
Тема 1.3. Свободный шрифт	Содержание	12		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	12	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3	У 2.3.05 Уо 03.02
	5. Выполнение свободного шрифта на основе замкнутой композиции пером, лайнером, маркером, гелевой ручкой	4	КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	З 2.3.01 З 2.3.02
	6. Выполнение эскизов композиций на основе выбранных современных шрифтов пером, лайнером, маркером, гелевой ручкой	4		Зо 03.02
	7. Выполнение шрифтовых композиций фразы, цитаты шрифтов пером, лайнером, маркером, гелевой ручкой	4		
Тема 1.4. Построение шрифта на основе геометрических фигур	Содержание	4		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	4	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3	У 2.1.01 У 2.1.02
	8. Выполнение эскизов композиции шрифта на основе геометрических фигур пером, лайнером, маркером, гелевой ручкой	4	КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.05 Уо 03.02 З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
Тема 1.5. Построение шрифта по модульной сетке	Содержание	8		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	8	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3	У 2.1.01 У 2.1.02
	9. Построение букв по модульной сетке на примере букв русского алфавита	4	КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.05 Уо 03.02
	10. Построение шрифтовой композиции на основе рубленого шрифта	4		З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02

Раздел 2. Типографика		48/20		
Тема 2.1. Основные правила и принципы набора	Содержание	12	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
	1. Понятие типографики. Значение типографики, ее роль и место в графическом дизайне. Классификация шрифтов. Анатомия знака. Понятие стиля	4		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	8	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.1.01 У 2.1.02 У 2.1.04 У 2.3.05 Уо 03.02 З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
	11. Выполнение кернинга и интерлиньяжа. Компоновка на листе формата А4, горизонтальная ориентация, в три строки имени и даты выдающихся художников, дизайнеров. Шрифт на выбор	8		
Тема 2.2. Классическая книжная типографика. Правила набора	Содержание	4	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
	1. Эволюция шрифтовых форм и их взаимосвязь с технологиями печати	4		
Тема 2.3. Типографические сетки	Содержание	32	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	
	1. Переходы от классической к современной типографике. Манускриптная, колонная и модульная сетка. Определение структурных и пластических композиций	6		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	26	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.04 У 2.3.05 Уо 03.02 Уо 03.03 З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
	12. Выполнение эскизов структурных и пластических композиций на формате А 4 с помощью графических материалов гелиевой ручки, пером, лайнером, маркером	8		
13. Выполнение шрифтовой орнаментальной композиции на формате А4, графический материал на выбор	8			

	14. Выполнение образно-ассоциативной цветографической композиции на основе рубленого шрифта на формате А4, графический материал на выбор.	10		Зо 03.03
Самостоятельная учебная работа обучающегося				
	1. Выполнение образно-ассоциативных цветографических композиций на основе любого шрифта (на выбор обучающегося)	16	ПК 2.1, ПК 2.3 ОК 3 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.04 У 2.3.05 Уо 03.02 З 2.3.01 З 2.3.02 Зо 03.02
Промежуточная аттестация		8		
Всего:		126		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Общепрофессиональных дисциплин», оснащенный в соответствии с п. 6.1.2.1 образовательной программы по профессии.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

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

3.2.1. Основные печатные издания

1. Азейрахан, Надежда. Тетрадь леттерера : прописи, шрифты, шаблоны для композиций : 16+ / Надежда Азейрахан. - Москва : Контэнт, печ. 2020. - 31, [10] с. : цв. ил., фот.

2. Ефимов, Владимир. Гражданский шрифт и кириллический Киш : создание современного кириллического шрифта с учётом исторических форм / Владимир Ефимов. - Москва : Шрифт, 2021. - 41, [6] с. : ил.

3. Кудрявцев, Анатолий Иванович. Шрифты Гротесковой Антиквы. Шрифты Акцидентные: иллюстрированное пособие / Нац. ин-т дизайна. - Москва : Нац. ин-т дизайна, 2020. - 63 с. : ил.;

4. Пулин, Ричард (1952-). Школа дизайна. Шрифт : практическое руководство для студентов и дизайнеров : 16+ / Ричард Пулин ; перевод с английского Екатерины Петровой. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2020. - 240 с. : ил., факс., цв. ил.

5. Таубе, М. В. Промышленный дизайн. Алфавиты и шрифты. Базовый уровень : учебное пособие / М. В. Таубе, Н. В. Бекк. - Саратов : Амирит, 2020. - [103] с. : ил.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Феличи Дж. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн. – М.: Издательство: ВHV, 2021 г. - Текст: электронный.

2. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд : [пер. с нем. Л. Якубсона]. — 4-е изд. — М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2020. — 248 с. : 130 ил. - Текст: электронный.

3.2.3. Дополнительные источники

1. Горбунов А. Типографика и вёртка. <https://bureau.ru/books/typography/demo/>

2. Кирсанов Д. Коммуникативный шрифтовой дизайн накануне третьего тысячелетия. <http://www.advschool.ru/articles/article545.htm>

3. Майоор М. Моя философия дизайна шрифта. https://kotadanya.wordpress.com/2008/07/14/my_type_design_philosophy/

4. Принципы построения изобразительно-шрифтовых композиций <https://compuart.ru/article/9335>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
3 2.1.1 Структуру ТЗ	Перечисляет пункты ТЗ	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
3 2.1.2 Реализацию ТЗ	Объясняет порядок реализации ТЗ	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
3 2.3.1 Современных тенденций в области дизайна	Анализирует современные тенденции	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
3 2.3.2 Разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования	Перечисляет изобразительных и технических приёмов и средств	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
3 3.1.1 Современная научная и профессиональная терминология	Использует профессиональную терминологию	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
3 3.1.2 Возможные траектории профессионального развития и самообразования	Описывает возможности и пути самообразования	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
У 2.1.1 Разрабатывать планы выполнения работ	Выполняет работу в соответствии с логикой достижения цели	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
У 2.1.2 Распределять время на выполнение поставленных задач	Выполняет работу планомерно и в установленный срок	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
У 2.3.1 Создавать целостную композицию на плоскости	Выполняет композицию с учётом требований сочетаемости элементов	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос
У 2.3.2 Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	Создает формы с помощью приёмов стилизации и т трансформации	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Устный опрос

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП 10. Компьютерная обработка фотоизображений

Общепрофессиональные дисциплины

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП 10. Компьютерная обработка фотоизображений»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП 10. Компьютерная обработка фотоизображений» является обязательной частью общепрофессионального цикла ОПОП-П по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 03

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Код умений	Умения	Код знаний	Знания
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	У 2.3.01	выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде	З 2.1.01	программных приложений по основным направлениям графического дизайна
ПК 5.3 Обрабатывать графические материалы для включения в верстку и проводить оценку совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям.	У 5.3.01	подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений	З 5.3.01	основы верстки с использованием языков разметки
	У 5.3.02	подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений	З 5.3.02	основные техники и методики подготовки графических материалов
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	Уо 01.01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте	Зо 01.01	основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации	Уо 02.02	определять необходимые источники информации	Зо 02.02	приемы структурирования информации

информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;				
--	--	--	--	--

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	112
в т.ч. в форме практической подготовки	56
в т. ч.:	
теоретическое обучение	12
практические занятия	80
<i>Самостоятельная работа</i>	12
Промежуточная аттестация	8

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	Код Н/У/З
1	2	3	4	5
Раздел 1 Основы компьютерной графики		10 / 2		
Тема 1.1. Направления в компьютерной графике. Оборудование для обработки цифровых изображений	Содержание	10	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	З 2.1.01 З 5.3.01 З 5.3.02 Зо 01.01 Зо 02.02
	1. Понятие «компьютерная графика». Сфера применения компьютерной графики. Основные направления в компьютерной графике. Классы программного обеспечения в компьютерной графике. Понятие «Доступная среда» ее предназначение и особенности при осуществлении профессиональной деятельности по квалификации фототехник	2		
	2. Инструментальные средства для организации цифровой обработки: компьютер (функциональные элементы). Устройства ввода информации. Устройства вывода информации. Резервное копирование	2		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	6	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.01 У 5.3.01 У 5.3.02 Уо 01.01 Уо 02.02
1. Освоение инструментов и горячих клавиш в программе Adobe Photoshop	6			
Раздел 2. Основы макетирования		94/54		
	Содержание	22	ПК 2.3, ПК 5.3	

Тема 2.1. Методы получения и сфера применения цифровых фотоизображений. Основы типографики	1. Понятие «цифровое изображение». Растровые изображения и способ получения. Векторные изображения и способ получения. Изображения смешанного типа	2	ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	3 2.1.01 3 5.3.01 3 5.3.02
	2. Понятие «типографика», «шрифт», «гарнитура». Классификация шрифтов по области применения. Основные требования, предъявляемые к шрифтам в печатной продукции	2		3о 01.01 3о 02.02
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	18	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.01 У 5.3.01 У 5.3.02 Уо 01.01 Уо 02.02
	2. Замена цвета и объекта в программе Adobe Photoshop	6		
	3. Создание эффекта свечения	6		
4. Основы типографики	6			
Тема 2.2. Рекламный коллаж	Содержание	14	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	3 2.1.01 3 5.3.01 3 5.3.02 3о 01.01 3о 02.02
	1. Коллаж как основной жанр листовых рекламных изданий. Структура рекламного коллажа «слоган», «логотип», «иллюстрация», «адресный» блок ...	2		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	12	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.01 У 5.3.01 У 5.3.02 Уо 01.01 Уо 02.02
5. Подготовка элементов для дизайн-проектов	12			
Тема 2.3. Ретушь (Исправление дефектов на фотоизображениях)	Содержание	32		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	32	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.01 У 5.3.01 У 5.3.02 Уо 01.01 Уо 02.02
	6. Выполнение обработки с помощью ретуши	8		
	7. Выполнение косметической обработки фотографии ...	8		

	8. Обработка изображения с помощью частотного разложения	8		
	9. Восстановление и ретушь утраченных частей на фотографии ...	8		
Тема 2.4. Паспарту	Содержание	14	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	3 2.1.01 3 5.3.01 3 5.3.02 3о 01.01 3о 02.02
	1. Понятие «паспарту». Виды и функции паспарту. Геометрический и оптический центр паспарту. Цвет паспарту	2		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	12	ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	У 2.3.01 У 5.3.01 У 5.3.02 Уо 01.01 Уо 02.02
	10. Выполнение паспарту к фотографии в программе Adobe Photoshop	6		
11. Выполнение паспарту к серии фотографий в программе Adobe Photoshop	6			
	Самостоятельная работа обучающихся		ПК 2.3, ПК 5.3 ОК 01, ОК 02 КК 01, КК 02, КК 03, КК 04, КК 05	3 2.1.01 3 5.3.01 3 5.3.02 3о 01.01 3о 02.02 У 2.3.01 У 5.3.01 У 5.3.02 Уо 01.01 Уо 02.02
	1. Подготовка фотографий к выполнению электронного паспарту. 2. Подготовка серии фотографий для оформления в паспарту.	12		
Промежуточная аттестация		8		
Всего:		112		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Общепрофессиональных дисциплин», оснащенный в соответствии с п. 6.1.2.1 образовательной программы по профессии.

Лаборатория «Фото- и видеосъемки, обработки фото-, видеоматериалов», оснащенная необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.3 образовательной программы по данной профессии.

Мастерские «Фотопавильон №1», оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.4 образовательной программы по данной профессии.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

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

в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Филинова О.Е. Информационные технологии в рекламе. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2006. – 240 ил.
2. Титкова Л.М. Рекламная деятельность. – Мн.: Дизайн ПРО, 2005. – 256.:ил.
3. Иванова К. Копирайтинг. Секреты составления рекламных и PR-текстов. СПб: Питер, 2008. — 160 с: ил.
4. Клипарт. Использование готовых изображений в профессиональном дизайне. Крис Мидлтон, Люк Херриотт АСТ, Астрель, 2007 г.
5. Кейтрин А. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop, второе издание – Москва, Санкт-Петербург, Киев: Вильямс, 2005
6. Дополнительные источники:

3.2.2. Основные электронные издания

1. О медиаскопе [Электронный ресурс] // Электронный научный журнал Факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова <http://mediascope.ru>
2. Кричевский В. Типографика в терминах и образах. М.: СЛОВО, 2000. Т.1: 144 с., т. 2: 164 с.
3. Интерактивные уроки photoshop [Электронный ресурс] // учебный сайт creative <https://creativo.one/>
5. Дмитрий Кирсанов. Коммуникативный шрифтовой дизайн накануне третьего тысячелетия. <http://www.advschool.ru/articles/article545.htm>
6. Мартин Майоор. Моя философия дизайна шрифта. https://kotadanya.wordpress.com/2008/07/14/my_type_design_philosophy/
7. Принципы построения изобразительно-шрифтовых композиций <https://compuart.ru/article/9335>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
З 2.1.1. Основы работы в специализированном программном обеспечении для обработки фотографических изображений	Пользуется специализированным программным обеспечением для обработки фотографических изображений	Экспертная оценка выполнения практической работы
З 2.3.1. Методы и приемы работы в программном обеспечении для обработки графического материала	Использует методы и приемы работы в программном обеспечении для обработки графического материала	Экспертная оценка выполнения практической работы
Зо 01.02. Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте	Знает и применяет основные источники информации и решения профессиональных проблем	Экспертная оценка выполнения практической работы
Зо 02.02. Приемы структурирования информации	Применяет приемы структурирования информация	Экспертная оценка выполнения практической работы, опрос
У 2.3.1. Применять технологии растровой графики для обработки цифровых изображений с использованием специализированных программ	Использует технологии растровой графики для обработки цифровых изображений с использованием специализированных программ	Экспертная оценка выполнения практической работы
У 5.3.1. Выполнять цифровую ретушь и коррекцию фотографических изображений для включения в верстку	Осуществляет цифровую ретушь и коррекцию фотографических изображений для включения в верстку	Экспертная оценка выполнения практической работы
Уо 01.01. Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте	Распознает задачу и находит пути ее решения	Экспертная оценка выполнения практической работы, опрос
Уо 02.02. Определять необходимые источники информации	Определяет необходимые источники информации для решения профессиональных задач	Экспертная оценка выполнения практической работы, опрос