




государственное автономное учреждение
Калининградской области
профессиональная образовательная организация
«КОЛЛЕДЖ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Медиа-дизайн

2022

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УМР
ГАУ КО «Колледж предпринимательства»

 Ю.И. Бурькина

31 августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАУ КО
«Колледж предпринимательства»

 Л.Н. Копцева

31 августа 2022 г.



Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Организация-разработчик: государственное автономное учреждение Калининградской области профессиональная образовательная организация «Колледж предпринимательства»

Разработчики:

КГАПОУ «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»	Заместитель директора по НМР	А.А. Полежаева
КГАПОУ «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»	Мастер производственного обучения	Н.В. Мичикова
АНПОО «Международный Восточно-Европейский колледж»	Преподаватель	М.А. Самарина
АНПОО «Международный Восточно-Европейский колледж»	Преподаватель	М.А. Стех
ГАУ КО «Колледж предпринимательства»	Преподаватель	О.Н. Бахтина

Рабочая программа профессионального модуля рассмотрена на заседании отделения дизайна, Протокол № 1 от 31.08.2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	20
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	22

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.05 Медиа-дизайн

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

1.1.1. В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности **Разработка объектов (систем) визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий** и соответствующие ему профессиональные и общие компетенции:

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 5	Разработка объектов (систем) визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий
ПК 5.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы.
ПК 5.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом.
ПК 5.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия.
ПК 5.4	Разрабатывать 3д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

1.1.2. Общие компетенции:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ЛР. 4	Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	<ul style="list-style-type: none"> – разработки технического задания согласно требованиям заказчика; – проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – выполнения работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с ТЗ заказчика; – создания и применения текстур; – визуализации и анимации моделей; – подготовки макетов к передаче дизайна в производство/заказчику – проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
уметь	<ul style="list-style-type: none"> – проводить брифинг с заказчиком, уточнять ТЗ; – осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки дизайн-продукта по ТЗ заказчика; – выбирать технические и программные средства для разработки дизайн-макета с учетом особенностей исполнения; – выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); – создавать UV развертку для трехмерных объектов и анимировать их;

	<ul style="list-style-type: none"> – собирать и использование метрики для улучшения пользовательского опыта; – проектировать пользовательский опыт и создавать интерактивные прототипы; – применять в дизайн-макетах и стилизациях корректные элементы пользовательского интерфейса; – использовать данные веб-аналитики для принятия дизайн-решений; – подготавливать макеты к передаче дизайна в производство/заказчику; – проектировать корпоративные, информационные, одностраничные сайты, интернет-магазины и спецпроекты.
знать	<ul style="list-style-type: none"> – основные понятия коммуникационного дизайна; – основные понятия и принципы дизайн интерфейсов и пользовательского опыта ux/ui, веб дизайна; – основные понятия трехмерной графики; – назначение и функции программ по созданию и обработке проектов; – особенности основных графических пакетов; – этапы создания дизайн-продукта; – основные способы создания, редактирования и анимации дизайн-продукта; – законы композиции; – основы типографики; – основы инфографики; – основы проектирования объектов информационного дизайна; – основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене. – способы хранения дизайн-продукта в файлах различных форматов.

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего – 444 часов, в том числе:

на освоение МДК – 180 часов;

учебной практики – 72 часов;

производственной практики – 180 часов;

экзамен по профессиональному модулю – 12 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Объем образовательной программы, час.	Объем профессионального модуля, час.					
			Обучение по МДК, в час.			Практики		Самостоятельная работа
			Всего, часов	в том числе		Учебная практика, часов	Производственная практика, часов	
лабораторных и практических занятий	курсовая работа (проект), часов							
ПК 5.1-5.4 ОК 1-ОК 11	Раздел 1. Разработка дизайна информации	36	36	10	0	0	0	6
	Раздел 2. Разработка адаптивного дизайна	108	108	24	0	0	0	8
	Раздел 3. Создание трехмерных визуальных объектов	36	36	12	0	0	0	4
	Учебная практика	72				72		
	Производственная практика	180				180		
	Экзамен по профессиональному модулю	12						
	Всего:	444	180	46	0	72	180	18

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля Медиа-дизайн

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Осваиваемые компетенции
Раздел 1 модуля. Разработка дизайна информации		36	
МДК 05.01 Коммуникационный дизайн		36	
Тема 1.1. Аспекты восприятия визуальной информации	Содержание	2	ПК 5.1- ПК 5.4 ОК 1-ОК 11
	Понятие «коммуникационный дизайн». Психологические и физиологические аспекты зрительного восприятия. Мультисенсорная природа коммуникационного дизайна. Компоненты коммуникаций, воздействующих на человека: цвето-графические, видео-, аудио-визуальные, сенсорные и т.д.	2	
Тема 1.2. Современные требования к коммуникационному дизайну	Содержание	2	
	Современные общие требования к коммуникационному дизайну и тенденции развития коммуникационного дизайна. Области проектной деятельности коммуникационного дизайна: дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн СМ, арт-дизайн, дизайн среды, дизайн игр и т.д.	2	
Тема 1.3. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Содержание	4	
	Основные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах. Приемы работы с программным обеспечением для дизайна и редактирования медиа-данных.	2	
	Особенности создания комплексного коммуникационного дизайн-проекта с использованием различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	2	
Практические занятия		10	

	Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	2	ПК 5.1- ПК 5.4 ОК 1-ОК 11
	Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	2	
	Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	2	
	Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	2	
	Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	2	
	Самостоятельная работа: Анализ компонентов коммуникаций, воздействующих на человека.	2	
Тема 1.4. Создание объектов коммуникационного дизайна	Содержание	4	
	Проектирование и разработка дизайн-проектов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям. Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации	2	
	Визуализация данных. Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов.	2	
	Практические занятия	10	
	Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)	2	
	Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)	2	
	Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)	2	
	Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)	2	
Разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)	2		

	Самостоятельная работа: Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы	2	
Самостоятельная работа при изучении МДК.05.01 1. Анализ компонентов коммуникаций, воздействующих на человека 2. Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы		6	
Промежуточная аттестация по МДК.05.01 - дифференцированный зачет 3 семестр		2	
Раздел 2 модуля. Разработка адаптивного дизайна		108	
МДК 05.02. UX/UI и веб-дизайн		108	
Тема 2.1. Визуальный дизайн	Содержание	12	ПК 5.1- ПК 5.4 ОК 1-ОК 11
	Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др	2	
	Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др	2	
	Типографика	2	
	Типографика	2	
	Теория и психология цвета	2	
	Теория и психология цвета	2	
	Практические занятия	38	
	Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)	2	
	Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)	2	
	Кнопки, формы, компоненты, UI-кит	2	

	Кнопки, формы, компоненты, UI-кит	2	
	Адаптив	2	
	Адаптив	2	
	Мудборд, референсы, концепты	2	
	Мудборд, референсы, концепты	2	
	Разработка лендинга	2	
	Разработка лендинга	2	
	Разработка информационного или корпоративного сайта	2	
	Разработка информационного или корпоративного сайта	2	
	Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	2	
	Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	2	
	Разработка приложения на выбранную тему	2	
	Разработка приложения на выбранную тему	2	
	Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете	2	
	Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете	2	
	Передача макетов в разработку	2	
Тема 2.2. Аналитика и исследования	Практические занятия	22	
	Брифинг клиента	2	

	Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)	2	
	Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)	2	
	Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)	2	
	Виды исследований (количественные, качественные)	2	
	Виды исследований (количественные, качественные)	2	
	Виды исследований (количественные, качественные)	2	
	Анализ аудитории, анализ конкурентов	2	
	Анализ аудитории, анализ конкурентов	2	
	Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы.)	2	
	Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы.)	2	
Тема 2.3. Что такое UX/UI дизайн	Содержание	4	ПК 5.1- ПК 5.4 ОК 1-ОК 11
	История дизайна пользовательского опыта	2	
	Процесс от задачи до релиза	2	
Тема 2.4. Проектирование	Практические занятия	10	
	Персона, CJM, JTBD	2	
	Персона, CJM, JTBD	2	

	User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура	2	
	Прототипы	2	
	Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие.)	2	
Тема 2.5. Soft skills и остальное	Содержание	4	
	Коммуникация с заказчиком, с командой	2	
	Self-менджмент	2	
	Самостоятельная работа: Изучение гайдлайнов операционных систем.	8	
Тема 2.6. Портфолио	Содержание	4	ПК 5.1- ПК 5.4 ОК 1-ОК 11
	Как составить резюме	2	
	Сборка портфолио	2	
Самостоятельная работа при изучении МДК 05.02		8	
1. Изучение гайдлайнов операционных систем			
Промежуточная аттестация по МДК.05.02 – контрольная работа, 5,6 семестр		2	
Промежуточная аттестация по МДК.05.02 – дифференцированный зачет, 7 семестр		2	
Раздел 3 модуля. Создание трехмерных визуальных объектов		36	
МДК 05.03. 3D-графика		36	
Тема 3.1. Введение	Содержание	2	
	Введение в 3D-графику. Области использования и назначение. Основные понятия 3D-графики.	2	
Тема 3.2. Основы ин- терфейса программы	Содержание	2	
	Создание объектов	2	
	Практические занятия	2	
	Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов	2	

Тема 3.3. Базовые принципы работы	Содержание	2	ПК 5.1- ПК 5.4 ОК 1-ОК 11
	Основы моделирования	2	
	Практические занятия	2	
	Моделирование сложных объектов сцены	2	
Тема 3.4. Методы работы с материалами и текстурами	Содержание	2	
	Материалы и текстуры объектов	2	
	Практические занятия	2	
	Настройка материалов и текстур для созданных объектов	2	
Тема 3.5. Приемы создания объемных форм	Содержание	2	
	Скульптинг	2	
	Практические занятия	8	
	Создание модели персонажа	2	
	Создание скелета персонажа	2	
	Текстурирование персонажа	2	
	Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации	2	
Спуск полос книги	2		
Тема 3.6. Настройка освещения и камеры	Содержание	2	
	Освещение и постановка камеры. Понятие рендеринга	2	
	Практические занятия	4	
	Установка и настройка источников света и камер	2	
	Установка и настройка рендера и получение визуализации	2	
Тема 3.7. Базовые прин-	Содержание	2	

ципы анимации	Основы анимации	2	
	Практические занятия	2	
	Добавление элементов анимации в созданную локацию	2	
	Самостоятельная работа: Работа над заданием	4	
Самостоятельная работа при изучении МДК 05.03		4	
1. Работа над заданием			
Промежуточная аттестация по МДК 05.03 – дифференцированный зачет 4 семестр		2	
<p>Учебная практика Виды работ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомление обучающихся с видом деятельности «Разработка и создание дизайн-макетов для эффективной визуальной коммуникации» (показ образцов продукции, характеристика и примеры выполняемых работ согласно квалификации). Режим работы в мастерских. Организация рабочего места дизайнера. Охрана труда при работе за компьютером, с периферийным оборудованием, с режущими инструментами. Инструктажи по ТБ. Разработка элементов корпоративной идентичности. Разработка логотипа для компании по ТЗ. Анимация логотипа. Разработка логобука для компании по ТЗ (корпоративные цвета, шрифты, графические элементы фирменного стиля) 2. Разработка элементов корпоративной идентичности. Разработка логотипа для компании по ТЗ. Анимация логотипа. Разработка логобука для компании по ТЗ (корпоративные цвета, шрифты, графические элементы фирменного стиля) 3. Разработка продуктов информационного дизайна для компании по ТЗ (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) 4. Разработка шаблона презентации для компании по ТЗ, включающего диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д. 5. Работа со сценой. Рендеринг. 6. Работа со сценой. Рендеринг. Защита проектов 7. Ознакомление учащихся с выполняемыми работами «UX/UI ВЕБ - ДИЗАЙН» (показ образцов продукции, характеристика и примеры выполняемых работ согласно квалификации). Режим работы в мастерских производства. Организация рабочего места дизайнера. Ведение и заполнение дневника практики. Сбор информации для портфолио. Виды портфолио. Распределение учащихся по рабочим местам. Охрана труда на производственном участке: пожарная и электробезопасность, санитария и гигиена. Разработка лендинга. Разработка одностраничного, одноэкранного (информационного или корпоративного) и т.д. сайта. Разработка интернет-магазина или сервиса. Разработка приложения. Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете. 		72	

<p>8. Разработка лендинга. Разработка одностраничного, одноэкранного (информационного или корпоративного) и т.д. сайта. Разработка интернет-магазина или сервиса. Разработка приложения. Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете.</p> <p>9. Изучение базовых практик цифрового дизайна и ведения проектов. Создание дизайн-макетов, веб-страниц на заданную тему (шрифт, интерфейсы, дизайн, цифровые медиумы) и публикации с помощью сервисов. Выполнение работ: верстка, анимация и взаимодействие пользователя со страницей. Изучение жанра сайтов — лендингов, предназначенных для продвижения продукта в интернете, понятие о продукте в социально-психологическом контексте его потребления. Знакомство с базовыми продуктовыми понятиями, изучение жанра посадочной страницы. Создание идеи и бизнес-логики оригинального сайта, дизайну веб-интерфейсов и юзабилити.</p> <p>10. Изучение базовых практик цифрового дизайна и ведения проектов. Создание дизайн-макетов, веб-страниц на заданную тему (шрифт, интерфейсы, дизайн, цифровые медиумы) и публикации с помощью сервисов. Выполнение работ: верстка, анимация и взаимодействие пользователя со страницей. Изучение жанра сайтов — лендингов, предназначенных для продвижения продукта в интернете, понятие о продукте в социально-психологическом контексте его потребления. Знакомство с базовыми продуктовыми понятиями, изучение жанра посадочной страницы. Создание идеи и бизнес-логики оригинального сайта, дизайну веб-интерфейсов и юзабилити. Создание продуктов цифрового дизайна и ведения проектов. Проектирование сайтов — лендингов, предназначенных для продвижения продукта в интернете. Ведение коммуникации, взаимодействие с покупателем. Рассылки писем от лендинга, оповещения о заказе, расчёт стоимости доставки до двери итд. Адаптация сервиса для мобильных устройств. Выявление рисков проекта с помощью прототипирования, разработка эскизов фирменного стиля, создание презентации о проекте.</p> <p>11. Создание продуктов цифрового дизайна и ведения проектов. Проектирование сайтов — лендингов, предназначенных для продвижения продукта в интернете. Ведение коммуникации, взаимодействие с покупателем. Рассылки писем от лендинга, оповещения о заказе, расчёт стоимости доставки до двери итд. Адаптация сервиса для мобильных устройств. Выявление рисков проекта с помощью прототипирования, разработка эскизов фирменного стиля, создание презентации о проекте. Сбор и систематизация всех выполненных материалов за время производственной практики. Верстка и оформление отчета и всего комплекта сопутствующих документов в электронном и печатном виде.</p> <p>12. Сбор и систематизация всех выполненных материалов за время производственной практики. Верстка и оформление отчета и всего комплекта сопутствующих документов в электронном и печатном виде. Дифференцированный зачет</p>		
---	--	--

<p>Производственная практика Виды работ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка Изучение организации работы предприятия/ организации. Изучение вопросов программного и технологического оснащения предприятия. Охрана труда на рабочем месте. Инструктажи по ТБ 2. Изучение технического задания на проект. Разработка плана выполнения задания. Организация рабочего места (систематизация и организация рабочих файлов). Предпроектный анализ данных по ТЗ. Разработка дизайн концепции. Выполнение поисковых эскизов. Выбор цветового решения проекта. Выбор шрифтового решения 3. Изучение технического задания на проект. Разработка плана выполнения задания. Организация рабочего места (систематизация и организация рабочих файлов). Предпроектный анализ данных по ТЗ. Разработка дизайн концепции. Выполнение поисковых эскизов. Выбор цветового решения проекта. Выбор шрифтового решения 4. Разработка айдентики (логотип и логобук) и продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) для компании по ТЗ: Отрисовка графических элементов в программе. Обработка изображений. Подбор цвета, градиентов. Выбор гарнитур, размеров шрифтов, др. параметров. Разработка логотипа, анимация логотипа. 5. Разработка айдентики (логотип и логобук) и продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) для компании по ТЗ: Отрисовка графических элементов в программе. Обработка изображений. Подбор цвета, градиентов. Выбор гарнитур, размеров шрифтов, др. параметров. Разработка логотипа, анимация логотипа. 6. Разработка айдентики (логотип и логобук) и продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) для компании по ТЗ: Отрисовка графических элементов в программе. Обработка изображений. Подбор цвета, градиентов. Выбор гарнитур, размеров шрифтов, др. параметров. Разработка логотипа, анимация логотипа. 7. Разработка айдентики (логотип и логобук) и продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) для компании по ТЗ: Отрисовка графических элементов в программе. Обработка изображений. Подбор цвета, градиентов. Выбор гарнитур, размеров шрифтов, др. параметров. Разработка логотипа, анимация логотипа. 8. Разработка айдентики (логотип и логобук) и продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) для компании по ТЗ: Отрисовка графических элементов в программе. Обработка изображений. Подбор цвета, градиентов. Выбор гарнитур, размеров шрифтов, др. параметров. Разработка логотипа, анимация логотипа. 9. Разработка айдентики (логотип и логобук) и продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды) для компании по ТЗ: Отрисовка графических элементов в программе. Обработка изображений. Подбор цвета, градиентов. Выбор гарнитур, размеров шрифтов, др. параметров. Раз- 	<p>180</p>	
--	-------------------	--

<p>работка логотипа, анимация логотипа.</p> <p>10. Подготовка макета к печати и/или публикации в цифровой среде. Подготовка мокапа продукта. Подготовка анимации логотипа и других элементов фирменной графики. Подготовка презентации продукта. Презентация продукта заказчику</p> <p>11. Подготовка макета к печати и/или публикации в цифровой среде. Подготовка мокапа продукта. Подготовка анимации логотипа и других элементов фирменной графики. Подготовка презентации продукта. Презентация продукта заказчику</p> <p>12. Презентация/сдача выполненного продукта/защита практики. Дифференцированный зачет.</p> <p>13. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка Изучение организации работы предприятия/ организации. Изучение вопросов программного и технологического оснащения предприятия. Охрана труда на рабочем месте. Инструктажи по ТБ</p> <p>14. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>15. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>16. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>17. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>18. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>19. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>20. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>21. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для</p>		
--	--	--

<p>принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>22. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>23. Проектирование и разработка дизайн-макетов корпоративных, информационных, одностраничных сайтов, интернет-магазинов и спецпроектов по ТЗ (или собственный проект). Использование данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений. Подготовка макетов к передаче дизайна в разработку/заказчику.</p> <p>24. Проведение брифинга с заказчиком, уточнение ТЗ. Согласование дизайн-проекта с заказчиком. Презентация продукта заказчику</p> <p>25. Проведение брифинга с заказчиком, уточнение ТЗ. Согласование дизайн-проекта с заказчиком. Презентация продукта заказчику</p> <p>26. Подготовка мокапа продукта. Подготовка прототипа сайта с демонстрацией работы. Подготовка презентации продукта</p> <p>27. Подготовка мокапа продукта. Подготовка прототипа сайта с демонстрацией работы. Подготовка презентации продукта</p> <p>28. Подготовка мокапа продукта. Подготовка прототипа сайта с демонстрацией работы. Подготовка презентации продукта</p> <p>29. Подготовка мокапа продукта. Подготовка прототипа сайта с демонстрацией работы. Подготовка презентации продукта</p> <p>30. Презентация/сдача выполненного продукта/защита практики. Дифференцированный зачет.</p>		
<p>Экзамен по профессиональному модулю</p>	<p>12</p>	
<p>Всего:</p>	<p>444</p>	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

1.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

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

Кабинет компьютерных (информационных) технологий, оснащенный оборудованием:

сплит-системой со следующим оборудованием:

рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет»,

проектор, электронная доска, лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3 или мини-плоттер,

аптечка первой медицинской помощи,

огнетушитель углекислотный ОУ-1.

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

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

Учебно-производственная мастерская (печатных процессов)

3.2 Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Шокорова, Л. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования [Текст] / Л. Шокорова. – Москва : Юрайт, 2022.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Текст] / под редакцией А. Н. Лаврентьева. – Москва : Юрайт, 2022.

3. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2019.

Дополнительные источники:

1. Королькова, А. Живая типографика [Текст] / А. Королькова. - Изд. 4-е, испр. – Москва : Index Market, 2012.

2. Ильяхов, М., Сырчева, Л. Пиши, сокращай [Текст] : Как создавать сильный текст / Максим Ильяхов, Людмила Сырчева. — 3-е изд. — Москва : Альпина Паблишер, 2018.

3. Джанда, М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах [Текст] / М. Джанда. - Санкт-Петербург : Питер, 2019.

4. Берман, Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015.

5. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018.

6. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018.
7. Уайт Я. В. Редактируем дизайном : классическое руководство: как завоевать внимание читателей : для дизайнеров, арт-директоров и редакторов / Ян В. Уайт. - Москва : Университетская книга, 2009.
8. Getting Real. The smarter, faster, easier way to build a successful web application. - Lulu Press, 2006.
9. Алан Купер. Психбольница в руках пациентов. Издательство: «Питер», 2018 г.
10. Стив Круг. Не заставляйте меня думать. Издательство: Эксмо-Пресс, 2021 г.
11. Нир Эяль. На крючке. Издательство: Манн, 2017 г.
12. Роб Фитцпатрик. Спроси маму. - Москва: Альпина Паблишер, 2020 г.
13. Генрих Альтшуллер. Найти идею. Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач. - Москва: Альпина Паблишер, 2020 г.
14. Даниэл Канеман. Думай медленно, решай быстро. - Москва: АСТ, 2014 г.
15. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира, 2004 г.
16. Дональд Норман. Дизайн привычных вещей, 2022 г.
17. Джон Яблонски. Законы UX-дизайна, 2022 г.
18. Сьюзан Уэйншенк. 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание». Издательство: Питер, 2012 г.
19. Остервальдер, Ив Пинье. Разработка ценностных предложений. Издательство Альпина Паблишер, 2022 г.

Периодическая литература:

1. **Журнал по графическому дизайну Про100 дизайн.**

Интернет-ресурсы

1. Информационный ресурс по компьютерной графике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://render.ru>
2. Росдизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rosdesign.com>
3. Арт-стейшен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.artstation.com/>
4. 3D Тотал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://3dtotal.com/>
5. Блог о дизайне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ux-journal.ru/>
6. UI-паттерны [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ui-patterns.com/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных компетенций, формируемые в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 5.1 Разрабатывать и создавать дизайн-макеты для эффективной визуальной коммуникации	Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;	проверка результатов тестирования; экспертное наблюдение выполнения практических работ, экспертная оценка решения ситуационных задач, экспертная оценка знаний и выполнения работ по темам МДК экспертная оценка процесса и результатов выполнения видов работ на учебной и производственной практике
ПК 5.2 Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом и ПК	Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	проверка результатов тестирования; экспертное наблюдение выполнения практических работ, экспертная оценка решения ситуационных задач, экспертная оценка знаний и выполнения работ по темам МДК экспертная оценка процесса и результатов выполнения видов работ на учебной и производственной практике
ПК 5.3 Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия	Сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;	проверка результатов тестирования; экспертное наблюдение выполнения практических работ, экспертная оценка решения ситуационных задач, экспертная оценка знаний и выполнения работ по темам МДК экспертная оценка процесса и результатов выполнения видов работ на учебной и производственной практике

		работ на учебной и производственной практике
ПК 5.4 Разрабатывать 3D-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	проверка результатов тестирования; экспертное наблюдение выполнения практических работ, экспертная оценка решения ситуационных задач, экспертная оценка знаний и выполнения работ по темам МДК экспертная оценка процесса и результатов выполнения видов работ на учебной и производственной практике

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 общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	- выбор метода и способа решения профессиональных задач с соблюдением техники безопасности и согласно заданной ситуации; -оценка эффективности и качества выполнения согласно заданной ситуации	Наблюдение, мониторинг, оценка содержания портфолио студента.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- эффективный поиск необходимой информации; - информация, подобранная из разных источников в соответствии с заданной ситуацией	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы. Экспертная оценка содержания и правильности оформления реферативных и курсовых работ

<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие</p>	<p>- решение стандартных и нестандартных профессиональных задач</p>	<p>Мониторинг и рейтинг выполнения работ на учебной и производственной практике. Экспертная оценка работы студентов по самообразованию</p>
<p>ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>- демонстрация собственной деятельности в условиях коллективной и командной работы в соответствии с заданной ситуацией; - демонстрация собственной деятельности в роли руководителя команды в соответствии с заданными условиями.</p>	<p>Подготовка рефератов, докладов, сообщений, использование электронных источников. Экспертная оценка и наблюдение при выполнении работ на теоретических занятиях, на учебной и производственной практике.</p>
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.</p>	<p>- демонстрация позитивных коммуникативных навыков и социальной адаптации</p>	<p>Наблюдение за навыками работы в глобальных, корпоративных и локальных информационных сетях.</p>
<p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.</p>	<p>- демонстрация интереса к будущей профессии; демонстрация целеустремленности, самообразования и саморазвития</p>	<p>Наблюдение за ролью обучающегося в группе; портфолио</p>
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	<p>- демонстрация качества принятых организационных решений - готовность к частой смене технологий в профессиональной деятельности; анализ инноваций в области профессиональной деятельности.</p>	<p>Деловые игры - моделирование социальных и профессиональных ситуаций.</p>

<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности</p>	<p>- оценка собственного продвижения, личностного развития.</p>	<p>Контроль графика выполнения индивидуальной самостоятельной работы обучающегося; открытые защиты творческих и проектных работ</p>
<p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<p>- использование основных видов современной вычислительной техники; - эксплуатация и устранение типичных выявленных дефектов технических средств информатизации; демонстрация результативной деятельности в области эксплуатации и технического сопровождения автоматизированных систем</p>	<p>Семинары учебно-практические конференции. Конкурсы профессионального мастерства. Олимпиады.</p>
<p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>	<p>- использование пакетов прикладных программ для решения производственных задач - использование базовых системных программных продуктов и пакетов прикладных программ;</p>	<p>Семинары учебно-практические конференции. Конкурсы профессионального мастерства. Олимпиады.</p>
<p>ОК 11. Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.</p>	<p>- использование пакетов прикладных программ для решения производственных задач - использование базовых системных программных продуктов и пакетов прикладных программ;</p>	<p>Семинары учебно-практические конференции. Деловые игры- моделирование профессиональных ситуаций.</p>