

**АННОТАЦИИ**  
**профессиональных модулей по специальности**  
**54.01.20 Графический дизайнер**

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

**Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности ВД 1 Разработка технического задания на продукт графического дизайна и соответствующие ему профессиональные компетенции:

Перечень общих компетенций

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
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
ОК3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

## Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 1	<i>Разработка технического задания на продукт графического дизайна</i>
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт:	в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.
Уметь:	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию
Знать:	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.;

**Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

**Всего часов – 742 ч. из них:**

на освоение МДК.01.01– 151 ч.;

на освоение МДК.01.02– 200 ч.;

на освоение МДК.01.03– 185 ч.;

промежуточная аттестация – 26 ч.;

на практики – 180 ч., в том числе: на учебную - 108; производственную – 72 ч.

### «ПМ.02.СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ»

**Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности ВД 2. Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

Перечень общих компетенций

	<b>Наименование общих компетенций</b>
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.

#### Перечень профессиональных компетенций

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
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.

В результате освоения профессионального модуля студент 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</li> <li>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</li> <li>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</li> <li>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</li> <li>реализовывать творческие идеи в макете;</li> <li>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</li> <li>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> </ul>

	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.

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

#### **Всего часов – 1673 ч. из них:**

на освоение МДК.02.01– 210 ч.;

на освоение МДК.02.02– 262 ч.;

на освоение МДК.02.03– 195 ч.;

на освоение МДК.02.04– 160 ч.;

промежуточная аттестация – 18 ч.;

на практики – 828 ч., в том числе: на учебную - 324; производственную – 504 ч.

### **ПМ.03.ПОДГОТОВКА ДИЗАЙН-МАКЕТА К ПЕЧАТИ (ПУБЛИКАЦИИ)»**

#### ***Область применения примерной рабочей программы***

Примерная рабочая программа профессионального модуля является частью примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

#### ***Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля***

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности ВД 3 Подготовка дизайн-макета к печати (публикации) и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

Перечень общих компетенций

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.

### Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 3	Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	осуществлении подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации
уметь	выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации; осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации
знать	технологии настройки макетов к печати или публикации; технологии печати или публикации продуктов дизайна

**Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

**Всего часов – 300 ч. из них:**

на освоение МДК.03.01– 138 ч.;

промежуточная аттестация – 18 ч.;

на практики – 72ч., в том числе: на учебную – 36 ч, на производственную – 36 ч.

## **«ПМ.04. ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИЧНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ НА РАБОЧЕ МЕСТЕ»**

### *Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля*

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности ВД 4 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

Перечень общих компетенций:

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
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.

### Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 4	Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	самоорганизации, обеспечении профессионального саморазвития и развития профессии
Уметь	принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы; применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений
Знать	системы управления трудовыми ресурсами в организации; методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; способы управления конфликтами и борьбы со стрессом

### Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

**Всего часов – 345 ч. из них:**

на освоение МДК.04.01– 90 ч.;

на освоение МДК.04.02– 75 ч.;

промежуточная аттестация – 36 ч.;

на практики – 144 ч., в том числе: на учебную - 72 ч., на производственную – 72 ч.

**АННОТАЦИИ**

**учебных дисциплин по специальности 54.01.20 Графический дизайнер**

**Учебная дисциплина ОП.01 Основы материаловедения**

**Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы материаловедения» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

**Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 09 ОК 10 ОК 11 ПК 1.2 ПК 1.3 ПК 2.2 ПК 2.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</li> <li>- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;</li> <li>- реализовывать творческие идеи в макете;</li> <li>- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</li> <li>- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>- создавать цветовое единство.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Область применения, методы измерения параметров и свойств материалов;</li> <li>- особенности испытания материалов;</li> <li>- технологии изготовления изделия;</li> <li>- программные приложения для разработки технического задания;</li> <li>- правила и структуру оформления технического задания;</li> <li>- требования к техническим параметрам разработки продукта;</li> <li>- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;</li> <li>- программные приложения для разработки дизайн-макетов.</li> </ul>

**Количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной учебной нагрузки обучающихся - 81 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме экзамена.**

**Учебная дисциплина ОП.02 Безопасность жизнедеятельности**

**Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

**Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 07 ОК 09 ОК 11 ПК 1.2 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.5 ПК 3.1 ПК 3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать и проводить мероприятия по защите работающих и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций;</li> <li>- предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту;</li> <li>- использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения;</li> <li>- применять первичные средства пожаротушения;</li> <li>- ориентироваться в перечне воинских специальностей и самостоятельно определять среди них родственные полученной специальности;</li> <li>- применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной специальностью;</li> <li>- владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности и экстремальных условиях военной службы;</li> <li>- оказывать первую (доврачебную) медицинскую помощь;</li> <li>- выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;</li> <li>- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</li> <li>- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;</li> <li>- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</li> <li>- выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации;</li> <li>- учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики;</li> <li>- прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, В том числе, в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;</li> <li>- основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации;</li> <li>- основы военной службы и обороны государства;</li> <li>- задачи и основные мероприятия гражданской обороны; способы защиты населения от оружия массового поражения;</li> <li>- меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;</li> <li>- организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке;</li> <li>- основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются воинские специальности, родственные специальностям СПО;</li> <li>- область применения полученных профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы;</li> <li>- действующие стандарты и технические условия;</li> <li>- правила и методы создания различных продуктов в про-</li> </ul>

	или публикации.	граммных приложениях; - классификацию программных приложений и их направленность; - классификацию профессионального оборудования и навыки работы с ним; - программные приложения работы с данными; - требования к техническим параметрам разработки продукта; - методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования; - технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию; - технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати; - стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов; - технологии печати или публикации продуктов дизайна.
--	-----------------	--

**Количество часов на освоение программы дисциплины:  
максимальной учебной нагрузки обучающихся - 40 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета.**

### **Учебная дисциплина ОП.03 История дизайна**

#### **Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «История дизайна» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

#### **Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
------------	--------	--------

ОК 01	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ориентироваться в исторических эпохах и стилях;</li> <li>- проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;</li> <li>- собирать, обобщать и структурировать информацию;</li> <li>- понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</li> <li>- защищать разработанные дизайн-макеты;</li> <li>- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;</li> <li>- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;</li> <li>- осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;</li> <li>- организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;</li> <li>- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.</li> </ul>
ПК 4.1		
ПК 4.2		
ПК 4.3		

**Количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной учебной нагрузки обучающихся - 63 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета.**

### **Учебная дисциплина ОП.04 Основы дизайна и композиции**

#### **Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы дизайна и композиции» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

#### **Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

<b>Код ПК, ОК</b>	<b>Умения</b>	<b>Знания</b>
ОК01.-ОК11	различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;	основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;
ПК 1.1.	создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;	принципы и законы композиции;
ПК 1.2.	использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;	средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
ПК 1.3.	выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;	специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;
ПК 1.4.	выдерживать соотношения размеров;	принципы создания симметричных и асимметричных композиций;
ПК 2.1.	соблюдать закономерности соподчинения элементов	основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;
ПК 2.2.		ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;
ПК 2.3.		свойства теплых и холодных тонов;
ПК 2.4.		особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой
ПК 2.5.		
ПК 3.1.		
ПК 3.2.		
ПК 3.3.		
ПК 4.1.		
ПК 4.2.		
ПК 4.3.		

**Количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной учебной нагрузки обучающихся - 114 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета.**

**Учебная дисциплина ОП.05 Основы экономической деятельности**

**Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы экономической деятельности» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

**Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК02 ОК04 ОК05 ОК09 ОК10 ОК11 ПК1.2. ПК1.3 ПК2.1. ПК2.2. ПК2.5. ПК3.1. ПК3.2. ПК4.1. ПК4.2. ПК4.3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Проводить проектный анализ;</li> <li>- производить расчёты основных технико-экономических показателей проектирования;</li> <li>- разрабатывать концепцию проекта;</li> <li>- оформлять итоговое техническое задание;</li> <li>- выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;</li> <li>- вести нормативную документацию;</li> <li>- доступно и последовательно излагать информацию;</li> <li>- корректировать и видоизменять ТЗ в зависимости от требования заказчика;</li> <li>- разрабатывать планы выполнения работ;</li> <li>- распределять время на выполнение поставленных задач;</li> <li>- определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов;</li> <li>- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</li> <li>- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;</li> <li>- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования;</li> <li>- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</li> <li>- действующие стандарты и технические условия;</li> <li>- правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях;</li> <li>- классификации программных приложений и их направленности;</li> <li>- классификации профессионального оборудования и навыков работы с ним;</li> <li>- программные приложения работы с данными;</li> <li>- технологии изготовления изделия;</li> <li>- программные приложения для разработки ТЗ;</li> <li>- правила и структуры оформления ТЗ;</li> <li>- требования к техническим параметрам разработки продукта;</li> <li>- методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования;</li> <li>- структуру ТЗ, его реализации;</li> <li>- основы менеджмента времени и выполнения работ;</li> <li>- программные приложения работы с</li> </ul>

	<p>для формирования дизайн-продукта;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации;</li> <li>- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;</li> <li>- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;</li> </ul>	<p>данными;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;</li> <li>- программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;</li> <li>- технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати;</li> <li>- программные приложения для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна;</li> <li>- технологии настройки макетов к печати или публикации;</li> <li>- программные приложения для хранения и передачи файлов-продуктов графического дизайна;</li> <li>- стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов.</li> <li>- технологии печати или публикации продуктов дизайна;</li> <li>- основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений;</li> <li>- технологии и приемы послепечатной обработки продуктов дизайна;</li> <li>- системы управления трудовыми ресурсами в организации;</li> <li>- методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.</li> </ul>
--	---	--

**Количество часов на освоение программы дисциплины:  
максимальной учебной нагрузки обучающихся - 45 ч.  
Промежуточная аттестация в форме ДФК.**

### **Учебная дисциплина**

#### **ОП.06 Иностранный язык в профессиональной деятельности**

#### **Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Иностранный язык в профессиональной деятельности» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

**Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК02 ОК03 ОК04 ОК05 ОК06 ОК07 ОК08 ОК09 ОК10 ОК11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые);</li> <li>- понимать тексты на базовые профессиональные темы;</li> <li>- участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы;</li> <li>- строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности;</li> <li>- кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые);</li> <li>- писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы;</li> <li>- основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика);</li> <li>- лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;</li> <li>- особенности произношения;</li> <li>- правила чтения текстов профессиональной направленности.</li> </ul>

**Количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной учебной нагрузки обучающихся - 99 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме дифференцированный зачет.**

### **Учебная дисциплина ОП.07 Физическая культура**

#### **Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Физическая культура» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

## Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ОК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 04	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности
ОК 06	описывать значимость своей профессии	сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по профессии
ОК 08	использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной профессии	роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для профессии; средства профилактики перенапряжения

**Количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной учебной нагрузки обучающихся - 92 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме дифференцированный зачет.**

**Учебная дисциплина ОП.08 Основы предпринимательства**  
**Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы предпринимательства» является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, укрупненная группа 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы:** дисциплина входит в общепрофессиональный цикл специальности.

**Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

**ОК 11**

Код ОК	Уметь	Знать
ОК 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи;</li> <li>- презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности;</li> <li>- оформлять бизнес-план;</li> <li>- рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования;</li> <li>- определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности;</li> <li>- презентовать бизнес-идею;</li> <li>- определять источники финансирования.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основы предпринимательской деятельности;</li> <li>- основы финансовой грамотности;</li> <li>- правила разработки бизнес-планов;</li> <li>- порядок выстраивания презентации;</li> <li>- кредитные банковские продукты.</li> </ul>

**Количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной учебной нагрузки обучающихся - 42 ч.**

**Промежуточная аттестация в форме дифференцированный зачет.**