АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП.01ОСНОВЫ МАТЕРИАЛОВЕДЕНИЯ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.01 Основы материаловедения» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Основы материаловедения» относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03 Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

1.3. 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	- Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; - реализовывать творческие идеи в макете; - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; - создавать цветовое единство. - Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования - Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию - Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания - Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	- Область применения, методы измерения параметров и свойствматериалов; - особенности испытания материалов; - технологии изготовления изделия; - программные приложения для разработки технического задания; - правила и структуру оформления технического задания; - требования к техническим параметрам разработки продукта; - технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам иоборудованию; - программные приложения для разработки дизайн-макетов.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 72 часа, в том числе:

обязательная аудиторная учебная нагрузка 44 часов;

самостоятельная работа 10 часов

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙДИСЦИПЛИНЫ «ОП.02 БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.02 Безопасность жизнедеятельности» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с учебными дисциплинами ОП.01 Основы материаловедения, с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов, ПМ.03 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

1.3. 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	организовывать и проводить мероприятия по защите работающих и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций; - предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту; - использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения; - применять первичные средства пожаротушения; - ориентироваться в перечне военно-учетных специальностей и самостоятельно определять среди них родственные полученной специальности; - применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной специальностью; - владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности и экстремальных условиях военной службы; - оказывать первую (доврачебную) медицинскую помощь; - выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта; - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта; - выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации; - учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации.	- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики; - 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; - основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации; - основы военной службы и обороны государства; - задачи и основные мероприятия гражданской обороны; способы защиты населения от оружия массового поражения; - меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах; - организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке; - основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО; - область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы; - действующие стандарты и технические условия;

		- правила и методы создания различных продуктов в программных 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.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:
максимальная учебная нагрузка обучающегося 36 часов, в том числе:
обязательная аудиторная учебная нагрузка 30 часов;
самостоятельная работа 6 часов.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА»

1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.03 История дизайна» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «История дизайна» относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем ПМ.04 Организация личного профессиональногоразвития и обучения на рабочем месте и ОП.04 Основы дизайна и композиции.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	**Умения**	**Знания**
ОК 01 ПК 4.1 ПК 4.2 ПК 4.3	Ориентироваться в исторических эпохах и стилях; проводить анализ историческихобъектов для целей дизайн-проектирования; собирать, обобщать и структурировать информацию; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса итребований заказчика; защищать разработанные дизайн-макеты; осуществлять консультационное илипрямое сопровождение печати, публикации; применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; осуществлять повышениеквалификации посредством стажировок и курсов; организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.	- Основные характерныечерты различных периодов развития предметного мира; - современное состояние дизайна в различных областях экономическойдеятельности.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 58 часов, в том числе:

обязательная аудиторная учебная нагрузка 32 часов;

самостоятельная работа 8 часов.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.04 ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.04 Основы дизайна и композиции» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре примерной основной образовательной программы: учебная дисциплина «Основы дизайна и композиции» входит в цикл общепрофессиональных дисциплин основной образовательной программы и имеет практико- ориентированную направленность. В процессе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код **ПК, ОК**	**Умения**	**Знания**
ОК01.- ОК11 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3. ПК 2.4. ПК 2.5. ПК 3.1. ПК 3.2. ПК 3.3. ПК 4.1. ПК 4.2. ПК 4.3.	Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценностьобъектов дизайна; создавать эскизы и наглядные изображенияобъектов дизайна; использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решениязадач дизайнерского проектирования; выстраивать композиции сучетом перспективы и визуальных особенностей среды; выдерживать соотношениеразмеров; соблюдать закономерности соподчинения элементов	основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; принципы и законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс; специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность,колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; принципы создания симметричных и асимметричных композиций; основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; ряды хроматических и ахроматических тонов и переходныемежду ними; свойства теплых и холодных тонов; особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 36 часов, в том числе:

обязательная аудиторная учебная нагрузка 30 часов;

самостоятельная работа 6 часов

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП.05 ОСНОВЫ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.05 Основы экономической деятельности» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Основы экономической деятельности» относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико- ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов, ПМ.03 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

1.3.Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	**Умения**	**Знания**
ОК01 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.	- Проводить проектный анализ; - производить расчёты основных технико-экономических показателейпроектирования; - разрабатывать концепцию проекта; - оформлять итоговое техническое задание; - выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта; - вести нормативную документацию; - доступно и последовательно излагать информацию; - корректировать и видоизменять ТЗ в зависимости от требования заказчика; - разрабатывать планы выполнения работ; - распределять время на выполнение поставленных задач; - определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта; - учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации; - осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;	- Методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования; - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; - действующие стандарты и технические условия; - правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях; - классификации программных приложений и их направленности; - классификации профессионального оборудования и навыков работыс ним; - программные приложения работы с данными; - технологии изготовления изделия; - программные приложения для разработки ТЗ; - правила и структуры оформления ТЗ; - требования к техническим параметрам разработки продукта; - методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования; - структуру ТЗ, его реализации;

	- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;	- основы менеджмента времении выполнения работ; - программные приложения работы с данными; - технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию; - программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов; - технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати; - программные приложения для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна; - технологии настройки макетов к печати или публикации; - программные приложения для хранения и передачи файлов-продуктов графического дизайна; - стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов. - технологии печати или публикации продуктов дизайна; - основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений; - технологии и приемы послепечатной обработки продуктов дизайна; - системы управления трудовыми ресурсами в организации; - методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:
максимальная учебная нагрузка обучающегося 36 часов, в том числе:
обязательная аудиторная учебная нагрузка 30 часов;
самостоятельная работа 6 часов

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.06 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.06 Иностранный язык в профессиональной деятельности» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Иностранный язык в профессиональной деятельности» относится к общепрофессиональному циклу примерной основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов, ПМ.03 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК01 ОК02 ОК03 ОК04 ОК05 ОК06 ОК07 ОК08 ОК09 ОК10 ОК11	Понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые); понимать тексты на базовыепрофессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себеи о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснять своидействия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщенияна знакомые или интересующие профессиональные темы.	Правила построения простых исложных предложений напрофессиональные темы; основные общеупотребительныеглаголы (бытовая ипрофессиональная лексика); лексический минимум,относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстовпрофессиональной направленности.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 82 часов, в том числе:

обязательная аудиторная учебная нагрузка 72 часов;

самостоятельная работа 10 часов.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.07 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Физическая культура» относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико- ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с дисциплиной «Безопасность жизнедеятельности», с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов, ПМ.03 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, 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 решениязадачи и/или проблемы; составить план действия; определитьнеобходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощьюнаставника)	актуальный профессиональныйи социальный контекст, в котором приходится работать ижить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ впрофессиональной и смежныхобластях; методы работы впрофессиональной и смежныхсферах; 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 особенностиличности; 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 дляукрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактикиперенапряжения характерными для данной профессии	роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны рискафизического здоровья для профессии; средства профилактики перенапряжения

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:
максимальная учебная нагрузка обучающегося 82 часов, в том числе:
обязательная аудиторная учебная нагрузка 72 часов;
самостоятельная работа 10 часов

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.08 РИСУНОК И ЖИВОПИСЬ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «ОП. 08 Рисунок и живопись» относится к общепрофессиональному циклу основной профессиональной образовательной программыи имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	-изображать объекты предметного мира, пространство, фигуру человека средствами академического рисунка - применять правила перспективы изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя их размеры и масштаб, глубину пространства -использовать основные изобразительные техники и материалы - передавать объемы предметов в плоскости листа, используя законы светотени -выполнять рисунки с натуры с использованием разнообразных графических приемов - выполнять наброски зарисовки людей и животных с натуры и по памяти	-специфики выразительных средств различных видов изобразительного искусства

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:
максимальная учебная нагрузка обучающегося 152 часов, в том числе:
обязательная аудиторная учебная нагрузка 122 часов;
самостоятельная работа 30 часов.

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП. 09 КОМПЬТЕРНАЯ ГРАФИКА»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20Графический дизайнер.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП. 09 Компьютерная графика» входит в дисциплины общеобразовательного цикла.

1.3. Требования к результатам освоения программы

Метапредметные результаты

1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбиратьуспешные стратегии в различных ситуациях;

2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач,применению различных методов познания;

4) готовность и способность к самостоятельной информационно- познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

5) умение использовать средства информационных и коммуникационныхтехнологий (далее - ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норминформационной безопасности;

6) умение определять назначение и функции различных социальных институтов;

7) умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей;

8) владение языковыми средствами - умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;

9) владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

Предметные результаты

Умения

- Работать на компьютере на уровне пользователя.
- Работать в компьютерной программе AutoCad.
- Создавать и использовать файл-библиотеки.
- Выполнять чертежи изделий из древесины с помощью компьютерныхпрограмм.

Знания

- Знать способы работы на компьютере на уровне пользователя.
- Знать методы действий работы в компьютерной программе AutoCad.
- Знать алгоритмы действий при создании и использовании файл-библиотеки.
- Способы и методы выполнения чертежей изделий из древесины спомощью компьютерных

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 112 часов, в том числе:
обязательная аудиторная учебная нагрузка 104 часов;
самостоятельная работа 8 часов.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.10 ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.10 Цветоведение и колористика в графическом дизайне» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «ОП.10 Цветоведение и колористика в графическом дизайне» относится к общепрофессиональному циклу основной профессиональной образовательной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В процессе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с дисциплинами «Рисунок и живопись» и «Компьютерная графика».

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 – ОК 05 ПК 2.3 ПК 4.1	Пользоваться приёмами выявления членений и структуры формы цветом Пользоваться методами и средствами построения гармоничных цветовых сочетаний Составлять несложные композиции на плоскости в объёме с учётом трансформации цвета. Изображать особенности цветового решения в проектных материалах	Основные законы теории цветовой гармонизации Понятия «цветовая культура», «семантика цвета» и «цветоваясимволика» Положение о цветовом теле, цветовом круге и треугольнике Основные принципы цветовой комбинаторики и цветового моделирования Факторы и этапы формирования колористических решений Специфику работы с цветом в открытыхи закрытых архитектурных пространствах Материалы и технологии реализации цветовых решений

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 72 часов, в том числе:

обязательная аудиторная учебная нагрузка 72 часов.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГОМОДУЛЯ «ПМ.01. РАЗРАБОТКА ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ НА ПРОДУКТГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. 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:

Код	*Наименование общих компетенций*
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимойдля 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 государственномязыке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
ОК7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепленияздоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК9.	Использовать информационные технологии в профессиональнойдеятельности.
ОК10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном иностранном языках.
ОК11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональнойсфере.

Перечень профессиональных компетенций

Код	*Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций*
ВД 1	*Разработка технического задания на продукт графического дизайна*
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 практическиий опыт:	в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктовна 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 структуреи 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 техническогозадания и различных продуктов.;

1.4. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля
Всего- 484 часа.
Из них на освоение МДК - 188 часов,
В том числе на учебную практику 144 часов.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. 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

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 государственномязыке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
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.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

Перечень профессиональных компетенций

Код	**Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций**
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

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

1.4. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего - 758 часа.

Из них на освоение МДК - 138 часов,

В том числе на учебную практику 108 часов, производственную–144 часа.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.03. ПОДГОТОВКА ДИЗАЙН-МАКЕТА К ПЕЧАТИ (ПУБЛИКАЦИИ)

1.1 Область применения примерной рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.03 Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)» является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. 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 длявыполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке сучетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанноеповедение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективнодействовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепленияздоровья 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.	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

1.4. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего - 230 часа.

Из них на освоение МДК - 28 часов,

В том числе на учебную практику 36 часов.

ПАСПОТР РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04. ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИЧНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ НА РАБОЧЕ МЕСТЕ

1.1 Область применения примерной рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте» является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2.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:

Код	**Наименование общих компетенций**
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимойдля выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать сколлегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственномязыке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
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 иностранном языках.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональнойсфере.

Перечень профессиональных компетенций

Код	**Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций**
ВД 4	Организация личного профессионального развития и обучения на рабочемместе.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайнадля их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современнымтехнологиям 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

1.4. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего - 418 часа.
Из них на освоение МДК - 60 часов,
В том числе на учебную практику 36 часов, производственную–144 часа.