

Министерство образования, науки и молодежи Республики Крым
Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Республики Крым
«РОМАНОВСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИНДУСТРИИ ГОСТЕПРИИМСТВА»

УТВЕРЖДЕНО

Заместитель директора по УПР
ГБПОУ РК «РКИГ»

_____ Е.Ш. Булаш
Приказ № ____ от _____ 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
МДК**

МДК.02.02 «ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА»

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер



г. Симферополь, 2021

Рабочая программа МДК разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, входящей в укрупненную группу 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

Организация–разработчик: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Крым «Романовский колледж индустрии гостеприимства».

Разработчики:

Мазур Н.В., преподаватель высшей категории ГБПОУ РК «РКИГ»

Рецензент:

Рабочая программа МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа» рассмотрена на заседании цикловой методической комиссии (ЦМК) направления подготовки «Графический дизайн» («ГРД»).

Протокол № __ от «__» _____ 20__ г.

Председатель ЦМК «ГРД»

_____ Н.В. Мазур

Рабочая программа МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа» рекомендована методическим советом ГБПОУ РК «РКИГ» при реализации основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Протокол № __ от «__» _____ 20__ г.

Методист

_____ Я.А. Донченко

Согласовано с работодателем

(наименование предприятия, организации)

(должность, подпись, ФИО)

«__» _____ 20__ г.

М.П.

©) Мазур Н.В. – авторы–составители

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ МДК.02.02. «Информационный дизайн и медиа»	4
1.1. Область применения программы	4
1.2. Цель и планируемые результаты освоения МДК	4
1.3. Количество часов, отведенное на освоение МДК	5
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МДК.02.02. «Информационный дизайн и медиа»	6
2.1. Тематический план и содержание МДК	6
2.2. Содержание обучения по МДК.02.02. «Информационный дизайн и медиа»	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МДК.02.02. «Информационный дизайн и медиа»	18
3.1. Материально–техническое обеспечение	18
3.2. Информационное обеспечение реализации программы	19
3.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса	20
3.4. Общие требования к организации образовательного процесса	21
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МДК.02.02. «Информационный дизайн и медиа»	22
5. РЕЦЕНЗИЯ НА РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ МДК.02.02. «Информационный дизайн и медиа»	23

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ МДК

МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа»

1.1. Область применения программы

Программа МДК (далее – программа МДК) является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, входящей в укрупненную группу 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Создание графических дизайн-макетов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

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.

1.2. Цели и задачи МДК – требования к результатам освоения МДК

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения МДК должен:

иметь практический опыт:

- в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.

уметь:

- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;
- сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;
- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;
- разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;
- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

знать:

- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;
- современные тенденции в области дизайна;
- разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы МДК:

всего – 218 часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 206 часов;

консультаций обучающегося – 4 часа;
промежуточная аттестация в форме экзамена

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МДК**2.1. Тематический план МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа»**

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	<i>218</i>
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	<i>206</i>
в том числе:	
практические занятия	<i>158</i>
Консультации	<i>4</i>
Промежуточная аттестация в форме экзамена	<i>6</i>

2.2. 2.2. Содержание обучения по МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа»

Наименование разделов МДК (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)		Домашнее задание	Объем часов	Уровень освоения
1	2			3	4
МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа				224	
Раздел 1. Разработка продуктов информационного дизайна					
Тема 1.1 Листовка, флаер.	Содержание			2	
	1.	Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров.	Д.П. с. 05–15 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	2.	Основные форматы листовок и флаеров.	Д.П. с. 16–30 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	Практические занятия			8	
	1.	Разработка рекламной листовки. Разработка идеи листовки	Д.П. с. 31–45 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	2.	Разработка флаера. Разработка идеи флаера	Д.П. с. 45–60 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	3.	Разработка рекламной листовки. Разработка концепции рекламной листовки	Д.П. с. 61– 75 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	4.	Разработка флаера. Разработка концепции флаера	Д.П. с. 75–90 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	5.	Разработка рекламной листовки. Утверждение идеи и концепции рекламной листовки с заказчиком. План переговоров и резюме переговоров. Оформление достигнутых промежуточных результатов.	Д.П. с. 90–105 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
	6.	Разработка флаера. Утверждение идеи и концепции флаера с заказчиком.	Д.П. с. 105–120 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1	
7.	Разработка рекламной листовки. Исполнение листовки. Элементы статичной инфографики.	Д.П. с. 121–135 http://www.iprbookshop.ru/26469.html	1		

	8.	Разработка флаера. Исполнение флаера. Элементы статичной инфографики.	Д.П. с. 105–120 http://www.iprbookshop.ru/26469.html с.136–150	1	
	Самостоятельная работа Проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы.			1	
Тема 1.2 Плакаты (афиши).	Содержание			2	
	1.	Виды плаката (афиши). Правила создания плаката (афиши).	http://www.iprbookshop.ru/26469.html с. 150–165	1	
	2.	Основные форматы плаката (афиши).	http://www.iprbookshop.ru/26469.html с.166–180	1	
	Практические занятия			12	
	1.	Разработка информационного плаката. Идея плаката.	http://www.iprbookshop.ru/26469.html с. 181–196	1	
	2.	Разработка концепции информационного плаката.	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/26469.html с. 197–210	1	
	3.	Разработка рекламного плаката. Идея плаката.	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/26469.html с. 197–210	1	
	4.	Разработка концепции рекламного плаката.	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/66376.html с.16–32	1	
	5.	Разработка имиджевого плаката. Идея плаката	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/66376.html с.33–48	1	
	6.	Разработка концепции имиджевого плаката	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/66376.html с.33–48	1	
	7.	Разработка концепции рекламного плаката, утверждение у заказчика. Оформление протокола намерений и техзадания.	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/66376.html с.49–65	1	
	8.	Разработка концепции имиджевого плаката Оформление техзадания.	Д.П. http://www.iprbookshop.ru/66376.html с.66–81	1	

	9.	Разработка информационного плаката, утверждение техзадания у заказчика.	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/66376.html <u>с.82–97</u>	1	
	10.	Самостоятельная работа: исполнение информационного плаката.	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/66376.html <u>с.98–115</u>	1	
	11.	Самостоятельная работа: исполнение рекламного плаката	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/66376.html <u>с.116–132</u>	1	
	12 .	Самостоятельная работа: исполнение имиджевого плаката	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/66376.html <u>с.132–149</u>	1	
1.3. Баннер, биллборд	Содержание			2	
	1.	Виды и типы баннеров и биллбордов.	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html с.2– <u>15</u>	1	
	2.	Основные форматы баннеров и биллбордов.	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html с.2– <u>15</u>	1	
		Практические задания		12	
	1.	Разработка баннера	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html <u>с.16–30</u>	1	
	2.	Разработка биллборда	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html <u>с.31–46</u>	1	
	3.	Разработка интернет – баннера	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html <u>с.31–46</u>	1	
	4.	Разработка баннера: утверждение идеи	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html <u>с.31–46</u>	1	
	5.	Разработка биллборда: утверждение идеи. Питчинг идей	<u>Д.П.</u> http://www.iprbookshop.ru/83264.html	1	

			<u>с.47–63</u>		
	6.	Разработка интернет баннера: питчинг идей	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/83264.html</u> <u>64–71</u>	1	
	7.	Разработка концепции баннера. Подготовка рабочего проекта концепции для заказчика	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 2–17</u>	1	
	8.	Разработка концепции биллборда. Подготовка рабочего проекта концепции для заказчика	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 18–32</u>	1	
	9.	Разработка интернет – баннера. Согласования техзадания с заказчиком	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с 33–45</u>	1	
	10.	Исполнение баннера	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 46 –61</u>	1	
	11.	Разработка биллборда – исполнение	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с 62–79</u>	1	
	12.	Разработка интернет–баннера – исполнение	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 80– 95</u>	1	
Тема 1.4. Ролл ап, штендер.	Содержание			2	
	1.	Разработка ролл апа	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 96 –111</u>	1	
	2.	Разработка штендера	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 112–127</u>	1	
	Практические занятия			8	
	1.	Разработка идеи ролл апа	<u>Д.П. http://www.iprbookshop.ru/78429.html</u> <u>с. 128–130</u>	1	
	2.	Разработка идеи штендера	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u> <u>с. 2–17</u>	1	
	3.	Разработка концепции ролл апа. Утверждение с Заказчиком. Подписание техзадания	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u> <u>с. 18–33</u>	1	
	4.	Разработка концепции штендера. Утверждение у заказчика . Подписание техзадания	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u>		

			<u>с.34–49</u>	1	
	5.	Разработка ролл апа. Согласование макета и цветовой гаммы с Заказчиком	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>с.50–65</u>	1	
	6.	Разработка штендера. Согласование макета и цветовой гаммы с Заказчиком	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>с.66–81</u>	1	
	7.	Разработка ролл– апа. Исполнение	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>с.82–97</u>	1	
	8.	Разработка ролл– апа. Исполнение	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>с.98–113</u>	1	
Тема 1.5. Календарь.	Содержание			2	
	1.	Виды календарей	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>С.114–129</u>	1	
	2.	Правила создания календарей	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>С.130–145</u>	1	
	Практические занятия			18	
	1	Разработка различных видов календарей (идея карманного календаря)	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>С.146–161</u>	1	
	2	Разработка различных видов календарей (разработка идеи календаря– домика)	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>С.162–177</u>	1	
	3.	Разработка различных видов календарей (настенный производственный). Разработка и оформление идеи	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>С.178–193</u>	1	
	4.	Разработка различных видов календарей (настольный перекидной праздничный) Разработка и утверждение идеи	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio– online.ru/bcode/437053</u> <u>С.194–211</u>	1	

5.	Разработка различных видов календарей (концепция карманного календаря). Питчинг. Утверждение техзадания с Заказчиком	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u> <u>C.212–225</u>	1	
6	Разработка различных видов календарей (календарь– домик) утверждение концепции с Заказчиком	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u> <u>C.212–225</u>	1	
7	Разработка различных видов календарей (настенный производственный). Концепция, питчинг, утверждение техзадания с Заказчиком	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u> <u>C.226–141</u>	1	
8.	Разработка различных видов календарей (настольный перекидной праздничный) Разработка и утверждение концепции с Заказчиком. Питчинг. Оформление техзадания	<u>Инженерная и компьютерная графика</u> <u>URL: https://biblio-online.ru/bcode/437053</u> <u>C.242–245</u>	1	
9	Разработка различных видов календарей (карманный календарь). Утверждение макета	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u> <u>C.2–17</u>	1	
10	Разработка различных видов календарей (календарь– домик) утверждение макета	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u> <u>C.18–33</u>	1	
11.	Разработка различных видов календарей (настенный производственный). Утверждение макета	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u>	1	
12	Разработка различных видов календарей (настольный перекидной праздничный) Утверждение макета	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u> <u>C34–49</u>	1	
13	Разработка различных видов календарей (карманный календарь). Создание альтернативного варианта на основе статичной инфографики. Представление клиенту	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u> <u>C.50–65</u>	1	
14	Разработка различных видов календарей (календарь– домик). Создание альтернативного варианта на основе статичной инфографики.	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u> <u>C.66–81</u>	1	
15	Разработка различных видов календарей (настенный производственный). Изучение рынка вариантов отраслевых производственных календарей. Анализ	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451</u> <u>C.82–97</u>	1	

		сильных и слабых сторон конкурентов			
	16	Разработка различных видов календарей (настольный перекидной праздничный). Изучение мнения аудитории (целевая группа с помощью анкетирования google формой	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.98–113</u>	1	
	17	Разработка различных видов календарей (карманный календарь). Разработка типа справочного карманного календаря	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 с.114–129</u>	1	
	18	Разработка различных видов календарей (настенный производственный). Разработка настенного календаря с QR кодом как дополнительная опция для Заказчика	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.146–161</u>	1	
Тема 1.6. Вывеска.	Содержание			2	
	1.	Типы вывесок	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.162–178</u>	1	
	2.	Правила создания вывесок	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.179–195</u>	1	
	Практические занятия			6	
	1.	Разработка вывески. Идея вывески	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.196–207</u>	1	
	2.	Разработка вывески. Концепция вывески. Утверждение с Заказчиком	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.146–161</u>	1	
	3.	Разработка вывески. Утверждение макета	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.196–207</u>	1	
	4.	Разработка вывески. Рекламная вывеска	<u>Цифровые технологии в дизайне. URL: https://biblio-online.ru/bcode/445451 C.146–161</u>	1	
	5.	Разработка вывески. Информационная вывеска	<u>Сделать каталог(10–15 позиций) бесплатных интернет-ресурсов для</u>	1	

			<u>дизайнерского пользования</u>		
	6.	Разработка вывески. Варианты размещения логотипа на вывеске (многоцветный, одноцветный)	<u>Изучить ресурсы: Vektors, Gumaffiliates</u> <u>Pattern Generator</u> <u>Попробовать из применение для</u> <u>выполнения практической работы</u>	1	
Тема 1.7. Рекламные стелы, пилоны.	Содержание			2	
	1.	Рекламные стелы и пилоны	<u>Изучить ресурсы Parametric Color Mixer</u> <u>Game UI Database</u> <u>GIFRun</u> <u>Попробовать их использование для</u> <u>самостоятельной работы</u>	1	
	2.	Правила их создания		1	
	Практические занятия			8	
	1.	Разработка рекламной стелы. Разработка идеи	<u>Изучить ресурсы Doodle Strudel</u> <u>Scale</u> <u>UX Database</u> <u>Попробовать их применение в</u> <u>практической работе</u>	1	
	2.	Разработка пилонa. Разработка идеи	<u>Изучить ресурсы Каталог UX–ресурсов</u> <u>Pattern Collect</u> <u>Flow</u> <u>Попробовать их использование для</u> <u>практической работы</u>	1	
	3.	Разработка рекламной стелы. Разработка концепции и утверждение у заказчика. Формирование техзадания	<u>Изучить ресурсы Byte Dance Icons</u> <u>Best of Product Hunt</u> <u>UI киты пропробывать использование их</u> <u>бесплатных компонентов для</u> <u>практической работы</u>	1	
	4.	Разработка пилонa и утверждение у заказчика Формирование техзадания.	<u>Попробовать бесплатный компонент</u> <u>ресурса Figma, для практической работы</u>	1	
	5.	Разработка рекламной стелы. Утверждение макета	<u>Попробовать бесплатный компонент</u> <u>ресурса Material Design , для</u> <u>практической работы</u>	1	

	6.	Разработка пилона. Утверждение макета	<u>Подобрать примеры VR и AR трендов в современных печатных СМИ и на сайтах телерадиоканалов . Сделать анализ трендов</u>	1	
	7.	Разработка рекламной стелы. Подбор материалов. Согласование с заказчиком	<u>Реферат на тему : «Дизайнер как трендсеттер»</u>	1	
	8.	Разработка пилона. Подбор материалов, утверждение с Заказчиком	<u>Составление глоссария на тематику пользовательского интерфейса</u>	1	
Тема 1.8 Информационные стенды (доска информации).	Содержание			2	
	1.	Основные форматы информационных стендов	<u>Доклад на тему «Дата– журналистика»– анализ текстовых замен графикой в практике ведущих изданий</u>	1	
	2.	Правила оформления информационных стендов	<u>Знакомство с дизайнерскими функциями искусственного интеллекта (феномен Иронова при создании логотипов)</u>	1	
	Практические занятия			10	
	1.	Информационные стенды (доска информация) разработка идеи	<u>Повтор: https://was.media/2019-12-06-istorija-koloru-vid-veselki-njutona-do-cifrovogo-kino/ История цвета в видеопространстве – сделать анализ первых примеров цветного видео</u>	1	
	2.	Информационные стенды и доски информации, разработка концепции оформления	<u>Досье: примеры интернет– маркетинга</u>	1	
	3.	Информационные стенды и доски информации Утверждение макета	<u>Досье примеров инфлуэнс–маркетинга</u>	1	
	4.	Информационные стенды и доски информации. Оформление инфографики – статистика	<u>Досье примеров е–мейл маркетинга</u>	1	
	5.	Информационные стенды и доски информации. Оформление визуальных материалов (фото), использование иллюстраций и изображений	<u>Досье: Анализ иконок 10 наиболее известных приложений</u>	1	
	6.	Информационные стенды и доски информации. Подбор материалов для изготовления	<u>Досье: анализ таргетинга в социальных сетях</u>	1	
	7.	Информационные стенды и доски информации	<u>Досье: анализ SMM –тактик</u>	1	

		рекламного характера			
	8.	Информационные стенды и доски информации – навигаторы	<u>Досье : анализ «партизанского маркетинга» в социальных сетях</u>	1	
	9.	Информационные стенды и доски информации– разрешение проблемы релевантности для аудитории Заказчика	<u>Досье: Анализ «контекстной рекламы» в социальных сетях</u>	1	
	10.	Информационные стенды и доски информации– шрифтовые возможности. Изменения шрифта текста в направлении оптимизации и удобочитаемости	<u>Досье: SEO и SEM</u>	1	
Раздел 2. Медиа–дизайн					
2.1 Тема 2.1. Веб–дизайн	Содержание			6	
	1.	Основные понятия веб–дизайна	<u>Доклад о применении hard–skills навыков в дизайнерской работе и направлении</u>	1	
	2.	Структура страниц сайта. Типы сайта	<u>Доклад о применении hard–skills навыков в дизайнерской работе и направлении</u>	1	
	3	Структуры страниц сайта. Типы сайта	<u>Подготовиться к дискуссии о soft skills в дизайнерской работе</u>	1	
	4.	Описание информационной архитектуры сайта	<u>Доклад о направлениях в карьере дизайнера</u>	1	
	5.	Описание информационной архитектуры сайта	<u>Подготовка к деловой игре : « Я– сотрудник дизайнерского butik– агентства»</u>	1	
	6.	Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	<u>Эссе : роль белого пространства в медиа– дизайне</u>	1	
	Практические занятия			4	
	1	Разработка макета веб-сайта в WYSIWYG-редакторе	<u>Знакомство с дизайнерскими функциями искусственного интеллекта (феномен Иронова при создании логотипов</u>	1	
	2	Разработка макета веб-сайта в WYSIWYG-редакторе	<u>Знакомство с дизайнерскими функциями искусственного интеллекта (феномен Иронова при создании логотипов</u>	1	
	3	Разработка макета веб-сайта в WYSIWYG-редакторе	<u>Знакомство с дизайнерскими функциями искусственного интеллекта (феномен</u>	1	

			<u>Иронова при создании логотипов</u>		
	4	Разработка макета веб-сайта в WYSIWYG-редакторе	<u>Знакомство с дизайнерскими функциями искусственного интеллекта (феномен Иронова при создании логотипов)</u>	1	
Тема 2.2. Визуальное оформление веб-сайта	Содержание			6	
	1.	Стили дизайна: тенденции развития.	<u>Эссе: мое представление о книжном дизайне</u>	1	
	2.	Виды макетов.	<u>Рэнди Крам . Инфографика , визуальное представление данных с.21–31</u>	1	
	3.	Сетки дизайна.	<u>Рэнди Крам . Инфографика , визуальное представление данных, с.87–143</u>	1	
	4.	Современные принципы дизайна.	<u>Рэнди Крам . Инфографика , визуальное представление данных,С 210–269</u>	1	
	5.	Цветовое и стилевое решение	<u>Доклад : черты качественной инфографики</u>	1	
	6.	Типографика сайта , выбор шрифтов	<u>Собрать досье : статичная инфографика на сайтах</u>	1	
	Практические занятия			16	
	1.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	<u>Подготовиться к дискуссии: образ в веб–дизайне</u>	1	
	2.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка идеи	<u>Ролевая игра: меняем контекст</u>	1	
	3.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка идеи	<u>Дискуссия: меняем текст на изображение на сайте . Степень уместности</u>	1	
	4.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка идеи	<u>Досье: сторителлинг в веб–дизайне</u>	1	
	5.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка концепции	<u>Досье: примеры мотивирующего дизайна</u>	1	
	6.	Создание макета страницы в AdobePhotoShop,	<u>Досье: кликабельная инфографика</u>	1	

		используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка концепции			
7.		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка концепции	<u>Досье: интерактивная инфографика</u>	1	
8.		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Разработка стилового и цветового решения	<u>Досье: вертикальные и горизонтальные макеты в веб– дизайне</u>	1	
9		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Согласование с заказчиком	<u>Собрать примеры анимации в инфографике в веб– дизайне</u>	1	
10		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Использование статичной инфографики	<u>Собрать досье видеоинфографика в вебдизайне</u>	1	
11		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Использование статичной инфографики	<u>Досье: интерактивная инфографика</u>	1	
12		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Использование масштабированной инфографики	<u>Досье: примеры мотивирующего дизайна</u>	1	
13		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Использование анимационной инфографики	<u>Досье: интерактивная инфографика</u>	1	
14		Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой. Использование анимационной инфографики	<u>Досье: интерактивная инфографика</u>	1	
15		Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб– дизайне	<u>Досье: интерактивная инфографика</u>	1	

	16	Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб–дизайне	<u>Досье: примеры мотивирующего дизайна</u>	1	
	Самостоятельная работа Повторение пройденного материала. Повторение пройденного материала.			2	
Тема 2.3. Основы HTML.	Содержание			8	
	1.	Структура HTML–документа.	<u>Подготовить доклад о самопродвижении в сетях</u>	1	
	2.	Теги и атрибуты элементов HTML. Типы файлов иллюстраций.	<u>Инструменты для знакомства: re.vu Kinzaa.com Vizualise.me</u>	1	
	3.	Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. Вставка объектов	<u>Инструменты для знакомства ResumeUp.com</u>	1	
	4.	Таблицы в документах HTML. Формы в HTML.	<u>Доклад: способы визуализации корпоративных бюджетов</u>	1	
	Практические занятия			14	
	1.	Создание HTML документа	<u>Доклад: ключевое послание документа . Способы его выражения</u>	1	
	2.	Создание HTML документа и тегов к нему	<u>Ревизия шрифтов для HTML документа. Подобрать удачные и неудачные примеры</u>	1	
	3.	Создание HTML документа с иллюстрациями различных видов	<u>Минимизация текстового содержания . Сделать редактуру текста в сторону уменьшения количества знаков</u>	1	
	4.	Создание HTML документа. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста.	<u>Досье: Расположение логотипа компании , допустимые способы его размещения и оптимизации</u>	1	
	5.	Создание HTML документа. Вставка объектов	<u>Досье: Векторная графика для документа</u>	1	
	6.	Создание HTML документа. Таблица	<u>Досье: редактирование изображений. Создание коллекции ошибок</u>	1	
	7.	Создание HTML документа. Формы	<u>Знакомство с онлайнowymi</u>	1	

			<u>инструментами : периодическая система методов визуализации</u>		
	8.	Создание HTML документа. Проблемы, связанные с интеллектуальной собственностью	<u>Знакомство с онлайн-инструментами: Wordle.net</u>	1	
	9.	Создание HTML документа. Торговые марки и доктрина добросовестного использования	<u>Знакомство с онлайн-инструментами: Chartle.net</u>	1	
	10.	Создание HTML документа. Вставка изображений и иллюстраций	<u>Знакомство с онлайн-инструментами ChartsBin</u>	1	
	11	Разработка веб-сайта организации	<u>Знакомство с онлайн-инструментами</u>	1	
	12	Разработка веб-сайта организации	<u>ChartsBin</u>	1	
	13	Разработка веб-сайта организации	<u>Знакомство с онлайн-инструментами</u>	1	
	14	Разработка веб-сайта организации	<u>ChartsBin</u>	1	
Тема 2.4. Стилевое оформление HTML–документов	Содержание			<u>Знакомство с онлайн-инструментами</u>	
	1.	Каскадные таблицы Стилей.	<u>Знакомство с инструментами поиска данных онлайн: Data.gov</u>	1	
	2.	Типы данных CSS.	<u>Знакомство с онлайн-инструментами DataMarket</u>	1	
	3.	Селекторы.	<u>Знакомство с онлайн-инструментами: Fact Browser</u>	1	
	4.	Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.	<u>Знакомство с онлайн-инструментами Google Public Data</u>	1	
	Практические занятия			4	

	1.	Применение стилей и классов к элементам документа HTML	<u>Знакомство с онлайнновыми инструментами</u> <u>Internet World Stats</u>	1	
	2.	Создание слоев при помощи CSS.	<u>Знакомство с онлайнновыми инструментами:</u> <u>Many eyes</u>	1	
	3	Позиционирование элементов.	<u>Знакомство с онлайнновыми инструментами:</u> <u>Quant</u>	1	
	4	Фильтры изображений и эффекты перехода	<u>Знакомство с онлайнновыми инструментами:</u> «Википедия»	1	
2.5 Дизайн мобильных приложений	Содержание			2	
	1.	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений.	<u>Знакомство с онлайнновыми инструментами:</u> <u>Walfram Alfa</u>	1	
	2.	Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов	<u>Знакомство с онлайнновыми ресурсами для разработки инфографики</u>	1	
	Практические занятия			2	
	1.	Знакомство с основными инструментами. .	<u>Знакомство с онлайнновыми ресурсами для разработки инфографики:</u> <u>Easel.ly</u>	1	
	2.	Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов	<u>Знакомство с онлайнновыми ресурсами для разработки инфографики:</u> <u>Infogr.am</u>	1	
	Самостоятельная работа Проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы. Подготовка презентации на тему «Дизайн мобильных приложений будущего». Подготовка презентации на тему «Дизайн мобильных приложений будущего».			3	
Тема 2.6. Пользовательский интерфейс.	Содержание			2	
	1.	Основные принципы проектирования пользовательского опыта.	<u>Знакомство с онлайнновыми ресурсами для разработки инфографики:</u> <u>visual.ly</u>	1	

	2.	Структура пользовательского интерфейса.	<u>Подготовка дискуссии на тему:</u> <u>Визуализация как результат избытка информации</u>	1	
	Практические занятия			10	
	1.	Разработка интерфейса. Утверждение идеи	<u>Досье примеров: Навигация, ссылка на главную страницу, ссылка на странице с товаром</u>	1	
	2.	Разработка интерфейса. Утверждение концепции	<u>Досье примеров:</u> <u>Блог, пресс- релизы, медиабiblioteca</u>	1	
	3.	Разработка интерфейса Утверждение иконок и др. изобразительно-функциональных средств	<u>Дискуссия на тему: продвижение, раскрутка, популяризация</u>	1	
	4.	Разработка интерфейса. Практическое воплощение	<u>Интерфейс новостных сайтов- досье примеров</u>	1	
	5.	Разработка интерфейса. Анализ интерфейса Infojocks	<u>Изучение бесплатных ресурсов для обмена инфографикой :подготовка досье</u>	1	
	6.	Разработка интерфейса Анализ интерфейса HistoryShots.com	<u>Знакомство с ресурсами для инфографики :Good Magazine</u>	1	
	7.	Разработка интерфейса. Анализ интерфейса Times plots	<u>Знакомство с ресурсами для инфографики:</u> <u>Mashable</u>	1	
	8.	Разработка интерфейса. Анализ интерфейса Times plots	<u>Знакомство с ресурсами для инфографики:</u> <u>Mashable</u>	1	
	9.	Разработка интерфейса. Анализ интерфейса PopChartLab	<u>Знакомство с ресурсами для инфографики:Smashing Magazine</u>	1	
	10.	Разработка интерфейса. Анализ интерфейса PopChartLab	<u>Знакомство с ресурсами для инфографики:Smashing Magazine</u>	1	
2.7 Архитектура приложения	Содержание			2	
	1.	Создание прототипа мобильного приложения	<u>Новостные сайты о технологиях проработка возможностей: The Next Web</u>	1	
	2.	Создание прототипа мобильного приложения	<u>Новостные сайты о технологиях проработка возможностей:PR WEB</u>	1	
	Практические занятия			2	

	1.	Инструменты для проектирования интерфейсов.	<u>Новостные сайты о технологиях проработка возможностей:PR Newswire</u>	1	
	2.	Инструменты для проектирования интерфейсов.	<u>Новостные сайты о технологиях проработка возможностей: Cool Infographic</u>	1	
	Самостоятельная работа Проработка конспектов занятий. Проработка обязательной и дополнительной литературы.			2	
Тема 2.8. Элементы и принципы дизайна интерфейсов.	Содержание			2	
	1.	Основы композиции в дизайне интерфейсов	Изучение сайтов для самостоятельной публикации инфографики :Flickr	1	
	2.	Основы сетки в дизайне интерфейсов	Изучение сайтов для самостоятельной публикации инфографики: Visual.ly	1	
	Практические занятия			4	
	1.	Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах.	Изучение сайтов для самостоятельной публикации инфографики: Visualizing.org	1	
	2.	Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов	Изучение сайтов для самостоятельной публикации инфографики: Graphs.net	1	
	3.	Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов	Изучение сайтов для самостоятельной публикации инфографики: Love Infogreaphics	1	
	4.	Основные композиции, сетки и цветовые пространства в дизайне интерфейсов	Изучение сайтов для самостоятельной публикации инфографики: Cool Infographics	1	
Тема 2.9. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Androi.	Содержание			4	
	1.	Анатомия iOS приложения. Интерактивность приложения Отклик приложения	Изучение ресурсов для обмена инфографикой: News I like	1	
	2.	Основные принципы MaterialDesign	Изучение ресурсов для обмена инфографикой: Submit infogrphic	1	
	3.	Анатомия iOS приложения	Изучение ресурсов для обмена	1	

		инфографикой Nerd Graph		
4.	Основные принципы MaterialDesign	Доклад: инфографическое резюме	1	
	Практические занятия		20	
1.	Анимация интерфейсов	Знакомство с ресурсом OmniGraffle	1	
2.	Анимация интерфейсов для внутрикорпоративной конфиденциальной инфографики	Самостоятельное знакомство с ресурсом Inkscape	1	
3.	Анимация интерфейсов. Трендовые темы	Углубленное изучение возможностей Microsoft Power Point	1	
4.	Анимация интерфейсов. Релевантность с корпоративным стилем	Углубленное изучение возможностей Adobe Photoshop	1	
5.	Анимация интерфейсов с учетом правила пяти секунд	Углубленное изучение возможностей Pixelmator	1	
6.	Анимация интерфейсов, изучение дизайнерских рисунков	Углубленное изучение возможностей Gimp	1	
7.	Анимация интерфейсов, изучение дизайнерских рисунков	Углубленное изучение возможностей Gimp	1	
8.	Создание дизайна мобильного приложения. Идея	Углубленное изучение возможностей Acorn	1	
9.	Создание дизайна мобильного приложения. Идея	Углубленное изучение возможностей Acorn	1	
10.	Создание дизайна мобильного приложения. Разработка концепции опций	Углубленное изучение возможностей периодической системы методов визуализации	1	
11.	Создание дизайна мобильного приложения. Разработка концепции опций	Углубленное изучение возможностей периодической системы методов визуализации	1	
12.	Создание дизайна мобильного приложения. Векторная графика	Углубленное изучение возможностей Wordle.net	1	
13.	Создание дизайна мобильного приложения. Векторная графика	Углубленное изучение возможностей Wordle.net	1	
14.	Создание дизайна мобильного приложения. Работа с AI (Adobe Illustrator)	Углубленное изучение возможностей Chartle.net	1	
15.	Создание дизайна мобильного приложения. Работа с AI	Углубленное изучение возможностей	1	

		(Adobe Illustrator)	Chartle.net		
	16	Создание дизайна мобильного приложения работа в Adobe InDesign	Изучение возможностей ChartsBin	1	
	17	Создание дизайна мобильного приложения работа в Adobe InDesign	Изучение возможностей ChartsBin	1	
	18	Создание дизайна мобильного приложения работа в Adobe InDesign	Изучение возможностей ChartsBin	1	
	19	Создание дизайна мобильного приложения работа в Adobe InDesign	Изучение возможностей ChartsBin	1	
	20	Подготовка презентации на тему «Гайдлайны»		1	
		консультация		2	
		экзамен		6	
		Всего		218	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МДК

3.1. Материально–техническое обеспечение

Реализация программы МДК предполагает наличие учебных кабинетов «Информационно–коммуникационных технологий»; лабораторий «Графических работ и макетирования», «Материаловедения», «Живописи и дизайна», «Художественно–конструкторского проектирования».

Оборудование учебных кабинетов:

- Рабочее место преподавателя: персональный компьютер (рабочее место, с лицензионным программным обеспечением, подключено к сети Интернет)

- Рабочие места обучающихся
- Комплект учебно–методической документации
- Нормативная документация
- Учебные пособия (электронные книги, журналы)
- Демонстрационные макеты
- Стеллажи для макетов
- Шкафы для наглядных пособий
- Мультимедийный проектор
- Экран на штативе
- Лазерный цветной принтер в формате А4
- Сканер для документов
- Сетевой удлинитель
- Аптечка первой медицинской помощи
- Огнетушитель углекислотный ОУ–1

Технические средства обучения:

- Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, компьютерный стол, стул

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории:

- Рабочее место преподавателя: персональный компьютер (рабочее место, с лицензионным программным обеспечением, подключено к сети Интернет)

- Рабочие места обучающихся
- Комплект учебно–методической документации
- Нормативная документация
- Учебные пособия (электронные книги, журналы)
- Демонстрационные макеты
- Стеллажи для макетов
- Шкафы для наглядных пособий
- Модульная стойка
- Обучающие стенды
- Мультимедийный проектор
- Экран на штативе
- Лазерный цветной принтер в формате А4
- Сканер для документов
- Сетевой удлинитель
- Аптечка первой медицинской помощи
- Огнетушитель углекислотный ОУ–1

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

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

- Набор заготовки и инструментов для изготовления макетов
- Типовые формы проектных заданий
- Коврик для резки

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет–ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники

1. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для СПО / составители И. Г. Матросова. – Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2021. – 177 с. – ISBN 978-5-4488-1059-6, 978-5-4497-0962-2. – Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROобразование : [сайт]. – URL: <https://profspo.ru/books/103338> (дата обращения: 17.02.2022). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.
2. Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – Москва : МИПК, 2018, ББК 32.97
3. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн–проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве). – Москва : ОИЦ «Академия», 2018. – ISBN 978–57695–8861–7, ББК 30.18:5–05я723
4. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. – Москва : «Академия», 2019. – ISBN 978–5–4468–7504–7, ББК 30.18:5–05я723
5. Запекина, Н. М. Основы полиграфического производства: учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. М. Запекина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 178 с. – (Профессиональное образование). – Текст: непосредственный.
6. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии: учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 224 с. (Профессиональное образование). – Текст: непосредственный.
7. Минаева О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – Москва : МИПК, 2018 ББК 76.17
8. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. – Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. – 293 с. – ISBN 2227-8397. – Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROобразование : [сайт]. – URL: <https://profspo.ru/books/74668> (дата обращения: 17.02.2022). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

Дополнительные источники

1. Ефремов Н.Ф. Конструкция и дизайн тары и упаковки. Учебник для вузов: – М.: МГУП, 2004. – 424 с.
2. Ефремов Н.Ф. Тара и ее производство. Учебник для вузов: – М.: МГУП, 2001. – 321 с.
3. Миронова М.С., Миронов Б.Г. Инженерная графика. Учебник. – 2–е изд. исп. и доп. – М.: Выс.шк.; Издательский центр «Академия», 2001. – 288 с.: ил.
4. Инженерная и компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Р. Р. Анамова [и др.] ; под общей редакцией Р. Р. Анамовой, С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничной. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 246 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978–5–534–02971–0. – Текст: электронный //

ЭБС Юрайт [сайт]. – RL: <https://biblio-online.ru/bcode/437053> .

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 208 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-11512-3. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://biblio-online.ru/bcode/445451> .

Периодика:

1. Журнал «PUBLISH/ ДИЗАЙН, ВЕРСТКА, ПЕЧАТЬ»

Электронный ресурс: IPR books:

1. Баранова И. В. КОМПАС–3D для школьников. Черчение и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений / И. В. Баранова. – Электрон. текстовые данные. – Саратов: Профобразование, 2017. – 272 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60032.html>

2. Говорова С. В. Инженерная и компьютерная графика [Электронный ресурс] : лабораторный практикум / С. В. Говорова, И. А. Калмыков. – Электрон. текстовые данные. – Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. – 165 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/69382.html>

3. Дрозд А. Н. Декоративная графика [Электронный ресурс] : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. Н. Дрозд. – Электрон. текстовые данные. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015. – 84 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/55762.html>

4. Кириллова Т. И. Компьютерная графика AutoCAD 2013, 2014 [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т. И. Кириллова, С. А. Поротникова. – Электрон. текстовые данные. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. – 156 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68435.html>

5. Колесниченко Н. М. Инженерная и компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Н. М. Колесниченко, Черняева Н. Н. – Электрон. текстовые данные. – Москва : Инфра-Инженерия, 2018. – 236 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/78267.html>

6. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : практикум. – Электрон. текстовые данные. – Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2015. – 93 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/62814.html>

7. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Е. А. Ваншина [и др.]. – Электрон. текстовые данные. – Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2016. – 207 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61891.html>

8. Конакова И. П. Компьютерная графика. КОМПАС и AutoCAD [Электронный ресурс] : учебное пособие / И. П. Конакова, И. И. Пирогова. – Электрон. текстовые данные. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015. – 148 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68436.html>

9. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В.Д. Курушин. – Электрон. текстовые данные. – Саратов: Профобразование, 2017. – 271 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63814.html>

10. Лейкова М. В. Инженерная компьютерная графика. Методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования [Электронный ресурс]: учебное пособие/ М. В. Лейкова, И. В. Бычкова. – Электрон. текстовые данные. – Москва : Издательский Дом МИСиС, 2016.– 92 с.– Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64175.html>

11. Попов А. Д. Графический дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. Д. Попов. – Электрон. текстовые данные. – Белгород: Белгородский государственный

технологический университет им. В. Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2016. – 157 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/80412.html>

12. Проектирование. Предметный дизайн [Электронный ресурс] : учебное наглядное пособие для студентов очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр». – Электрон. текстовые данные. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. – 95 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76340.html>

13. Хныкина А. Г. Инженерная и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / А .Г. Хныкина. – Электрон. текстовые данные. – Ставрополь: Северо–Кавказский федеральный университет, 2016. – 99 с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/69383.html>

3.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация МДК по профессии должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное или высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля). Педагогические работники получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации.

Мастера производственного обучения должны иметь на 1–2 разряда по профессии рабочего выше, чем предусмотрено образовательным стандартом для выпускников.

Преподаватели и мастера производственного обучения должны проходить стажировку в профильных организациях не реже одного раза в 3 года.

3.4. Общие требования к организации образовательного процесса

Освоение программы модуля базируется на изучении дисциплин «Основы материаловедения», «История дизайна», «Основы дизайна и композиции», «рисунок и живопись», «основы фотографии» и связано с освоением модуля «Разработка технического задания на продукт графического дизайна».

Занятия теоретического курса проводятся в кабинетах и лабораториях колледжа.

Реализация программы модуля предполагает учебную и производственную практики после изучения модуля. Занятия по учебной практике проводятся в лабораториях учебного заведения.

Производственная практика проводится концентрированно после освоения всех разделов модуля в организациях, деятельность которых соответствует профилю подготовки обучающихся.

Обязательным условием допуска к производственной практике в рамках МДК «Информационный дизайн и медиа» является освоение учебной практики.

Аттестация по итогам производственной практики проводится на основании отчетов и дневников по практике обучающихся и отзывов руководителей практики.

Результаты прохождения учебной и производственной практик по модулю учитываются при проведении государственной итоговой аттестации (демонстрационного экзамена).

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МДК (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	Демонстрирует знанием технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;	Устный опрос в ходе текущего контроля Экспертное наблюдение выполнения практических работ
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания	современных тенденций в области дизайна;	
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;	
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания	
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства.	
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления		

здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержание необходимого уровня физической подготовленности	стилизации и трансформации для создания новых форм;	
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Защищает разработанный дизайн-макет;	
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Выполнение комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;	
ОК 11. Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Воплощение авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.	