



АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕДЖ «СИНЕРГИЯ»

---

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
учебной практики

**УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля**

**УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции**

**УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер"**

*для профессии 54.01.20 Графический дизайнер*

Якутск, 2023

СОГЛАСОВАНО  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 1 от « 28 » июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор АНО СПО «Цифровой  
колледж «Синергия»  
\_\_\_\_\_ С.Н.Семенов  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.

Рабочая программа учебных практик УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля, УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции, УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер" разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) *по профессии 54.01.20 Графический дизайнер*, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 9.12.2016 г. № 1543

Организация-разработчик: АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия»

Составитель:

Сидорова А.Ю., зам.директора по УВР

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	4
2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ	12

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ ПРАКТИК**

**УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля,  
УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции,  
УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер"**

## **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебных практик УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля, УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции, УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер" является частью основной профессиональной образовательной программы СПО – программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, входящей в состав укрупненной группы профессий 54.00.00 *Изобразительное и прикладные виды искусств.*

## **1.2. Место учебной практики в структуре образовательной программы:**

Учебные практики УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля, УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции, УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер" является разделом образовательной программы и частью профессионального модуля ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов.

Учебная практика УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля и УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции проводится рассредоточено в течение трех семестров (1 раз в неделю – по 6 часов) в общем объеме 216 часов;

Учебная практика УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер" - концентрировано – 2 недели – после изучения всех МДК (8 семестр) в объеме 108 часов.

## **1.3. Цели учебной практики – требования к результатам**

**Учебная практика** направлена на формирование у обучающихся умений, приобретение практического опыта по ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов

### **уметь:**

У<sub>1</sub> - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;

У<sub>2</sub> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете,

материале и в интерактивной среде;

У<sub>3</sub> - сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;

У<sub>4</sub> - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;

У<sub>5</sub> - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;

У<sub>6</sub> - реализовывать творческие идеи в макете;

У<sub>7</sub> - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;

У<sub>8</sub> - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;

У<sub>9</sub> - создавать цветовое единство;

У<sub>10</sub> - защищать разработанный дизайн-макет;

У<sub>11</sub> - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;

**иметь практический опыт в:**

ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.

**Результатом освоения профессионального модуля** является овладение обучающимися основным видом деятельности – **ОВД.02 Создание графических дизайн-макетов**, в том числе **профессиональными компетенциями (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

**и общими компетенциями (ОК):**

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 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 поддержания необходимого уровня физической подготовленности.

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и *иностранном*<sup>1</sup> языках.

ОК 11. *Использовать знания по финансовой грамотности,* планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

Данные результаты основываются на теоретических знаниях, полученных во время изучения МДК.02.01 Дизайн-проектирование и МДК.02.02. Основы информационного дизайна, МДК.02.03. Основы многостраничного дизайна.

#### **1.4. Количество часов на освоение учебной практик**

Общее количество часов – 432 часа (12 недель),  
*в том числе в форме практической подготовки – 432 часа*

#### **1.5. Формы промежуточной аттестации**

5 семестр – дифференцированный зачет (УП.02.01)

6 семестр – дифференцированный зачет (УП.02.02)

7 семестр – дифференцированный зачет (УП.02.02)

8 семестр – дифференцированный зачет (УП.02.03)

---

<sup>1</sup> Выделенное курсивом не формируется в рамках данных учебных практик

## 2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

### УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля

Умения и практический опыт	Содержание учебной практики, виды работ, обеспечивающие формирование умений и приобретение практического опыта		Объем часов	В т.ч. практическая подготовка
<p><b>уметь:</b>  У<sub>1</sub> - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;  У<sub>2</sub> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;  У<sub>3</sub> - сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;  У<sub>4</sub> - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;  У<sub>5</sub> - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;  У<sub>6</sub> - реализовывать творческие идеи в макете;  У<sub>7</sub> - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;  У<sub>8</sub> - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  У<sub>9</sub> - создавать цветовое единство;  У<sub>10</sub> - защищать разработанный дизайн-макет;  У<sub>11</sub> - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p> <p><b>иметь практический опыт в:</b>  ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	<i>Виды работ</i>			
	1	Знакомство с требованиями рабочей программы практики. Требования охраны труда	2	2
		<b>Создание графических дизайн-макетов:</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
	2	– разработка фирменного стиля компании;	18	18
	3	– разработка полного брендбука компании;	64	64
	4	– разработка печатной рекламной продукции	18	18
5	<b>Дифференцированный зачет</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
	<b>ВСЕГО:</b>		<b>108</b>	<b>108</b>

## УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции

Умения и практический опыт	Содержание учебной практики, виды работ, обеспечивающие формирование умений и приобретение практического опыта		Объем часов	В т.ч. практическа я подготовка
<p><b>уметь:</b>  У<sub>1</sub> - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;  У<sub>2</sub> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;  У<sub>3</sub> - сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;  У<sub>4</sub> - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;  У<sub>5</sub> - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;  У<sub>6</sub> - реализовывать творческие идеи в макете;  У<sub>7</sub> - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;  У<sub>8</sub> - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  У<sub>9</sub> - создавать цветовое единство;  У<sub>10</sub> - защищать разработанный дизайн-макет;  У<sub>11</sub> - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p> <p><b>иметь практический опыт в:</b>  ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	<i>Виды работ</i>			
	1	Знакомство с требованиями рабочей программы практики. Требования охраны труда	2	2
	2	Дизайн и верстка литературно-художественного издания.	34	34
	3	Дизайн и верстка стихотворного сборника.	26	26
	4	Дизайн и верстка газеты формата А2 (две полосы).	10	10
	<b>Дифференцированный зачет</b>			
	5	Дизайн и верстка популярного журнала.	18	18
	6	Дизайн и верстка детской книги.	18	18
	7	Дизайн и верстка серийного издания – альбома.	18	18
	8	Дизайн и верстка подарочного буклета с вырубным штампом.	18	18
	9	Дизайн и разработка сайта.	36	36
	10	Создание мультимедийного издания с интерактивными элементами.	36	36
11	<b>Дифференцированный зачет</b>			
<b>ВСЕГО:</b>		<b>216</b>	<b>216</b>	



### УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер"

Умения и практический опыт	Содержание учебной практики, виды работ, обеспечивающие формирование умений и приобретение практического опыта		Объем часов	В т.ч. практическа я подготовка
<p><b>уметь:</b>  У<sub>1</sub> - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;  У<sub>2</sub> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;  У<sub>3</sub> - сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;  У<sub>4</sub> - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;  У<sub>5</sub> - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;  У<sub>6</sub> - реализовывать творческие идеи в макете;  У<sub>7</sub> - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;  У<sub>8</sub> - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  У<sub>9</sub> - создавать цветовое единство;  У<sub>10</sub> - защищать разработанный дизайн-макет;  У<sub>11</sub> - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p> <p><b>иметь практический опыт в:</b>  ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p>	<i>Виды работ</i>			
	1	Знакомство с требованиями по компетенции «Графический дизайнер». Требования охраны труда	2	2
	2	Разработка логотипа в статичном и анимационном варианте компании заказчика; Формирование правил использования логотипа, как часть брендбука; Создание макетов корпоративной продукции для печати (бланка/прайса/сертификата); Разработка дизайна сувенирной продукции, нанесение на мокап; Презентация фирменного стиля.	16	16
	3	Создание элементов рекламной и цифровой продукции; Разработка дизайна слайдера для сайта или интерактивного панно / рассылки-опросника (внешний вид продукта и возможности разработки его функционала); Разработка дизайна рекламной продукции – флаера/плаката/листовки. Презентация разработанных продуктов.	30	30
	4	Создание элементов печатной и цифровой продукции; Разработка дизайна обложки и внутреннего блока периодического издания журнала/каталога с учетом требований к вёрстке и целевой аудитории; Презентация разработанных продуктов.	30	30
	5	Создание элементов печатной и цифровой продукции; Разработка дизайна указанного в техническом задании типа упаковки с игровым элементом; Презентация разработанных продуктов.	24	24
	6	<b>Дифференцированный зачет</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
	<b>ВСЕГО:</b>	<b>108</b>	<b>108</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы учебных практик УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля, УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции, УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер" проходит в лаборатории компьютерного дизайна и компьютерной графики.

##### **Оборудование лаборатории:**

- посадочные места по количеству обучающихся: столы и стулья;
- рабочее место преподавателя: стол с местом для компьютера, тумба для принтера, стул, классная доска;
- технические средства обучения: принтер, проектор, экран;
- персональные компьютеры на каждого обучающегося;
- программное обеспечение.

#### 3.2 Информационное обеспечение обучения

##### **Учебная литература:**

1. Домнин В. Н. Брендинг : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. Н. Домнин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 493 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13727-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519431> (дата обращения: 29.06.2023).

2. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для СПО / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2022. — 208 с. — (Профессиональное образование). — URL: <https://urait.ru/bcode/495931> .

##### **Дополнительная литература**

1. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики/ М.Е. Ёлочкин . – Москва: Академия, 2019. – с. Для СПО.

2. Минаева О.Е. Верстка. Требования к оформлению книг/ О.Е. Минаева. – Москва: МИПК, 2020. – 60 с. - Для СПО.

## Интернет-ресурсы

1. <https://www.kantar.com/campaigns/brandz> - база данных о мировых брендах
2. <http://www.popairussia.com/analytics/research> - база исследовательских данных ассоциации POPAI GLOBAL - международной ассоциации маркетинга в ритейле, объединение экспертов в области маркетинговых коммуникаций, специализирующихся по стимулированию сбыта и оформлению мест продаж
3. <http://russianbranding.ru/> - АБКР (RBCA) - общественная организация, представляющая интересы брендинговых агентств России
4. <https://brandsrating.com/> - сайт «Корпорация оценки бренда»
5. <http://www.akarussia.ru/> - Ассоциация коммуникационных агентств России - ведущее и крупнейшее профессиональное объединение коммуникационных услуг России.
6. <http://www.akarussia.ru/node/5025> - база данных исследований Ассоциации коммуникационных агентств России (АКАР)
7. <https://www.logaster.ru/> - Logaster — онлайн сервис для создания логотипов и элементов фирменного стиля
8. <https://realybiz.ru/> - сборник креативных идей для малого бизнеса
9. <https://www.interbrand.com/> - сайт консалтингового агентства Interbrand - одного из мировых лидеров в области брендинга (ребрендинга, нейминга)
10. <https://om-s3.dp.firpo.ru/om-prod/1ff1daed-cc6e-4ba2-9321-0fa5cfa2e1b2-833fc8795fb4e4605c02a8eef01a34fe697aada741081cb5b39585400b39e7c6.pdf>

### 3.3 Учебно-методическое обеспечение обучения

По учебным практикам учебных практик УП.02.01. Учебная практика по созданию фирменного стиля, УП.02.02. Учебная практика по разработке печатной и медиа-продукции, УП.02.03. Учебная практика по компетенции "Графический дизайнер" создана учебно-методическая документация:

- Рабочая программа;
- Фонд оценочных средств;
- Методические указания по выполнению видов работ;
- Дидактический материал.

### **3.4. Общие требования к организации учебной практики**

Учебная практика направлена на формирование умений и приобретение практического опыта по освоению основного вида деятельности, поэтому оценке подлежит как процесс, так и результат работы.

По результатам прохождения учебных практик обучающиеся предоставляют выполненные работы (разработанные дизайн-проекты).

Форма промежуточной аттестации – *дифференцированный зачет*.

### **3.5. Кадровое обеспечение**

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство учебной практикой:

- учебная практика УП.02 проводится преподавателем, имеющим высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным. Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Контроль и оценка результатов выполнения работ обучающимися осуществляется преподавателем на занятиях по учебной практике.

Оценка качества освоения рабочей программы учебных практик обучающимся включает текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию.

<i>Код и наименование формируемых компетенций</i>	<i>Практический опыт, умения, знания</i>	<i>Формы контроля и оценки результатов освоения</i>	
		<i>Текущий контроль</i>	<i>Промежуточная аттестация</i>
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	<p><b>иметь практический опыт в:</b></p> <p>ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>У<sub>1</sub> - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</p> <p>У<sub>4</sub> - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</p> <p>У<sub>5</sub> - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	<p><b>иметь практический опыт в:</b></p> <p>ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>У<sub>1</sub> - выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

<i>Код и наименование формируемых компетенций</i>	<i>Практический опыт, умения, знания</i>	<i>Формы контроля и оценки результатов освоения</i>	
		<i>Текущий контроль</i>	<i>Промежуточная аттестация</i>
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	<p><b>иметь практический опыт в:</b>            ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p> <p><b>уметь:</b>            У<sub>2</sub> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;            У<sub>3</sub> - сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;            У<sub>4</sub> - выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;            У<sub>5</sub> - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;            У<sub>6</sub> - реализовывать творческие идеи в макете;            У<sub>7</sub> - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;            У<sub>9</sub> - создавать цветовое единство;            У<sub>11</sub> - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	<p><b>иметь практический опыт в:</b>            ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p> <p><b>уметь:</b>            У<sub>10</sub> - защищать разработанный дизайн-макет;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль	<p><b>иметь практический опыт в:</b>            ПО<sub>1</sub> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным</p>	- комплексный контроль в ходе	- дифференцированный

<b>Код и наименование формируемых компетенций</b>	<b>Практический опыт, умения, знания</b>	<b>Формы контроля и оценки результатов освоения</b>	
		<b>Текущий контроль</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>
готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	<p>направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.</p> <p><b>уметь:</b>  У<sub>7</sub> - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;  У<sub>8</sub> - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  У<sub>9</sub> - создавать цветовое единство;  У<sub>11</sub> - выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</p>	<i>выполнения видов работ</i>	<i>зачет</i>

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся, не только сформированность профессиональных компетенций (ПК), но и общих компетенций (ОК):

<b>Результаты (сформированные общие компетенции)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>	<b>Формы контроля и оценки результатов освоения</b>	
		<b>Текущий контроль</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	<ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно организует свою деятельность по выданным заданиям</li> <li>- умеет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий по дисциплине</li> </ul>	<i>комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</i>	<i>- дифференцированный зачет</i>
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях</li> <li>- извлекает информацию с электронных носителей</li> <li>- использует средства ИТ для обработки и хранения</li> </ul>		

	<p>информации</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения</li> <li>- создает презентации в различных формах</li> </ul>		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- берет на себя ответственность за принятое решение/совершенный поступок</li> <li>- ответственно выполняет разовые/ постоянные поручения в группе</li> <li>- может спрогнозировать результат</li> <li>- умеет оценить свои действия, поступки и проанализировать их</li> </ul>		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	<ul style="list-style-type: none"> <li>- устанавливает позитивный стиль общения</li> <li>- выбирает стиль общения в соответствии с ситуацией</li> <li>- признает чужое мнение</li> <li>- при необходимости отстаивает собственное мнение</li> <li>- принимает критику</li> <li>- ведет деловую беседу в соответствии с этическими нормами</li> <li>- соблюдает официальный стиль при оформлении документов</li> <li>- выполняет письменные и устные рекомендации преподавателя</li> <li>- способен к эмпатии</li> <li>- организует коллективное обсуждение рабочей ситуации</li> </ul>		
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет передавать информацию другому человеку</li> <li>- способен правильно формулировать свои мысли в устной и письменной формах</li> <li>- способен оценить уровень своих знаний по дисциплине</li> </ul>		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	<ul style="list-style-type: none"> <li>- поддерживает чистоту в учебном кабинете и на своем рабочем месте</li> <li>- адекватно реагирует на внезапное изменение ситуации</li> </ul>		



	(звонок, сирена, сигнал тревоги)		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	<ul style="list-style-type: none"> <li>- отсутствуют пропуски по болезни</li> <li>- знает правила работы за компьютером</li> </ul>		
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях</li> <li>- извлекает информацию с электронных носителей</li> <li>- использует средства ИТ для обработки и хранения информации</li> <li>- представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения</li> <li>- создает презентации в различных формах</li> </ul>		
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и <i>иностранном</i> языках <sup>2</sup> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять эффективный поиск необходимой информации в российских и зарубежных источниках: нормативно-правовой документации, стандартов, научных публикации, технической документации;</li> <li>- уметь применять лексику и грамматику иностранного языка для перевода текста, содержание которого включает профессиональную лексику;</li> <li>- уметь анализировать, систематизировать и применять в профессиональной деятельности информацию, содержащуюся в документации профессиональной области.</li> </ul>		
ОК 11. Использовать знания <i>по финансовой грамотности</i> , планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знает основную нормативную документацию по предпринимательской деятельности и может ее найти в поисковых системах;</li> <li>- определяет возможности/невозможности предпринимательства той или иной возникшей ситуации</li> </ul>		

<sup>2</sup> Выделенное курсивом не формируется в рамках учебной практики

Критерии и методы оценки степени сформированности умений и практического опыта отражены в фонде оценочных средств учебных практик.

