

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»

СОГЛАСОВАНО

Организация ГАОУ «ЦСН СО»

Инт. ОП
А.В.
(подпись)
«29» 08


УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по НМР

Костина А.А.
(подпись) / Костина А.А.
(Ф.И.О.)
20 18 г.
«29» 08
(подпись) / _____
(Ф.И.О.)
20 г.
(подпись) / _____
(Ф.И.О.)
« » 20 г.


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов

профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»
Изменение № _____ « ____ » _____ 20__ г.

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»
Изменение № _____ « ____ » _____ 20__ г.

ОДОБРЕНА

Предметной (цикловой)
комиссией специальностей 54.02.01,
54.02.02

Протокол № 1 от «29» 08 2018 г.

Председатель ПЦК

[Подпись] / Таразанова Т.И.
(подпись) (Ф.И.О.)

Протокол № __ от « __ » _____ 20 __ г.

Председатель ПЦК

_____/_____
(подпись) (Ф.И.О.)

Протокол № __ от « __ » _____ 20 __ г.

Председатель ПЦК

_____/_____
(подпись) (Ф.И.О.)

Автор:

[Подпись] / Антимонова М.В.
(подпись) (Ф.И.О.)

«29» 08 2018 г.



Дата актуализации	Результаты актуализации	Подпись разработчика

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов, разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) среднего профессионального образования (СПО) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.12.2016г. №1543; профессионального стандарта Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 № 40н, примерной основной образовательной программы по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, регистрационный номер 54.01.20-170818.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	5
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	7
3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	9
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	12
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	15

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД) - Создание графических дизайн-макетов, и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Планирование выполнения работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Программа учебной практики профессионального модуля ПМ.02 может быть использована как программа профессионального обучения, а также в рамках освоения ППКРС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики - формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений в рамках ППКРС по основным видам профессиональной деятельности, обучение трудовым приемам, операциям и способам выполнения трудовых процессов.

Задачи учебной практики - совершенствовать умения и способствовать приобретению практического опыта, в соответствии с указанным видом профессиональной деятельности, основными и профессиональными компетенциями.

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся, в ходе освоения профессионального модуля, 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.

1.3. Количество часов на освоение программы учебной практики

ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов

Всего – 72 часа

Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения рабочей программы учебной практики является - сформированность у обучающихся профессиональных умений первоначального практического опыта в рамках ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов в соответствии с указанным видом профессиональной деятельности, основными и профессиональными компетенциями.

Код	Наименование результата освоения практики
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.
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей
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

Изменение № _____ « ____ » _____ 20__ г.

	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

Изменение № ____ « ____ » _____ 20__ г.

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Виды работ на учебной практике

№	Образовательные результаты (умения, практический опыт, ПК)	Виды работ
1	– выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств	- разработка фирменного стиля компании; - разработка полного брендбука компании; - разработка печатной рекламной продукции; - разработка медиа- продуктов; - разработка многостраничных изданий; - разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки
2	– выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде	
3	– сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика	
4	– выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой	
5	– разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта	
6	– реализовывать творческие идеи в макете	
7	– создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве	
8	– использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	
9	– создавать цветовое единство	
10	– защищать разработанный дизайн-макет	
11	– выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн - макета для формирования дизайн-продукта	
12	– воплощать авторские продукты дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки	
13	– планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	
14	– определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн - макета на основе технического задания	
15	– разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	
16	– осуществлять представление и защиту разработанного дизайн - макета	
17	– осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн - макета для формирования дизайн - продукта	

Изменение № ____ « ____ » _____ 20__ г.

3.2. Тематический план учебной практики

Виды работ	Наименование разделов, тем учебной практики	Количество часов
1	2	3
разработка фирменного стиля компании	Раздел 1. Фирменный стиль компании.	12
	Тема 1.1 Основные элементы фирменного стиля компании.	
	Тема 1.2 Цвет в фирменном стиле компании	
	Тема 1.3 Фирменный комплект шрифтов	
разработка полного брендбука компании	Раздел 2. Брендбук компании	14
	Тема 2.1 Принципы разработки брендбука	
	Тема 2.2 Структура брендбука	
разработка печатной рекламной продукции	Раздел 3. Виды рекламной продукции.	12
	Тема 3.1 Рекламные установки, плакаты и стенды, рекламные промо-стойки	
	Тема 3.2 Буклет, каталог, листовка, календари, ручки.	
разработка многостраничных изданий	Раздел 4. Многостраничные издания: композиция страницы и последовательности страниц.	12
	Тема 4.1 Ритмическая организация многостраничного издания.	
	Тема 4.2 Рубрификация и навигация.	
разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки	Раздел 5. Разработка упаковок.	20
	Тема 5.1 Дизайн упаковок	
	Тема 5.2 Нанесение дизайна на поверхность развертки	
Дифференцированный зачет		2
Всего		72

Изменение № ____ « ____ » _____ 20__ г.

3.3. Содержание учебной практики

Наименование разделов, тем учебной практики	Содержание учебных занятий	Количество часов
Раздел 1. Фирменный стиль компании.		12
Тема 1.1. Основные элементы фирменного стиля компании.	Урок №1. Выявить основные элементы фирменного стиля компании.	2
Тема 1.2. Цвет в фирменном стиле компании	Урок №2. Внедрить цвет в фирменный стиль компании.	4
Тема 1.3. Фирменный комплект шрифтов	Урок №3. Подобрать фирменный комплект шрифтов.	6
Раздел 2. Брендбук компании		14
Тема 2.1. Принципы разработки брендбука	Урок №4. Разработать брендбук.	14
Тема 2.2. Структура брендбука		
Раздел 3. Виды рекламной продукции		12
Тема 3.1. Рекламные установки, плакаты и стенды, рекламные промо-стойки	Урок №5. Провести анализ аналогов рекламных установок в городе.	2
Тема 3.2. Буклет, каталог, листовка, календари, ручки.	Урок №6. Разработать календарь и буклет.	10
Раздел 4. Многостраничные издания		12
Тема 4.1. Ритмическая организация многостраничного издания.	Урок №7. Выполнить и распечатать методическое пособие.	12
Тема 4.2. Рубрификация и навигация		
Раздел 5. Разработка упаковок.		20
Тема 5.1. Дизайн упаковок	Урок №8. Разработать упаковку и ее развертку.	10
Тема 5.2. Нанесение дизайна на поверхность развертки	Урок №9. Разработать и нанести дизайн на готовую развертку упаковки.	10
Дифференцированный зачет		2
Всего		72

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация рабочей программы предполагает прохождение учебной практики на рабочих местах в мастерской графического дизайна.

Основное оборудование

– Рабочее место мастера производственного обучения: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

– Рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к сети «Интернет» и предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

- Видеопроектор.
- Экран.
- Плоттер.
- МФУ.
- Комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование

- Технические справочники и инструкции.
- ГОСТы.
- Наглядные пособия.
- Резак для бумаги.
- Рулонный ламинатор.
- Биговщик.
- Переплетчик на пластиковую пружину.
- Переплетчик на металлическую пружину.
- Степлер.
- Обрезчик углов.
- Аптечка первой медицинской помощи.
- Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

4.2. Общие требования к организации образовательного процесса

Учебная практика реализуется в мастерских профессиональной образовательной организации и требует наличия оборудования, инструментов, расходных материалов, обеспечивающих выполнение всех видов работ, определенных содержанием программ профессиональных модулей, в том числе, оборудования и инструментов, используемых при проведении чемпионатов WorldSkills и указанных в инфраструктурных листах конкурсной документации WorldSkills по компетенции «Графический дизайн» (или их аналогов).

4.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Мастера производственного обучения, осуществляющие руководство учебной практикой обучающихся, должны иметь на 1 - 2 разряда выше, чем предусматривает ФГОС, высшее образование по профилю специальности, проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже одного раза в три года.

4.4. Информационное обеспечение

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

Основные источники

1. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве). - М.: ОИЦ «Академия», 2017. - ISBN 978-57695-8861-7, ББК 30.18:5-05я723
2. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. - М.: ОИЦ «Академия», 2016. - ISBN 978-5-4468-1481-7, ББК 30.18:5-05я723
3. Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014, ББК 32.97
4. Минаева О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 ББК 76.17
5. Минаева О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016, ББК 32.97
6. Орехов Н.Н. Реклама и дизайн. Учебное пособие. - М.: МИПК, 2015, ISBN 987-5-901087-16-9, ББК 76.006.5я722+30.18я722

Дополнительные источники

1. Сокольникова, Н. М. История дизайна [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования/ Н.М. Сокольникова. – Академия, 2006. – 239с.
2. Яцюк, О. Д. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования/ О. Д. Яцюк. – БХВ - Петербург, 2014. – 240с.

Интернет-ресурсы

1. Разработка и технологии производства рекламного продукта [Электронный ресурс]: учебник. Ф.И. Шарков – Электрон. Учеб. – М: Дашков и Ко, 2012 –. – Режим доступа к журн.: [http:// biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115773](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115773).

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»
Изменение № _____ « _____ » _____ 20__ г.

2. Художественно-техническое редактирование [Электронный ресурс]
/ Клещев О.И. – М.: Екатеринбург, 2012 – . – Режим доступа: [http://
biblioclub.ru/index.php?page=book&id=221962](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=221962).

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

<p>Результаты обучения (сформированные умения, практический опыт в рамках ВПД)</p>	<p>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</p>	
<p>выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств</p>	<p>-оценки результатов деятельности обучающихся при выполнении работ на различных этапах учебной практики; - оценка итоговой проверочной работы</p>	
<p>выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде</p>		
<p>сочетает в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика</p>		
<p>выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</p>	<p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе прохождения практики</p>	
<p>разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете</p>		
<p>создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</p>		
<p>использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм</p>		
<p>создает цветовое единство</p>		
<p>защищает разработанный дизайн-макет</p>		
<p>выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>		
		<p>Дифференцированный зачет</p>