

СОГЛАСОВАНО
с организацией ООО «МПО
Волновые системы»

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора ГБПОУ СГКСТД
№ 173 от «01» 06.2023г.

Акт согласования
От «27» _____ мая _____ 2023г.



C=RU, O=ГБПОУ СГКСТД, CN=Директор -
Санникова Татьяна Александровна,
E=poo_sgkstd_su@samara.edu.ru
00f6e3fae9e654cbc1
2024.03.19 15:22:43+04'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов

профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Самара 2023 г.

ОДОБРЕНА

Предметной (цикловой)

комиссией специальностей 54.02.01,

54.02.02 и профессии 54.01.20

Протокол № 10 от «26» 05.2023г.

Председатель ПЦК Таразанова Т.И.

Автор: Савкина О.С.

Дата актуализации	Результаты актуализации	Одобрено
		Протокол ПЦК № ____ от « ____ » ____ 20 ____ г

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, требований демонстрационного экзамена по компетенции «Графический дизайн», приказа Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	5
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	8
3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	10
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	13
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	16

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.

Учебная дисциплина реализуется, в том числе с использованием электронных образовательных ресурсов (ЭОР), технологий дистанционного обучения (ДОТ).

В рабочей программе предусмотрено проведение практических занятий (практикумов, лабораторных работ и иных аналогичных видов учебной деятельности) в форме практической подготовки в виде выполнения отдельных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

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;
- в оптимизации автоматизированного процесса создания оригинал-макетов;

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;
- составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета;
- обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений;
- проводить презентации дизайн-проектов;

- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

1.3. Количество часов на освоение программы учебной практики

ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов

Всего – 324 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, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях

ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

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	– составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
13	– производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
14	– определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
15	– формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
16	– выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета	
17	– обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений	

Изменение № _____ « ____ » _____ 20__ г.

18	– проводить презентации дизайн-проектов	
19	– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
20	– воплощать авторские продукты дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки	
21	– в оптимизации автоматизированного процесса создания оригинал-макетов	
22	– планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	
23	– определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн - макета на основе технического задания	
24	– разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	
25	– осуществлять представление и защиту разработанного дизайн - макета	
26	– осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн - макета для формирования дизайн - продукта	

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.	56
	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	64
	Тема 2.1 Принципы разработки брендбука	
	Тема 2.2 Структура брендбука	
	Раздел 3. Виды рекламной продукции.	56

Изменение № _____ « _____ » _____ 20__ г.

разработка печатной рекламной продукции	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.	56
	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.	90
	Тема 5.1 Дизайн упаковок	
	Тема 5.2 Нанесение дизайна на поверхность развертки	
Дифференцированный зачет		2
Всего		324

3.3. Содержание учебной практики

Наименование разделов, тем учебной практики	Содержание учебных занятий	Количество часов
Раздел 1. Фирменный стиль компании.		56
Тема 1.1. Основные элементы фирменного стиля компании.	Урок №1. Выявить основные элементы фирменного стиля компании.	10
Тема 1.2. Цвет в фирменном стиле компании	Урок №2. Внедрить цвет в фирменный стиль компании.	18
Тема 1.3. Фирменный комплект шрифтов	Урок №3. Подобрать фирменный комплект шрифтов.	28
Раздел 2. Брендбук компании		64
Тема 2.1. Принципы разработки брендбука	Урок №4. Разработать брендбук.	64
Тема 2.2. Структура брендбука		
Раздел 3. Виды рекламной продукции		56

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

Изменение № _____ « ____ » _____ 20 ____ г.

Тема 3.1. Рекламные установки, плакаты и стенды, рекламные промо-стойки	Урок №5. Провести анализ аналогов рекламных установок в городе.	10
Тема 3.2. Буклет, каталог, листовка, календари, ручки.	Урок №6. Разработать календарь и буклет.	46
Раздел 4.Многостраничные издания		56
Тема 4.1. Ритмическая организация многостраничного издания.	Урок №7. Выполнить и распечатать методическое пособие.	56
Тема 4.2. Рубрификация и навигация		
Раздел 5. Разработка упаковок.		90
Тема 5.1. Дизайн упаковок	Урок №8. Разработать упаковку и ее развертку.	44
Тема 5.2. Нанесение дизайна на поверхность развертки	Урок №9. Разработать и нанести дизайн на готовую развертку упаковки.	46
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 по компетенции Графический дизайн.

Мастерская по компетенции Графический дизайн:

- проектор INFOCUS IN 2136 DLP, 4500 ANSI Lm, WXGA(1280x800) -1 шт.;
- колонки SVEN SPS-619. 2.0 - 1шт.
- микрофон SONY FV-320 – 1 шт.
- цветное лазерное МФУ Ricoh M c250FM – 2шт.
- цветное лазерное МФУ SHARP BP20C20EU – 1шт.
- сервер с монитором – 1шт.
- комплекс оборудования по компетенции "Графический дизайн" (моноблоки 13шт) -1шт.
- графический планшет Wacom One CTL-672 – 10шт.
- компьютерный стол – 10 шт.
- стул – 38 шт.
- сетевой удлинитель – 10 шт.
- коврик для резки формат A2 – 10 шт.
- макетный стол – 10 шт.
- набор шрифтов – 10 шт.
- стол – 12 шт.
- экран – 2шт.
- стол переговорный 880x880x760 - 2 шт.
- стол переговорный 1800x880x760 – 3 шт.

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>.

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

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