

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОСНОВЫ МАТЕРИАЛОВЕДЕНИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Основы материаловедения является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- **уметь** выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;
- **уметь** выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;
- **уметь** реализовывать творческие идеи в макете;
- **уметь** создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;
- **уметь** использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- **уметь** создавать цветовое единство.
- **знать** область применения, методы измерения параметров и свойств материалов;
- **знать** особенности испытания материалов;
- **знать** технологии изготовления изделия;
- **знать** программные приложения для разработки технического задания;
- **знать** правила и структуру оформления технического задания;
- **знать** требования к техническим параметрам разработки продукта;
- **знать** технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;
- **знать** программные приложения для разработки дизайн-макетов.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Безопасность жизнедеятельности является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

– **уметь** организовывать и проводить мероприятия по защите работающих и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций,

– **уметь** предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту,

– **уметь** использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения,

– **уметь** применять первичные средства пожаротушения,

– **уметь** ориентироваться в перечне военно-учетных специальностей и самостоятельно определять среди них родственные полученной специальности,

– **уметь** применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной специальностью,

– **уметь** владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности и экстремальных условиях военной службы,

– **уметь** оказывать первую (доврачебную) медицинскую помощь,

– **уметь** выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта,

– **уметь** выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств,

– **уметь** выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде,

– **уметь** выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики,

- **уметь** выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта,
- **уметь** выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации,
- **уметь** учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации;
- **знать** принципы обеспечения устойчивости объектов экономики,
- **знать** прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе, в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России,
- **знать** основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации,
- **знать** основы военной службы и обороны государства,
- **знать** задачи и основные мероприятия гражданской обороны, способы защиты населения от оружия массового поражения,
- **знать** меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах,
- **знать** организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке,
- **знать** основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО,
- **знать** область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы,
- **знать** действующие стандарты и технические условия,
- **знать** правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях,
- **знать** классификацию программных приложений и их направленность,
- **знать** классификацию профессионального оборудования и навыки работы с ним,
- **знать** программные приложения работы с данными,
- **знать** требования к техническим параметрам разработки продукта,
- **знать** методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования,
- **знать** технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию,
- **знать** технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати,

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

- **знать** стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов,
- **знать** технологии печати или публикации продуктов дизайна.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина История дизайна является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

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

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** ориентироваться в исторических эпохах и стилях,
- **уметь** проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;
- **уметь** собирать, обобщать и структурировать информацию;
- **уметь** понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;
- **уметь** защищать разработанные дизайн-макеты;
- **уметь** осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;
- **уметь** применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;
- **уметь** осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;
- **уметь** организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.
- **знать** основные характерные черты различных периодов развития предметного мира,
- **знать** современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Основы дизайна и композиции является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

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

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;
- **уметь** создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;
- **уметь** использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;
- **уметь** выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;
- **уметь** выдерживать соотношение размеров;
- **уметь** соблюдать закономерности соподчинения элементов;
- **знать** основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды;
- **знать** принципы и законы композиции;
- **знать** средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
- **знать** специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;
- **знать** принципы создания симметричных и асимметричных композиций;
- **знать** основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;
- **знать** ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;
- **знать** свойства теплых и холодных тонов;

– **знать** особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОСНОВЫ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Основы экономической деятельности является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** проводить проектный анализ;
- **уметь** производить расчёты основных технико-экономических показателей проектирования;
- **уметь** разрабатывать концепцию проекта;
- **уметь** оформлять итоговое техническое задание;
- **уметь** выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- **уметь** вести нормативную документацию;
- **уметь** доступно и последовательно излагать информацию;
- **уметь** корректировать и видоизменять ТЗ в зависимости от требования заказчика;
- **уметь** разрабатывать планы выполнения работ;
- **уметь** распределять время на выполнение поставленных задач;
- **уметь** определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов;
- **уметь** создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;
- **уметь** выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;
- **уметь** выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;
- **уметь** учитывать стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов к печати или публикации;
- **уметь** осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;
- **уметь** применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;



- **знать** методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования;
- **знать** теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- **знать** действующие стандарты и технические условия;
- **знать** правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях;
- **знать** классификации программных приложений и их направленности;
- **знать** классификации профессионального оборудования и навыков работы с ним;
- **знать** программные приложения работы с данными;
- **знать** технологии изготовления изделия;
- **знать** программные приложения для разработки ТЗ;
- **знать** правила и структуры оформления ТЗ;
- **знать** требования к техническим параметрам разработки продукта;
- **знать** методы адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования;
- **знать** структуру ТЗ, его реализации;
- **знать** основы менеджмента времени и выполнения работ;
- **знать** программные приложения работы с данными;
- **знать** технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;
- **знать** программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;
- **знать** технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати;
- **знать** программные приложения для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна;
- **знать** технологии настройки макетов к печати или публикации;
- **знать** программные приложения для хранения и передачи файлов-продуктов графического дизайна;
- **знать** стандарты производства при подготовке дизайн-продуктов.
- **знать** технологии печати или публикации продуктов дизайна;
- **знать** основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений;
- **знать** технологии и приемы послепечатной обработки продуктов дизайна;
- **знать** системы управления трудовыми ресурсами в организации;
- **знать** методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Иностранный язык в профессиональной деятельности является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

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

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые);
- **уметь** понимать тексты на базовые профессиональные темы;
- **уметь** участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы;
- **уметь** строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности;
- **уметь** кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые);
- **уметь** писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы;
- **знать** правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы;
- **знать** основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика);
- **знать** лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;
- **знать** особенности произношения;
- **знать** правила чтения текстов профессиональной направленности.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Физическая культура является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;
- **уметь** анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;
- **уметь** определять этапы решения задачи;
- **уметь** выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;
- **уметь** составить план действия;
- **уметь** определить необходимые ресурсы;
- **уметь** владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;
- **уметь** реализовать составленный план;
- **уметь** оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника);
- **уметь** организовывать работу коллектива и команды;
- **уметь** взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности;
- **уметь** описывать значимость своей профессии;
- **уметь** использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;
- **уметь** применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности;
- **уметь** пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной профессии;
- **знать** актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;
- **знать** основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;

- **знать** алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;
- **знать** методы работы в профессиональной и смежных сферах;
- **знать** структуру плана для решения задач;
- **знать** порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;
- **знать** психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности;
- **знать** основы проектной деятельности;
- **знать** сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей;
- **знать** значимость профессиональной деятельности по профессии;
- **знать** роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;
- **знать** основы здорового образа жизни;
- **знать** условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для профессии;
- **знать** средства профилактики перенапряжения.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОБЩИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПРОФЕССИОНАЛА**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью вариативной составляющей основной образовательной программы среднего профессионального образования по 50 наиболее востребованным и перспективным профессиям и специальностям для программ подготовки квалифицированных рабочих, служащих, реализующихся на базе основного общего образования в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Общие компетенции профессионала является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений, включенная в образовательную программу за счет часов вариативной части учебных циклов.

В результате освоения раздела I обучающийся должен получить и проанализировать опыт практической деятельности в сфере работы с информацией:

- указания фрагмента(-ов) источника, содержащих информацию, необходимую для решения задачи деятельности;
- выделения из избыточного набора источников, содержащих информацию, необходимую для решения задачи деятельности;
- извлечения информации по одному заданному основанию из одного или нескольких источников, содержащих избыточную в отношении задачи информационного поиска информацию;
- систематизации информации в рамках заданной простой структуры;
- формулирования содержащегося в источнике информации вывода по заданному вопросу;
- формулирования содержащихся в источнике аргументов, обосновывающих заданный вывод.

В результате освоения раздела I обучающийся должен получить и проанализировать опыт практической деятельности в сфере самоорганизации и самоуправления:

- анализа рабочей ситуации с указанием на ее соответствие \ несоответствие эталонной ситуации;
- определения на основе заданного алгоритма деятельности ресурсов, необходимых для ее выполнения;

– оценки продукта (своей) деятельности по эталону (эталонным параметрам).

В результате освоения раздела I обучающийся должен получить и проанализировать опыт практической деятельности в сфере коммуникации:

– создания стандартного продукта письменной коммуникации на основе заданной бланковой формы;

– извлечения из устной речи (монолога, диалога, дискуссии) основного (общего) содержание фактической информации по заданным основаниям;

– произнесения монолога в соответствии с заданной целью коммуникации перед заданной целевой аудиторией;

– работы в группе в соответствии с заданной процедурой и по заданным вопросам.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ РЫНОК ТРУДА И ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРЬЕРА**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Рынок труда и профессиональная карьера является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений, включенная в образовательную программу за счет часов вариативной части циклов\_ППКРС.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- уметь давать аргументированную оценку степени востребованности специальности на рынке труда;
- уметь аргументировать целесообразность использования элементов инфраструктуры для поиска работы;
- уметь составлять структуру заметок для фиксации взаимодействия с потенциальными работодателями;
- уметь применять основные правила ведения диалога с работодателем в модельных условиях;
- уметь оперировать понятиями «горизонтальная карьера», «вертикальная карьера»;
- уметь корректно отвечать на неудобные вопросы работодателя;
- уметь задавать критерии для сравнительного анализа информации для принятия решения о поступлении на работу;
- уметь объяснять причины, побуждающие работника к построению карьеры;
- уметь анализировать \ формулировать запрос для профессионального роста в заданном /определенном направлении;
- уметь давать оценку в соответствии с трудовым законодательством законности действий работодателя и работника в произвольно заданной ситуации, пользуясь Трудовым кодексом РФ и нормативно-правовыми актами.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОСНОВЫ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Основы предпринимательства является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений, включенная в образовательную программу за счет часов вариативной части учебных циклов.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** планировать исследование рынка,
- **уметь** проводить исследование рынка,
- **уметь** планировать товар/ услугу в соответствии с запросами потенциальных потребителей,
- **уметь** планировать основные фонды предприятия,
- **уметь** планировать сбыт,
- **уметь** подбирать организационно- правовую форму предприятия,
- **уметь** подбирать налоговый режим предприятия,
- **уметь** планировать риски,
- **уметь** оптимизировать расходы предприятия за счет изменений характеристик продукта/ критериев оценки качества услуги,
- **уметь** определить потенциальные источники дополнительного финансирования



## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Русский язык и культура речи является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений, включенная в образовательную программу за счет часов вариативной части учебных циклов.

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** грамотно строить высказывания;
- **уметь** анализировать текст с точки зрения содержания и построения;
- **уметь** строить высказывания с учётом норм русского литературного языка;
- **уметь** работать со словарями;
- **уметь** строить речь в соответствии с языковыми нормами и качествами оптимальной речи, подчиняя сказанное требованиям этики и специфики ситуации;
- **уметь** исправлять речевые ошибки и недочёты в устной и письменной речи;
- **уметь** исключать из своей речи элементы ненормативной лексики и грамматики, умея объяснить, почему целесообразность употребления слова и фразы невозможно вне их нормативной кодифицированности,
- **знать** правила орфографии русского языка;
- **знать** правила пунктуации русского языка;
- **знать** грамотное построение предложений и целого текста;
- **знать** правила стилистической дифференциации лексических понятий и их функционирования в обществе;
- **знать** разновидности толковых словарей;
- **знать** части речи и их особенности.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ЦВЕТОВЕДЕНИЕ**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Цветоведение является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений, включенная в образовательную программу за счет часов вариативной части учебных циклов.

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

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** решать колористические задачи при создании изделий декоративно-прикладного искусства и народных промыслов,
- **знать** художественные и эстетические свойства цвета, основные закономерности создания цветового строя.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ 01. РАЗРАБОТКА ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ НА ПРОДУКТ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА**

Рабочая программа профессионального модуля – 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 деятельности – разработка технического задания на продукт графического дизайна, и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

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

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

### **иметь практический опыт:**

- в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика;
- в рациональном применении технических и программных средств при разработке дизайн-макета в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- в формировании технического задания, согласно действующим стандартам, на основе полученной информации от заказчика;

### **уметь:**

- проводить проектный анализ,
- разрабатывать концепцию проекта,
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта,
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования,
- презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям, к структуре и содержанию;
- определять тематику и задачи проекта, исходя из потребностей заказчика;

### **знать:**

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне,

- законы формообразования,
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику),
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию),
- законы создания цветовой гармонии,
- технологии изготовления изделия,
- действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов;
- технические и программные средства для разработки дизайн-макета, в соответствии с тематикой и задачами проекта.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна 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 деятельности – разработка технического задания на продукт графического дизайна, и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

Программа учебной практики профессионального модуля ПМ.01 может быть использована как программа профессионального обучения, а также в рамках освоения ППКРС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Цель учебной практики - формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений в рамках ППССЗ по основным видам 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 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 анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика;

**уметь:**

- проводить проектный анализ,
- разрабатывать концепцию проекта,
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта,
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования,
- презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям, к структуре и содержанию

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**

Рабочая программа производственной практики профессионального модуля ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна 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 деятельности – разработка технического задания на продукт графического дизайна, и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

Цель производственной практики – приобретение практического опыта, формирование общих и профессиональных компетенций.

Задачи практики:

- формирование у студентов знаний, умений, навыков профессиональных компетенций, профессионально значимых личностных качеств;
- развитие профессионального интереса, формирование мотивационно-целостного отношения к профессиональной деятельности, готовности к выполнению профессиональных задач в соответствии с нормами морали, профессиональной этики и служебного этикета;
- адаптация студентов к профессиональной деятельности.

В ходе освоения программы производственной практики обучающийся должен **иметь практический опыт:**

- в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.

По окончании практики обучающийся сдаёт отчетную документацию в соответствии с методическими рекомендациями по организации и прохождению производственной практики и содержанием заданий на практику

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ 02. СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ**

Рабочая программа профессионального модуля – является частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.01.20 Графический дизайнер в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД) - Создание графических дизайн - макетов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Планировать выполнение 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.

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

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;

- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии с техническим процессом

**знать:**

-технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;

-современные тенденции в области дизайна;

-разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;

- различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения.



## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

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.

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;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии с техническим процессом.

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Рабочая программа производственной 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 деятельности - создание графических дизайн-макетов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Планировать выполнение 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.

Цель производственной практики – приобретение практического опыта, формирование общих и профессиональных компетенций.

Задачи практики:

- формирование у студентов знаний, умений, навыков профессиональных компетенций, профессионально значимых личностных качеств;
- развитие профессионального интереса, формирование мотивационно-целостного отношения к профессиональной деятельности, готовности к выполнению профессиональных задач в соответствии с нормами морали, профессиональной этики и служебного этикета;
- адаптация студентов к профессиональной деятельности.

В ходе освоения программы производственной практики обучающийся 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.

По окончании практики обучающийся сдаёт отчетную документацию в соответствии с методическими рекомендациями по организации и прохождению производственной практики и содержанием заданий на практику.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ 03. ПОДГОТОВКА ДИЗАЙН-МАКЕТА К ПЕЧАТИ (ПУБЛИКАЦИИ)**

Рабочая программа профессионального модуля – является частью программы подготовки квалифицированных рабочих среднего звена (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер в части освоения основного вида деятельности - подготовка дизайн-макета к печати (публикации), и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн - макета.
2. Оценивать соответствие готового дизайн - продукта требованиям качества печати (публикации).
3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).

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

**иметь практический опыт:**

- осуществлении подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации;
- создании медиа-продукции в публикации;

**уметь:**

- выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации,
- подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации,
- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;
- - выбирать программное обеспечение для медиа-продукции в публикации;

**знать:**

- технологии настройки макетов к печати или публикации,
- технологии печати или публикации продуктов дизайна;
- типы программного обеспечения для медиа-продукции;
- - современные технологии для печатной продукции.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля ПМ.03 Подготовка дизайн – макета к печати (публикации), является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер в части освоения основного вида деятельности - подготовка дизайн - макета к печати и (публикации) и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн - макета.
2. Оценивать соответствие готового дизайн - продукта требованиям качества печати (публикации).
3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).

Программа учебной практики профессионального модуля ПМ.03 может быть использована как программа профессионального обучения, а также в рамках освоения ППКРС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Цель учебной практики - формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений в рамках ППКРС по основным видам 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 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:**

- осуществлении подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации;
- создании медиа-продукции в публикации;

### **уметь:**

- выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации,
- подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации,
- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации,
- выбирать программное обеспечение для медиа-продукции в публикации.

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Рабочая программа производственной практики профессионального модуля ПМ.03 Подготовка дизайн – макета к печати (публикации) является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер в части освоения основного вида деятельности подготовка дизайн - макета к печати и (публикации) и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн - макета.

2. Оценивать соответствие готового дизайн - продукта требованиям качества печати (публикации).

3. Осуществлять сопровождение печати (публикации)

Цель производственной практики – приобретение практического опыта, формирование общих и профессиональных компетенций.

Задачи производственной практики:

– ознакомиться с будущей профессиональной деятельностью, связанной с производственной и проектной деятельностью дизайнера;

– овладеть способностью, понимать принципы разработки и выполнения дизайн - проектов;

– овладеть методами творческого процесса дизайнеров;

– овладеть практическими навыками в различных видах изобразительного искусства и способов проектной графики;

– овладеть принципами художественно-технического редактирования;

– ознакомиться с компьютерными технологиями, используемыми в проектных организациях, дизайн – студиях, типографиях.

В ходе освоения программы производственной практики обучающийся должен **иметь практический опыт:**

– осуществлении подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации;

– создании медиа-продукции в публикации.

По окончании практики обучающийся сдаёт отчетную документацию в соответствии с методическими рекомендациями по организации и прохождению производственной практики и содержанием заданий на практику.

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ 04. ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИЧНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ НА РАБОЧЕМ МЕСТЕ**

Рабочая программа профессионального модуля – 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 деятельности - организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте, и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.

Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

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

**иметь практический опыт:**

– самоорганизации, обеспечения профессионального саморазвития и развития профессии;

– применения техник и приемов эффективного общения в профессиональной деятельности;

– самоорганизации, обеспечения профессионального саморазвития и развития профессии;

**уметь:**

– принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы;

– применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;

– выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением норм делового этикета;

– принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы;

– применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;

**знать:**

– системы управления трудовыми ресурсами в организации;

- методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации;
- способы управления конфликтами и борьбы со стрессом;
- нормы этики делового общения.



## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**

Рабочая программа производственной практики профессионального модуля ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер в части освоения основного вида деятельности организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте, образовательные результаты организации личного профессионального развития и обучения на рабочем месте и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования с своей профессиональной деятельностью.

2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.

3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

Цель производственной практики – приобретение практического опыта, формирование общих и профессиональных компетенций.

Задачи производственной практики:

- закрепление и совершенствование приобретенных в процессе обучения профессиональных умений обучающимися;

- освоение современных производственных процессов и овладение последними технологиями в области графического дизайна;

- адаптация обучающихся к конкретным условиям деятельности организаций различных организационно-правовых форм в области графического дизайна.

В ходе освоения программы производственной практики обучающийся должен **иметь практический опыт:**

– самоорганизации, обеспечении профессионального саморазвития и развития профессии.

По окончании практики обучающийся сдаёт отчетную документацию в соответствии с методическими рекомендациями по организации и прохождению производственной практики и содержанием заданий на практику.