



**Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Колледж информационных технологий «КАСПИЙ»**
367013, г. Махачкала, пр-кт. Гамидова, зд.18м
ОГРН: 1220500003580, ИНН: 0572030404

КОМПЛЕКТ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ

для специальности среднего профессионального образования

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

квалификация – дизайнер

**«Профессиональный цикл»
основной профессиональной образовательной программы СПО**

профиль профессионального образования: гуманитарный

Список учебных программ:

1. ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов.
2. ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале.
3. ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу.
4. ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей.



УТВЕРЖДЕНО
Директор
Колледжа КАСПИЙ
М.И. Абакаров
от «08» июня 2026г.

Комплект рабочих программ профессиональных модулей разработан на основе примерных федеральных рабочих программ профессиональных модулей для профессиональных образовательных организаций (ФИРО, с изменениями 2022 г.)

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по учебной работе  /А.Г. Ибакова



**Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Колледж информационных технологий «КАСПИЙ»**
367013, г. Махачкала, пр-кт. Гамидова, зд.18м
ОГРН: 1220500003580, ИНН: 0572030404

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ
(ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ,
ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ**

специальность
54.02.01 Дизайн (по отраслям)
квалификация
дизайнер

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

1.1. Место профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС для специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Профессиональный модуль направлен на формирование и развитие общих и профессиональных компетенций:

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

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

ПК 1.5д Разрабатывать визуальную идентичность бренда, включая логотипы, цветовые схемы, типографику и другие элементы, обеспечивающие узнаваемость и консистентность, представлять все наработки в одном брендбуке.

ПК 1.6д Применять принципы дизайна (композиция, цвет, типографика), использовать необходимое ПО для дизайна, создавать релевантные решения макетов для веба и печати, готовить файлы к печати на разных носителях, грамотно и профессионально упаковывать и представлять свои работы.

ПК 1.7д Генерировать инновационные концепции на основании прошлых и актуальных трендов, создавать новые, адаптировать дизайны под текущие и будущие задачи, использовать в работе новые технологии, управлять креативным процессом, превращать сложные задачи в удобные и подходящие для заданной целевой аудитории решения.

ПК 1.8д Разрабатывать веб-сайты и приложения, ориентированные на пользователя, обеспечивающие удобство, доступность и достижение целей бизнеса, повышение конверсии, создавать эстетически приятные интерфейсы.

В рамках программы профессионального модуля обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ОК и ПК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы.	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 02	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; определять источники достоверной правовой информации; составлять различные правовые документы; находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать; оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта.	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности; правила разработки презентации; основные этапы разработки и реализации проекта.

ОК 04	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	психологические основы деятельности коллектива; психологические особенности личности.
ПК 1.1	находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; современные тенденции в области дизайна.
ПК 1.2	проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.	законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики.
ПК 1.3	использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей.	систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования.
ПК 1.4	производить расчеты основных технико-экономических показателей	методика расчёта технико-экономических показателей

	проектирования	дизайнерского проекта
ПК 1.5д	разрабатывать уникальный логотип, отражающий ценности и миссию бренда; создавать целостную систему визуальных элементов: фирменные цвета, шрифты, графические элементы, иконки, текстуры; применять разработанные элементы в различных коммуникационных материалах; обеспечивать консистентность бренда на всех носителях	основные принципы и законы визуального дизайна: баланс, контраст, выравнивание, повторение, пространство; этапы разработки брендингового проекта; особенности построения цветовых палитр и их психологического воздействия
ПК 1.6д	применять теоретические знания о принципах дизайна при создании макетов; создавать адаптированные под разные платформы (веб, мобильные устройства, печать) дизайнерские решения; работать с сетками, отступами и размерами, соблюдая единый стиль; подготавливать дизайн-файлы к выводу в печать и публикации в интернете	основные принципы дизайна: баланс, контраст, выравнивание, повторение, иерархия, пространство; законы композиции, цветоведения и типографики; технические требования к подготовке файлов для печати и веба
ПК 1.7д	анализировать тренды и применять их при разработке инновационных решений; разрабатывать уникальные концепции, соответствующие стратегическим целям проекта или заказчика; адаптировать существующие дизайнерские решения под изменяющиеся условия и задачи.	современные тенденции в дизайне, брендинге, цифровых технологиях и пользовательском опыте; методологии генерации идей и управления креативным процессом (мозговые штурмы, дизайн-мышление, сценарное планирование и др.); принципы юзабилити, UX/UI и потребностей целевой аудитории; основы работы с новыми технологиями (AR/VR, AI, интерактивный дизайн и др.), применимыми в дизайнерской практике.
ПК 1.8д	разрабатывать структуру сайта или приложения с учетом потребностей пользователя и целей бизнеса; создавать прототипы и wireframe'ы на основе анализа задач и пользовательских сценариев; проектировать интерфейсы, соответствующие современным трендам и лучшим практикам дизайна.	основы пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI); принципы проектирования удобных и интуитивно понятных интерфейсов; требования к доступности цифровых продуктов (в том числе стандарты WCAG); ключевые метрики эффективности интерфейсов: конверсия, CTR, время на сайте, bounce rate и др.

1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Вид учебной работы	Количество часов
Всего часов	496
В том числе:	
На освоение МДК 01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля	56
Во взаимодействии с преподавателем:	56
Теоретические занятия	10
Практические занятия	46
На освоение МДК 01.02 Введение в web-design: от идеи до макета	88
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	76
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	6
Практические занятия	70
На освоение МДК 01.03 Правовые аспекты разработки веб сайтов	32
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	28
Теоретические занятия	28
На освоение МДК 01.04 Основы анимации и пост-обработка After Effects	90
Во взаимодействии с преподавателем:	90
Теоретические занятия	10
Практические занятия	80
На освоение МДК 01.05 Введение в UX/UI: Базовые принципы	42
Во взаимодействии с преподавателем:	42
Теоретические занятия	12
Практические занятия	30
На освоение МДК 01.06 Дизайн-мышление и управление проектами	68
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	56
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	14
Практические занятия	42
Учебная практика УП.01	72
Производственная практика ПП.01	36
Экзамен (квалификационный) по ПМ.01.Э	12

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

2.1. Структура профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Коды ПК, ОК	Наименование разделов профессионального модуля	Всего, час.	Объем профессионального модуля (ак.час.)						Самостоятельная работа
			Обучение по МДК				Практики		
			Теоретические занятия	Практические занятия	Курсовое проектирование	Экзамен, консультации по МДК	УП	ПП	
ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.6д, ПК 1.7д	МДК 01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля	56	10	46	-	-	-	-	-
ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.6д, ПК 1.7д	МДК 01.02 Введение в web-design: от идеи до макета	88	6	70	-	8	-	-	4
ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4	МДК 01.03 Правовые аспекты разработки веб сайтов	32	28	-	-	-	-	-	4
ОК.01 – ОК.03; ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.6д, ПК 1.7д	МДК 01.04 Основы анимации и пост-обработка After Effects	90	10	80	-	-	-	-	-
ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.6д, ПК 1.7д	МДК 01.05 Введение в UX/UI: Базовые принципы	42	12	30	-	-	-	-	-

ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.7д	МДК 01.06 Дизайн-мышление и управление проектами	68	14	42	-	8	-	-	4
ОК.01 – ОК.04; ПК 1.1 – ПК 1.8д	УП.01 Учебная практика	72	-	-	-	-	72	-	-
ОК.01 – ОК.04; ПК 1.1 – ПК 1.8д	ПП.01 Производственная практика	36	-	-	-	-	-	36	-
ОК.01 – ОК.04; ПК 1.1 – ПК 1.8д	Экзамен по ПМ.01.Э	12			-	8	-	-	4
ВСЕГО:		496	80	268	-	24	72	36	16

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия	Объем в часах	Часы практической подготовки	Коды компетенций
1	2	3	4	5
МДК 01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля		56	46	ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.6д, ПК 1.7д
Раздел 1. Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля		56	46	
Тема 1.1. Введение в графический дизайн и брендинг	Содержание учебного материала	10		
	Понятие графического дизайна, его функции, направления. История развития. Брендинг и его роль в коммуникации. Этапы создания визуальной идентичности.	10		
Тема 1.2. Элементы фирменного стиля	Содержание учебного материала	4		
	Анализ брендов.			
	В том числе практических занятий		4	
	Анализ брендов: исследование визуальной идентичности, целевой аудитории, рыночной позиции.		4	
Тема 1.3. Разработка	Содержание учебного материала	12		

логотипа и цветовой палитры	Разработка логотипа и цветовой стратегии для вымышленного бренда			
	В том числе практических занятий		12	
	Подбор цветов, создание нескольких вариантов.		12	
Тема 1.4. Типографика и графические элементы	Содержание учебного материала	6		
	Выбор и применение шрифтов			
	В том числе практических занятий		6	
	Создание графических элементов (иконки, паттерны).		6	
Тема 1.5. Носители фирменного стиля	Содержание учебного материала	10		
	Принципы фирменного стиля.			
	В том числе практических занятий		10	
	Создание визитки, конверта, бланка, упаковки, цифровых материалов (аватар, баннер).		8	
	Дифференцированный зачет		2	
	Итого за семестр	42		
Тема 1.6. Адаптация стиля и презентация	Содержание учебного материала	14		
	Адаптация стиля на различных носителях (интерьер, транспорт, сайт).			
	В том числе практических занятий		14	
	Подготовка и защита проекта.		12	
	Дифференцированный зачет		2	
	Итого за семестр	14		
Всего по МДК 01.01 Графический дизайн: проект по разработке фирменного стиля		56		
МДК 01.02 Введение в web-design: от идеи до макета		88	70	ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.6д, ПК 1.7д
Раздел 1. Введение в web-design: от идеи до макета		88	70	
Тема 2.1. Основы веб-дизайна и юзабилити	Содержание учебного материала	6		
	Понятие веб-дизайна, цели, задачи. Виды сайтов. Принципы юзабилити, доступности, адаптивности.	6		
Тема 2.2. Инструменты и технологии веб-дизайна	Содержание учебного материала	4		
	Анализ современных сайтов.			
	В том числе практических занятий		4	
	Анализ современных сайтов: структура, навигация, визуальный стиль.		4	
Тема 2.3. Создание прототипов (wireframe)	Содержание учебного материала	6		
	Создание прототипов			

	В том числе практических занятий		6
	Создание прототипов главной страницы, каталога, формы в Figma/Adobe XD.		6
Тема 2.4. Работа с сетками и типографикой	Содержание учебного материала	10	
	Верстка макета.		
	В том числе практических занятий		10
	Верстка макета с использованием сеток (12-колоночная), подбор шрифтов, работа с цветом.		10
Тема 2.5. Разработка макетов экранов	Содержание учебного материала	8	
	Создание макетов.		
	В том числе практических занятий		8
	Создание макетов главной, каталога, корзины, формы обратной связи.		6
	Дифференцированный зачет		2
	Итого за семестр	34	
Тема 2.6. Работа с брифом и пользовательскими сценариями	Содержание учебного материала	2	
	В том числе практических занятий		2
	Формулировка задачи, целевой аудитории, сценариев использования.		2
Тема 2.7. Разработка дизайн-концепции сайта	Содержание учебного материала	15	
	Разработка концепции сайта.		
	В том числе практических занятий		15
	Разработка концепции сайта (тематика по выбору): логотип, цвета, шрифты, стиль.		15
Тема 2.8. Создание адаптивных макетов	Содержание учебного материала	15	
	Разработка макетов.		
	В том числе практических занятий		15
	Разработка макетов для mobile, tablet, desktop. Проверка читаемости и удобства.		15
Тема 2.9. Защита макета сайта	Содержание учебного материала	10	
	Подготовка презентации, защита проекта, ответы на вопросы.		
	В том числе практических занятий		10
	Работа с системами контроля версий (Git)		10
	Итого	42	
	Самостоятельная работа	4	

	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Всего за семестр	54		
	Всего по МДК 01.02 Введение в web-design: от идеи до макета	88		
МДК 01.03 Правовые аспекты разработки веб сайтов		32	-	ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4
Раздел 1. Правовые аспекты разработки веб сайтов		32	-	
Тема 3.1. Авторское право и использование контента	Содержание учебного материала	6		
	Права на изображения, шрифты, музыку. Лицензии (Creative Commons, GPL, MIT). Плагиат.	6		
Тема 3.2. Правила использования товарных знаков и логотипов	Содержание учебного материала	6		
	Закон о товарных знаках. Разрешения на использование чужих брендов. Риски нарушения.	6		
Тема 3.3. Персональные данные и GDPR/ФЗ-152	Содержание учебного материала	6		
	Защита персональных данных. Согласие, хранение, обработка. Требования к сайтам.	6		
Тема 3.4. Договорные отношения в веб-разработке	Содержание учебного материала	4		
	Договор подряда, техническое задание, ответственность сторон, сроки сдачи.	4		
Тема 3.5. Правовые аспекты размещения сайта	Содержание учебного материала	6		
	Регистрация домена, хостинг, лицензии на ПО, ответственность за контент.	4		
	Контрольная работа	2		
	Итого за семестр	28		
	Самостоятельная работа	4		
	Всего по МДК 01.03 Правовые аспекты разработки веб сайтов	32		
МДК 01.04 Основы анимации и пост-обработка After Effects		90	80	ОК.01 – ОК.03; ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.6д, ПК 1.7д
Раздел 1. Основы анимации и пост-обработка After Effects		90	80	
Тема 4.1. Введение в After Effects и интерфейс программы	Содержание учебного материала	4		
	Назначение After Effects. Основные окна, панели, принципы работы с композициями.	4		
Тема 4.2. Анимация слоев и ключевых кадров	Содержание учебного материала	10		
	Создание простых анимаций.			

	В том числе практических занятий		10
	Создание простых анимаций: появление, движение, масштабирование. Работа с графиками скорости.		10
Тема 4.3. Работа с текстом и эффектами	Содержание учебного материала	12	
	Анимация текста.		
	В том числе практических занятий		12
	Анимация текста, применение эффектов (blur, glow, distort). Создание титров.		12
Тема 4.4. Маски и трекинг	Содержание учебного материала	8	
	Создание и анимация масок. Трекинг движения и стабилизация.	6	
	В том числе практических занятий		2
	Контрольная работа		2
	Итого за семестр	34	
Тема 4.5. Работа с масками и вырезанием объектов	Содержание учебного материала	12	
	Работа с масками и вырезанием объектов.		
	В том числе практических занятий		12
	Вырезание объектов, создание переходов, композитинг.		12
Тема 4.6. Цветокоррекция и постобработка видео	Содержание учебного материала	10	
	Цветокоррекция и постобработка видео		
	В том числе практических занятий		10
	Улучшение качества видео, цветокоррекция, шумоподавление.		10
Тема 4.7. Работа с 3D-слоями и камерой	Содержание учебного материала	2	
	Основы 3D в After Effects.		
	В том числе практических занятий		2
	Камера, свет, тени.		2
Тема 4.8. Создание 3D-анимаций и композиций	Содержание учебного материала	12	
	Анимация 3D-объектов.		
	В том числе практических занятий		12
	Анимация 3D-объектов, работа с камерой, создание эффектов глубины.		12
Тема 4.9. Экспорт и оптимизация видео	Содержание учебного материала	6	
	Настройка параметров экспорта.		
	В том числе практических занятий		6
	Настройка параметров экспорта (H.264, ProRes), оптимизация под веб и		4

	соцсети.			
	Контрольная работа		2	
	Итого за семестр	42		
Тема 4.10. Защита анимационного ролика	Содержание учебного материала	14		
	Защита анимационного ролика			
	В том числе практических занятий		14	
	Подготовка и защита проекта — анимационный ролик (30–60 сек).		12	
	Дифференцированный зачет		2	
	Итого за семестр	14		
	Всего по МДК 01.04 Основы анимации и пост-обработка After Effects	90		
МДК 01.05 Введение в UX/UI: Базовые принципы		42	30	ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.6д, ПК 1.7д
Раздел 1. Введение в UX/UI: Базовые принципы		42	30	
Тема 5.1. Основы UX и UI дизайна	Содержание учебного материала	12		
	Различие между UX и UI. Принципы удобства, доступности, эстетики.	12		
	Этапы проектирования интерфейса.			
Тема 5.2. Исследование пользователей и создание персон	Содержание учебного материала	6		
	Сбор данных, опросы, интервью.			
	В том числе практических занятий		6	
	Сбор данных, опросы, интервью. Создание пользовательских персон.		6	
Тема 5.3. Пользовательские сценарии и карта пути	Содержание учебного материала	6		
	Построение сценариев взаимодействия.			
	В том числе практических занятий		6	
	Построение сценариев взаимодействия, карта пути пользователя (user journey map).		6	
Тема 5.4. Проектирование интерфейса: wireframe и прототип	Содержание учебного материала	4		
	Проектирование интерфейса: wireframe и прототип			
	В том числе практических занятий		4	
	Этапы проектирования. От скетча к прототипу. Инструменты (Figma, Adobe XD).		4	
Тема 5.5. Создание прототипа мобильного приложения	Содержание учебного материала	8		
	Разработка прототипа.			
	В том числе практических занятий		8	

	Разработка прототипа приложения (доставка еды, магазин).		8	
Тема 5.6. Тестирование интерфейса	Содержание учебного материала	6		
	Проведение юзабилити-тестирования.			
	В том числе практических занятий		6	
	Проведение юзабилити-тестирования, сбор обратной связи, доработка.		4	
	Дифференцированный зачет		2	
	Итого	42		
	Всего по МДК 01.05 Введение в UX/UI: Базовые принципы	42		
МДК 01.06 Дизайн-мышление и управление проектами		68	42	ОК.01 – ОК.03; ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5д, ПК 1.7д
Раздел 1. Дизайн-мышление и управление проектами		68	42	
Тема 6.1. Основы дизайн-мышления	Содержание учебного материала	14		
	Пять этапов дизайн-мышления: эмпатия, определение, идея, прототип, тестирование. Примеры применения.	14		
Тема 6.2. Методы генерации идей	Содержание учебного материала	6		
	Методы генерации идей			
	В том числе практических занятий		6	
	Мозговой штурм, mind mapping, SCAMPER, шесть шляп мышления.		6	
Тема 6.3. Разработка дизайн-концепции продукта	Содержание учебного материала	10		
	Разработка дизайн-концепции продукта			
	В том числе практических занятий		10	
	Разработка концепции нового продукта/услуги с применением дизайн-мышления.		10	
Тема 6.4. Планирование проекта: задачи, сроки, ресурсы	Содержание учебного материала	14		
	Жизненный цикл проекта, методологии (Waterfall, Agile, Scrum), роли в команде.			
	В том числе практических занятий		14	
	Составление плана проекта, диаграмма Ганта, распределение задач.		14	
Тема 6.5. Работа в команде и коммуникация	Содержание учебного материала	6		
	Работа в команде и коммуникация			
	В том числе практических занятий		6	
	Рольевые игры, командные задания, разрешение конфликтов, отчетность.		6	
Тема 6.6. Презентация и защита проектного решения	Содержание учебного материала	6		
	Презентация и защита проектного решения.			

	В том числе практических занятий		6	
	Подготовка презентации, защита проекта перед комиссией.		6	
	Итого	56		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Всего по МДК 01.06 Дизайн-мышление и управление проектами	68		
	УП.01 Учебная практика	72		ОК.01 – ОК.04; ПК 1.1 – ПК 1.8д
	ПП.01 Производственная практика	36		
	Экзамен по ПМ.01.Э	12		
	Всего по ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов	496		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены специальные помещения, оснащенные оборудованием в соответствии с п. 6.2 таблица №15 ОПОП по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

3.2.1. Основная литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540078>

2. Панкина, М. В. Экологический дизайн: учебник для среднего профессионального образования / М. В. Панкина, С. В. Захарова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 197 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-09157-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565341>

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468>

4. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебник для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071>

5. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учебник для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 137 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18298-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563988>

3.2.2. Дополнительная литература:

1. Рожков, Н. Н. Статистические методы контроля и управления качеством продукции: учебник для вузов / Н. Н. Рожков. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 154 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06591-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563948>

2. Пашкова, И. В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 95 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21040-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224>

3. Корнилов, И. К. Технология полиграфического производства: учебник для вузов / И. К. Корнилов. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 99 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20779-8. — Текст: электронный // Образовательная

платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/558772>

4. Штоляков, В. И. Печатное оборудование: учебник для вузов / В. И. Штоляков, В. Н. Румянцев. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 470 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12237-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566379>

5. Сергеев, Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации: учебник для среднего профессионального образования / Е. Ю. Сергеев. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 221 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10856-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565167>

3.2.3. Электронные ресурсы:

1. <https://urait.ru/> - Электронно-библиотечная система

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

4.1 Контроль и оценка раскрываются через дисциплинарные результаты, усвоенные знания и приобретенные умения, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций, осуществляется преподавателем в процессе устных опросов, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Общая / профессиональная компетенция	Критерии оценки	Тема	Типы оценочных мероприятий
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	• Оценка способности распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; • Умение анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; • Способность выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	• Оценка способности определять задачи для поиска информации; • Оценка способности определять необходимые источники информации; • Оценка умения планировать процесс поиска, структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую	• Определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10;	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях.

деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;	• Применяет современную научную профессиональную терминологию; • Определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования; • Выявляет достоинства и недостатки коммерческой идеи; • Определяет инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; • Презентует идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; • Определяет источники достоверной правовой информации; • Составляет различные правовые документы; • Находит интересные проектные идеи, грамотно их формулирует и документирует; • Оценивает жизнеспособность проектной идеи, составляет план проекта; • Оценка знаний содержания актуальной нормативно-правовой документации; • Оценка знаний современной научной и профессиональной терминологии; • Оценка знаний возможных траекторий профессионального развития и самообразования; • Оценка знаний основ предпринимательской	5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
--	---	----------------------------------	---

	деятельности, правовой и финансовой грамотности; • Оценка знаний правил разработки презентации; • Оценка знаний основных этапов разработки и реализации проекта.		
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	• Организует работу коллектива и команды; • Взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	• Разрабатывает технические задания согласно требованиям заказчика.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	• Проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией.

			Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	• Осуществляет процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	• Проводит расчёты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.5д Разрабатывать визуальную идентичность бренда, включая логотипы, цветовые схемы, типографику и другие элементы, обеспечивающие узнаваемость и консистентность, представлять все наработки в одном брендбуке	• Работает в графических редакторах; • Создает стильные и запоминающиеся визуальные решения; • Анализирует рыночные окружения и конкурентов при разработке брендинга.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.

ПК 1.6д Применять принципы дизайна (композиция, цвет, типографика), использовать необходимое ПО для дизайна, создавать релевантные решения макетов для веба и печати, готовить файлы к печати на разных носителях, грамотно и профессионально упаковывать и представлять свои работы	• Работает с графическими редакторами для создания и редактирования дизайнерских материалов.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6;	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.7д Генерировать инновационные концепции на основании прошлых и актуальных трендов, создавать новые, адаптировать дизайны под текущие и будущие задачи, использовать в работе новые технологии, управлять креативным процессом, превращать сложные задачи в удобные и подходящие для заданной целевой аудитории решения	• Использует инструменты визуализации идей (скетчи, мудборды, персонажи, джорни-мэпы); • Работает с цифровыми инструментами для создания прототипов и демонстрации концепций.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 1.8д Разрабатывать веб-сайты и приложения, ориентированные на пользователя, обеспечивающие удобство, доступность и достижение целей бизнеса, повышение конверсии, создавать эстетически приятные интерфейсы	• Работает с инструментами UX/UI-проектирования; • Создает макеты, прототипы и анимационные демонстрации интерфейсов; • Составляет карты пользовательского пути (user journey map), персон и сценариев использования.	Темы 1.1 – 1.6; 2.1 – 2.9; 3.1 – 3.5; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.6; 6.1 – 6.6.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.



Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Колледж информационных технологий «КАСПИЙ»
367013, г. Махачкала, пр-кт. Гамидова, зд.18м
ОГРН: 1220500003580, ИНН: 0572030404

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-
КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В
МАТЕРИАЛЕ

специальность
54.02.01 Дизайн (по отраслям)
квалификация
дизайнер

2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО- КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ

1.2. Место профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС для специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

Профессиональный модуль направлен на формирование и развитие общих и профессиональных компетенций:

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

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.

ПК 2.2. Выполнять технические чертежи.

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).

ПК 2.4. Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации.

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.

ПК 2.6д. Разрабатывать и верстать веб-сайты, задействуя разнообразные технологии и программы: веб-конструкторы, языки программирования.

ПК 2.7д. Свободно владеть и использовать профессиональное ПО для создания мультимедиа и графики, растровой и векторной, ретуши фото, оптимизации графики для веба и печати.

ПК 2.8д. Создавать и интегрировать различные типы контента, включая видео, аудио и 3D-графику, для улучшения пользовательского опыта и достижения целей проекта.

ПК 2.9д. Применять технику скетчинга для генерации и визуализации идей.

В рамках программы профессионального модуля обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ОК и ПК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в

	части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы.	профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 02	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; определять источники достоверной правовой информации; составлять различные правовые документы; находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать; оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта.	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности; правила разработки презентации; основные этапы разработки и реализации проекта.
ОК 04	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	психологические основы деятельности коллектива; психологические особенности личности.
ПК 2.1	разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского	технологический процесс изготовления модели.

	проекта; применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.	
ПК 2.2	выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов.	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам.
ПК 2.3	реализовывать творческие идеи в макете; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии.	ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов.
ПК 2.4	выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств.	современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии.
ПК 2.5	выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); работать на производственном оборудовании.	технологии сборки эталонного образца изделия.
ПК 2.6д	разрабатывать макеты сайтов с учетом требований к юзабилити и дизайну; верстать страницы по макетам, используя HTML и CSS. Интегрировать интерактивные элементы с использованием JavaScript.	структура и основы функционирования веб-сайтов; базовые веб-технологии: HTML, CSS, JavaScript. Знать принципы адаптивной и кроссбраузерной верстки.
ПК 2.7д	выбирать наиболее подходящий инструментальный и программное обеспечение в зависимости от задачи; создавать и редактировать растровую и векторную графику; выполнять профессиональную ретушь фотографий.	основные типы графики: растровая и векторная, их особенности и области применения; принципы цветоведения, палитр и режимов насыщенности; технические требования к графике для веба и полиграфии (разрешение, форматы, сжатие).
ПК 2.8д	создавать видеоролики, аудиозаписи и 3D-объекты с использованием соответствующего программного обеспечения; интегрировать мультимедийный контент в веб-сайты, приложения и презентации; обрабатывать и оптимизировать видео, аудио и 3D-графику под разные цели и технические	основные форматы и технологии работы с видео-, аудио- и 3D-контентом; принципы создания мультимедийного контента, ориентированного на пользователя; особенности восприятия визуального и звукового контента и его влияния на пользовательский опыт.

	ограничения.	
ПК 2.9д	применять скетчинг как инструмент для генерации идей и прототипирования; создавать понятные и структурированные эскизы для передачи концепции проекта; использовать скетчи для построения пользовательских сценариев, карт взаимодействия и интерфейсов.	основные цели и задачи скетчинга в процессе проектирования и разработки дизайнерских решений; виды скетчей: концептуальные, структурные, функциональные, детализированные; базовые принципы композиции, перспективы и пропорций при создании эскизов.

**1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля
ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-
КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ**

Вид учебной работы	Количество часов
Всего часов	697
В том числе:	
На освоение МДК 02.01 3D-моделирование: основы и практика в Blender	88
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	84
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	12
Практические занятия	64
На освоение МДК 02.02 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator	124
Во взаимодействии с преподавателем:	124
Теоретические занятия	20
Практические занятия	104
На освоение МДК 02.03 Растровая графика: инструменты и методы. Adobe Photoshop	123
В том числе, самостоятельная работа	1
Во взаимодействии с преподавателем:	122
Теоретические занятия	20
Практические занятия	102
На освоение МДК 02.04 Веб-разработка сайтов на конструкторе Tilda	136
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	132
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	22
Практические занятия	92
Курсовое проектирование	10
На освоение МДК 02.05 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа. Adobe Premiere	34
Во взаимодействии с преподавателем:	34
Теоретические занятия	20
Практические занятия	14
Учебная практика УП.02	72
Производственная практика ПП.02	108
Экзамен (квалификационный) по ПМ.02.Э	12

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ

2.1. Структура профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

Коды ПК, ОК	Наименование разделов профессионального модуля	Всего, час.	Объем профессионального модуля (ак.час.)						Самостоятельная работа
			Обучение по МДК				Практики		
			Теоретические занятия	Практические занятия	Курсовое проектирование	Экзамен, консультации по МДК	УП	ПП	
ОК 01 – ОК 03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.	МДК 02.01 3D-моделирование: основы и практика в Blender	88	12	64	-	8	-	-	4
ОК 01 – ОК 03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.	МДК 02.02 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator	124	20	104	-	-	-	-	-
ОК 01 – ОК 03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.	МДК 02.03 Растровая графика: инструменты и методы. Adobe Photoshop	123	20	102	-	-	-	-	1
ОК 01 – ОК 03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.	МДК 02.04 Веб-разработка сайтов на конструкторе Tilda	136	22	92	10	8	-	-	4
ОК 01 – ОК 03; ПК 2.1, ПК 2.2,	МДК 02.05 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа.	34	20	14	-	-	-	-	-

ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.	Adobe Premiere								
ОК 01 – ОК 04; ПК 2.1 – ПК 2.9д	УП.02 Учебная практика	72	-	-	-	-	72	-	-
ОК 01 – ОК 04; ПК 2.1 – ПК 2.9д	ПП.02 Производственная практика	108	-	-	-	-	-	108	-
ОК 01 – ОК 04; ПК 2.1 – ПК 2.9д	Экзамен по ПМ.02.Э	12	-	-	-	8	-	-	4
ВСЕГО:		697	94	376	10	24	72	108	13

**2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ
ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося	Объем в часах	Часы практической подготовки	Коды компетенций
1	2	3	4	5
МДК 02.01 3D-моделирование: основы и практика в Blender		88	64	
Раздел 1. 3D-моделирование: основы и практика в Blender				ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
Тема 1.1. Введение в 3D-моделирование. Интерфейс Blender	Содержание учебного материала Знакомство с интерфейсом, настройка рабочего пространства, навигация в 3D-пространстве, основные горячие клавиши.	4 4		
Тема 1.2. Основы моделирования: примитивы, редактирование объектов	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий Создание и трансформация базовых объектов, применение модификаторов (Subdivision, Mirror), работа с вершинами, рёбрами, гранями.		4	
Тема 1.3. Моделирование по эскизам. Основы скульптинга	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий Импорт референсов, блокировка пропорций, базовые приёмы цифровой скульптуры, динамическая топология.		6	
Тема 1.4. UV-развёртка и текстурирование	Содержание учебного материала	6		
	Принципы UV-развёртки, наложение текстур.	2		
	В том числе практических занятий Работа с материалами и шейдерами в Blender.		4	
Тема 1.5. Освещение и рендеринг в Cycles/Eevee	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий Настройка источников света, камеры, рендер-движков, постобработка рендера.		4	
Тема 1.6. Создание простых 3D-объектов (мебель, предметы интерьера)	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий Практика моделирования реальных объектов по техническим заданиям.		8	
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	34		
Тема 1.7. Комплексный	Содержание учебного материала	10		ОК.01 –

проект: 3D-модель продукта	В том числе практических занятий Разработка полноценной 3D-модели с текстурами, освещением и презентационным рендером.		10	ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
Тема 1.8. Продвинутое моделирование: Hard Surface и органика	Содержание учебного материала	6		
	Техники моделирования сложных форм.	2		
	В том числе практических занятий			
	Техники моделирования сложных форм, использование булевых операций, кривых, латтисов.		4	
Тема 1.9. Анимация объектов и камер	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Основы ключевой анимации, траектории движения, анимация материалов и света.		6	
Тема 1.10. Работа с частицами и физикой	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Создание эффектов (дым, огонь, жидкости), симуляции ткани, столкновений.		6	
Тема 1.11. Оптимизация и экспорт моделей	Содержание учебного материала	4		
	Подготовка моделей для 3D-печати, игр, веба: полигональный бюджет, нормали, форматы экспорта.	4		
	В том числе практических занятий			
Тема 1.12. Итоговый проект: 3D-визуализация дизайнерского изделия	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Комплексная работа: от моделирования до финального рендера с композицией и постобработкой.		10	
	Итого	42		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Итого за семестр	54		
	Всего по МДК 02.01 3D-моделирование: основы и практика в Blender	88		
МДК 02.02 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator		124	104	
Раздел 2. Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator				ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3,
Тема 2.1. Введение в векторную графику. Интерфейс Illustrator	Содержание учебного материала	4		
	Основы векторной графики, отличия от растра, настройка рабочего пространства, панели инструментов.	4		

Тема 2.2. Инструменты рисования: Pen Tool, Shape Builder, Pathfinder	Содержание учебного материала	6		ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	В том числе практических занятий			
	Освоение пера, создание и редактирование контуров, комбинирование фигур.		6	
Тема 2.3. Работа с цветом, градиентами и узорами	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Создание цветowych палитр, линейные/радиальные градиенты, паттерны, глобальные цвета.		4	
Тема 2.4. Типографика в Illustrator	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Работа с текстом: форматирование, обтекание, создание логотипов с текстом, векторизация шрифтов.		6	
Тема 2.5. Эффекты и стили: тени, обводки, 3D-эффекты	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Применение графических стилей, внешние эффекты, имитация объёма.		6	
Тема 2.6. Создание логотипов и фирменного стиля	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Разработка логотипа, визиток, бланков, презентационных материалов.		6	
	Контрольная работа.		2	
Итого за семестр		34		
Тема 2.7. Работа со слоями и масками. Символы и библиотеки	Содержание учебного материала	8		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	Организация сложных проектов.	4		
	В том числе практических занятий			
Тема 2.8. Иллюстрации и персонажи	Организация сложных проектов, повторяющиеся элементы, использование библиотек активов.		4	
	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
Тема 2.9. Подготовка к печати и экспорту	Создание векторных иллюстраций, стилизация, работа с кистями и текстурами.		8	
	Содержание учебного материала	4		
	Цветовые профили, обрезные метки, форматы PDF, SVG, EPS, настройка под типографию.	4		
	В том числе практических занятий			

Тема 2.10. Инфографика и диаграммы	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Визуализация данных, создание схем, графиков, карт.		6	
Тема 2.11. Адаптивные векторные элементы для UI/UX	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Создание иконок, кнопок, компонентов интерфейса, сетки, гайдлайны.		6	
Тема 2.12. Комплексный проект: брендбук компании	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка полного пакета фирменного стиля: логотип, палитра, типографика, шаблоны носителей.		8	
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	42		
Тема 2.13. Работа с изображениями: трассировка, ретушь вектором	Содержание учебного материала	4		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	В том числе практических занятий			
	Векторизация растровых изображений, ручная и автоматическая трассировка, очистка контуров.		4	
Тема 2.14. Анимация вектора (экспорт в After Effects)	Содержание учебного материала	8		
	Подготовка векторных слоёв для анимации.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 2.15. Создание упаковки и этикеток	Подготовка векторных слоёв для анимации, разборка на слои, экспорт в AE.		6	
	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
Тема 2.16. Итоговый проект: комплексная векторная работа	Моделирование объёмных форм, развёртки, цилиндрическая проекция, макеты коробок.		6	
	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка полноценного дизайн-проекта (от логотипа до упаковки и презентации).		8	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого за семестр	28		
Тема 2.17. Оптимизация и автоматизация: действия, скрипты	Содержание учебного материала	6		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	Запись и применение действий, знакомство с базовыми скриптами для Illustrator.	6		

Тема 2.18. Финальная презентация проектов	Содержание учебного материала	6		2.2, ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	В том числе практических занятий			
	Защита итоговых работ, критика, рекомендации по доработке.		6	
Тема 2.19. Портфолио: подготовка векторных работ	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Сборка портфолио, экспорт в PDF/онлайн-форматы, описание проектов.		6	
Тема 2.20. Контрольная точка.	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого за семестр	20		
	Всего по МДК 02.02 Векторная графика: техники и приемы. Adobe Illustrator	124		
МДК 02.03 Растровая графика: инструменты и методы. Adobe Photoshop		123	102	
Раздел 3. Растровая графика: инструменты и методы. Adobe Photoshop				ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
Тема 3.1. Введение в Photoshop. Основы интерфейса и настроек	Содержание учебного материала	4		
	Рабочее пространство, панели, настройка производительности, горячие клавиши.	4		
Тема 3.2. Работа со слоями, масками и корректирующими слоями	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Управление слоями, непрозрачность, режимы наложения, маскирование, коррекция цвета и света.		6	
Тема 3.3. Инструменты выделения и ретуши	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Lasso, Magic Wand, Quick Selection, Pen Tool, Clone Stamp, Healing Brush, Content-Aware Fill.		6	
Тема 3.4. Цветокоррекция и работа с каналами	Содержание учебного материала	6		
	Уровни, кривые, Hue/Saturation, работа с RGB/CMYK.	2		
	В том числе практических занятий			
	LAB, каналы для сложных выделений.		4	
Тема 3.5. Создание коллажей и композиций	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Сборка изображений, работа с перспективой, тенями, светом, атмосферными эффектами.		6	
Тема 3.6. Текст и	Содержание учебного материала	6		

типографика в Photoshop	В том числе практических занятий			
	Работа с текстовыми слоями, стилизация, деформация, интеграция с Illustrator.		4	
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	34		
Тема 3.7. Фильтры и смарт-объекты	Содержание учебного материала	4		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	В том числе практических занятий			
	Применение фильтров, Smart Filters, преобразование в смарт-объекты, неразрушающее редактирование.	4		
Тема 3.8. Работа с 3D-элементами в Photoshop	Содержание учебного материала	8		
	Импорт 3D-моделей.	2		
	В том числе практических занятий			
	Наложение текстур, рендеринг, интеграция с Blender.		6	
Тема 3.9. Ретушь портретов и beauty-обработка	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Чистка кожи, работа с тоном, осветление/затемнение, частотное разложение.		8	
Тема 3.10. Создание текстур и паттернов	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Генерация бесшовных текстур, шумов, кистей, работа с Displacement Maps.		8	
Тема 3.11. Подготовка изображений к печати и вебу	Содержание учебного материала	6		
	Разрешение, цветовые профили, экспорт в JPEG, PNG, WebP.	4		
	В том числе практических занятий			
	Оптимизация под соцсети.		2	
Тема 3.12. Создание баннеров и рекламных материалов	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Макеты для digital и print, работа с сетками, гайдлайнами, экспорт слоёв.		6	
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	42		
Тема 3.13. Работа с RAW и Camera RAW	Содержание учебного материала	4		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.7д
	В том числе практических занятий			
	Импорт и обработка RAW-файлов, базовая коррекция, шумоподавление, объективные искажения.		4	
	В том числе практических занятий			
Тема 3.14. Создание цифровой живописи	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			

	Рисование кистями, настройка планшета, слои, текстуры, имитация традиционных материалов.		6	ПК 2.8д, ПК 2.9д.
Тема 3.15. Автоматизация: экшены, пакетная обработка	Содержание учебного материала	6		
	Запись и применение экшенов.	2		
	В том числе практических занятий			
	Image Processor, Batch Processing.		4	
Тема 3.16. Итоговый проект: рекламный креатив	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка полноценного рекламного макета с ретушью, коллажем, типографикой.		8	
	Контрольная работа.		2	
	Итого	26		
	Самостоятельная работа	1		
	Итого за семестр	27		
Тема 3.17. Интеграция с другими Adobe-приложениями	Содержание учебного материала	4		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	Обмен файлами.	2		
	В том числе практических занятий			
	Обмен файлами с Illustrator, InDesign, After Effects, Premiere.		2	
Тема 3.18. Создание анимированных GIF и простых видео	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Покадровая анимация, Timeline, экспорт в видеоформаты.		6	
Тема 3.19. Финальная работа: арт-проект в Photoshop	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Авторская работа: коллаж, ретушь, живопись — по выбору студента.		6	
Тема 3.20. Защита проектов и зачёт.	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Презентация работ, обсуждение, оценка.		2	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого за семестр	20		
	Всего по МДК 02.03 Растровая графика: инструменты и методы. Adobe Photoshop	123		
МДК 02.04 Веб-разработка сайтов на конструкторе Tilda		136	102	
Раздел 4. Веб-разработка сайтов на конструкторе Tilda				ОК.01 – ОК.03;
Тема 4.1. Введение в	Содержание учебного материала	4		

Tilda. Интерфейс и структура сайта	Обзор платформы, типы блоков.	2		ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	В том числе практических занятий			
	Настройка домена, публикация.		2	
Тема 4.2. Основы компоновки: сетки, отступы, типографика	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Принципы визуальной иерархии, работа с Zero Block, адаптивная сетка.		6	
Тема 4.3. Работа с текстом и медиа	Содержание учебного материала	4		
	Текст, изображения, видео, иконки.	2		
	В том числе практических занятий			
	Добавление и стилизация текста, изображений, видео, иконок.		2	
Тема 4.4. Практика: создание одностраничного сайта (лендинга)	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Разработка лендинга для продукта/услуги с формой и СТА-кнопками.		8	
Тема 4.5. Анимации и интерактивные элементы	Содержание учебного материала	4		
	Настройка скролл-эффектов, hover-эффектов, анимаций появления.	4		
Тема 4.6. Практика: анимированный сайт-портфолио	Содержание учебного материала	8		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	В том числе практических занятий			
	Создание портфолио дизайнера с анимацией блоков и переходами.		6	
	Контрольная работа.		2	
Итого за семестр		34		
Тема 4.7. Формы и интеграции	Содержание учебного материала	10		
	Настройка форм обратной связи.	4		
	В том числе практических занятий			
	Интеграция с Telegram, Google Sheets, CRM.		6	
Тема 4.8. Практика: сайт с формой заказа и оплатой	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Создание сайта с корзиной, формой заказа, интеграцией с оплатой (Tilda Payments).		10	
Тема 4.9. SEO и аналитика	Содержание учебного материала	6		
	Настройка метатегов, заголовков.	2		
	В том числе практических занятий			
	Подключение Google Analytics, Яндекс.Метрики.		4	
Тема 4.10. Практика:	Содержание учебного материала	16		

SEO-оптимизация сайта	В том числе практических занятий			
	Применение ключевых слов, описание, заголовки, микроразметка.		8	
	SEO-оптимизация сайта.		6	
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	42		
Тема 4.11. Адаптивность и кроссбраузерность	Содержание учебного материала	4		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	Проверка отображения на устройствах, настройка адаптивных точек.	4		
Тема 4.12. Практика: адаптивный многостраничный сайт	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Создание сайта из 3–5 страниц с адаптивной версткой и меню.		8	
Тема 4.13. Работа с API и кастомным кодом	Содержание учебного материала	6		
	Внедрение JavaScript, HTML/CSS-блоков.	2		
	В том числе практических занятий			
	Интеграция с внешними сервисами.		4	
Тема 4.14. Практика: сайт с кастомными элементами	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Реализация нестандартных элементов (калькулятор, слайдер, карта).		8	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого за семестр	28		
Тема 4.15. Юзабилити и UX-принципы	Содержание учебного материала	2		ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.6д, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
	Основы удобства навигации, скорости загрузки, доступности.	2		
Тема 4.16. Практика: юзабилити-тестирование сайта	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Проведение тестов, сбор обратной связи, оптимизация интерфейса.		4	
Тема 4.17. Курсовое проектирование: создание полноценного сайта	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка сайта «под заказчика»: от ТЗ до публикации и аналитики.		10	
Тема 4.18. Защита курсовых проектов	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Презентация, демонстрация функционала, ответы на вопросы.		4	
	Итого	20		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		

	Экзамен	6		
	Итого за семестр	32		
	Всего по МДК 02.04 Веб-разработка сайтов на конструкторе Tilda	136		
МДК 02.05 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа. Adobe Premiere				
Раздел 5. Базовые навыки и техники нелинейного монтажа. Adobe Premiere				ОК.01 – ОК.03; ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.7д, ПК 2.8д, ПК 2.9д.
Тема 5.1. Введение в монтаж. Интерфейс Adobe Premiere	Содержание учебного материала	2		
	Обзор рабочей среды, настройка проекта, импорт медиа, временная шкала.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.2. Основы монтажа: нарезка, склейка, тримминг	Содержание учебного материала	2		
	Инструменты Razor, Selection, Ripple Edit, работа с дорожками.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.3. Практика: монтаж короткого ролика	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Сборка 30-секундного видео из отснятого материала.		2	
Тема 5.4. Работа с аудио: синхронизация, микширование	Содержание учебного материала	2		
	Коррекция звука, наложение музыки, работа с аудиодорожками.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.5. Практика: добавление звука и титров	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Монтаж с саундтреком, создание титров и субтитров.		2	
Тема 5.6. Цветокоррекция и эффекты	Содержание учебного материала	2		
	Основы Lumetri Color, применение эффектов, масок, переходов.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.7. Практика: цветокоррекция видео	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Обработка отснятого материала: баланс белого, контраст, насыщенность.		2	
Тема 5.8. Анимация и ключевые кадры	Содержание учебного материала	2		
	Анимация масштаба, положения, прозрачности, эффектов.	2		
	В том числе практических занятий			

Тема 5.9. Практика: анимированные заставки	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Создание анимированного логотипа или интро с ключевыми кадрами.		2	
Тема 5.10. Экспорт и форматы	Содержание учебного материала	2		
	Настройка экспорта под YouTube, Instagram, TV, выбор кодеков и битрейта.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.11. Практика: подготовка ролика под разные платформы	Содержание учебного материала	2		
	Экспорт одного проекта в несколько форматов с разными параметрами.	2		
Тема 5.12. Интеграция с After Effects и Photoshop	Содержание учебного материала	2		
	Динамическая связь, замена слоёв, работа с композициями.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.13. Практика: совместный проект с графикой	Содержание учебного материала	2		
	Импорт анимации из АЕ, интеграция статичных PSD-слоёв.	2		
Тема 5.14. Финальный проект: короткий видеоролик (1–2 мин)	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Создание авторского ролика с монтажом, графикой, звуком, цветокоррекцией.		4	
Тема 5.15. Защита проектов и рефлексия	Содержание учебного материала	4		
	Презентация, обсуждение, рекомендации по развитию.	2		
	В том числе практических занятий			
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	34		
	Всего по МДК 02.05 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа. Adobe Premiere	34		
	УП.02 Учебная практика	72		ОК 01 – ОК
	ПП.02 Производственная практика	108		04; ПК 2.1 –
	Экзамен по ПМ.02.Э	12		ПК 2.9д
	Всего по ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале	697		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО- КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены специальные помещения, оснащенные оборудованием в соответствии с п. 6.2 таблица №15 ОПОП по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

3.2.1. Основная литература:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468>

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566514>

3. Рабчевский, А. Н. Синтетические данные и развитие нейросетевых технологий: учебник для вузов / А. Н. Рабчевский. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 187 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17716-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/568661>

4. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566467>

5. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540078>

6. Петров, А. Ю. Графическая визуализация и машинная графика. Технологии в научных исследованиях: учебник для среднего профессионального образования / А. Ю. Петров. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 151 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-19414-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/580685>

7. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебник для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071>

8. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учебник для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 137 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18298-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563988>

3.2.2. Дополнительная литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/560176>

2. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 418 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21622-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/581839>

3. Петров, А. Ю. Инфографические технологии в научных исследованиях: учебник для вузов / А. Ю. Петров. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 151 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19413-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/580684>

4. Пашкова, И. В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 95 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21040-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224>

5. Самарин, Ю. Н. Основы полиграфического производства: технология допечатных процессов: учебник для среднего профессионального образования / Ю. Н. Самарин. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 109 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15572-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566591>

6. Сергеев, Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации: учебник для среднего профессионального образования / Е. Ю. Сергеев. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 221 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10856-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565167>

3.2.3. Электронные ресурсы:

1. <https://urait.ru/> - Электронно-библиотечная система

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ

4.1 Контроль и оценка раскрываются через дисциплинарные результаты, усвоенные знания и приобретенные умения, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций, осуществляется преподавателем в процессе устных опросов, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Общая / профессиональная компетенция	Критерии оценки	Тема	Типы оценочных мероприятий
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	• Оценка способности распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; • Умение анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; • Способность выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	• Оценка способности определять задачи для поиска информации; • Оценка способности определять необходимые источники информации; • Оценка умения планировать процесс поиска, структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую	• Определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях.

деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	• Применяет современную научную профессиональную терминологию; • Определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования; • Выявляет достоинства и недостатки коммерческой идеи; • Определяет инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; • Презентует идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; • Определяет источники достоверной правовой информации; • Составляет различные правовые документы; • Находит интересные проектные идеи, грамотно их формулирует и документирует; • Оценивает жизнеспособность проектной идеи, составляет план проекта; • Оценка знаний содержания актуальной нормативно-правовой документации; • Оценка знаний современной научной и профессиональной терминологии; • Оценка знаний возможных траекторий профессионального развития и самообразования; • Оценка знаний основ предпринимательской		Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
---	---	--	---

	деятельности, правовой и финансовой грамотности; • Оценка знаний правил разработки презентации; • Оценка знаний основных этапов разработки и реализации проекта.		
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	• Организует работу коллектива и команды; • Взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности; • Владеет психологическими основами деятельности коллектива; • Понимает психологические особенности личности.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.	• Разрабатывает технологическую карту изготовления изделия.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.2. Выполнять технические чертежи.	• Выполняет технические чертежи.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией.

			Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).	• Выполняет экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельных элементов в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.4. Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации.	• Доводит опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.	• Разрабатывает эталон (макет в масштабе) изделия.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.

ПК 2.6д. Разрабатывать и верстать веб-сайты, задействуя разнообразные технологии и программы: веб-конструкторы, языки программирования.	• Работает с графическими редакторами и инструментами прототипирования; • Использует редакторы кода; • Отлаживает и тестирует веб-страницы в разных браузерах и устройствах.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.7д. Свободно владеть и использовать профессиональное ПО для создания мультимедиа и графики, растровой и векторной, ретуши фото, оптимизации графики для веба и печати.	• Работает с профессиональным графическим ПО; • Создает цифровые иллюстрации, коллажи, инфографику; • Имеет практический опыт точной обработки и восстановления фотографий.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.8д. Создавать и интегрировать различные типы контента, включая видео, аудио и 3D-графику, для улучшения пользовательского опыта и достижения целей проекта.	• Работает с программами для видеомонтажа; • Редактирует и обрабатывает аудио; • Создает и редактирует 3D-графику.	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20; 4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 2.9д. Применять технику скетчинга для генерации и визуализации идей.	• Имеет практический опыт ручного и цифрового скетчинга;	Темы: 1.1 – 1.12; 2.1 – 2.20; 3.1 – 3.20;	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и

	• Работает с простыми инструментами: карандаш, ручка, маркеры, стилус; • Имеет практический опыт создания wireframe-подобных эскизов без использования специализированного ПО.	4.1 – 4.18; 5.1 – 5.15.	практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
--	---	----------------------------	--



**Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Колледж информационных технологий «КАСПИЙ»**
367013, г. Махачкала, пр-кт. Гамидова, зд.18м
ОГРН: 1220500003580, ИНН: 0572030404

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА
ПРОИЗВОДСТВЕ В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ
ОБРАЗЦУ

специальность
54.02.01 Дизайн (по отраслям)
квалификация
дизайнер

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ
В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ**

1.1. Место профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу** является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС для специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу

Профессиональный модуль направлен на формирование и развитие общих и профессиональных компетенций:

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

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.

ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских (дизайнерских) решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощении предметно-пространственных комплексов.

ПК 3.3д. Планировать и запускать дизайн-проекты, управлять командой, ресурсами, бюджетом, контролировать качество и риски, коммуницировать с заказчиком, упаковывать дизайн-кейсы, оптимизировать и управлять временем работ, добиваться завершения задач в срок.

ПК 3.4д. Применять в профессиональной деятельности авторские права и лицензии, защиту данных и конфиденциальности, создавать доступные и инклюзивные объекты цифрового дизайна.

В рамках программы профессионального модуля обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ОК и ПК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы

	задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы.	выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 02	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; определять источники достоверной правовой информации; составлять различные правовые документы; находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать; оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта.	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности; правила разработки презентации; основные этапы разработки и реализации проекта.
ОК 04	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	психологические основы деятельности коллектива; психологические особенности личности.
ПК 3.1	выбирать и применять методики выполнения измерений; подбирать средства измерений для контроля и испытания продукции.	принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла продукции.
ПК 3.2	выполнять авторский надзор; определять и анализировать нормативные	порядок метрологической экспертизы технической

	документы на средства измерений при контроле качества и испытаниях продукции; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений.	документации; принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса изготовления продукции в целом и по его отдельным этапам; аттестации и проверки средств измерения и испытательного оборудования по государственным стандартам.
ПК 3.3д	составлять техническое задание и план реализации дизайн-проекта; распределять задачи между участниками команды, учитывая их квалификацию и нагрузку; контролировать выполнение проекта в установленные сроки и рамках бюджета.	этапы жизненного цикла дизайн-проекта: от идеи до реализации; основы управления проектами: планирование, исполнение, контроль, закрытие; методологии управления проектами.
ПК 3.4д	корректно использовать сторонние материалы с соблюдением лицензионных условий; составлять и проверять договоры, брифы и технические задания с учетом юридических аспектов; обеспечивать защиту данных в цифровых продуктах на этапах проектирования и реализации.	основные положения законодательства об авторском праве, смежных правах и лицензировании; виды лицензий на использование графических материалов, шрифтов, изображений, музыки и программного обеспечения.

**1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля
ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В
ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ**

Вид учебной работы	Количество часов
Всего часов	621
В том числе:	
На освоение МДК 03.01 Основные задачи UI Kit	46
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	42
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	10
Практические занятия	24
На освоение МДК 03.02 Тестирование цифровых продуктов	86
В том числе, самостоятельная работа	22
Во взаимодействии с преподавателем:	64
Теоретические занятия	24
Практические занятия	40
На освоение МДК 03.03 Фронтенд-разработка для веб-дизайнеров: HTML, CSS, JavaScript	32
В том числе, самостоятельная работа	2
Во взаимодействии с преподавателем:	30
Теоретические занятия	10
Практические занятия	20
На освоение МДК 03.04 Основы Motion design	45
В том числе, самостоятельная работа	10
Во взаимодействии с преподавателем:	35
Теоретические занятия	10
Практические занятия	25
На освоение МДК 03.05 Продвинутый курс по созданию 3D графики. Blender	46
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	42
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	10
Практические занятия	14
Курсовое проектирование	10

На освоение МДК 03.06 Основы фулстек дизайна	102
В том числе, самостоятельная работа	20
Во взаимодействии с преподавателем:	82
Теоретические занятия	20
Практические занятия	62
Учебная практика УП.03	72
Производственная практика ПП.03	180
Экзамен (квалификационный) по ПМ.03.Э	12

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ

2.1. Структура профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу

Коды ПК, ОК	Наименование разделов профессионального модуля	Всего, час.	Объем профессионального модуля (ак.час.)						Самостоятельная работа
			Обучение по МДК				Практики		
			Теоретические занятия	Практические занятия	Курсовое проектирование	Экзамен, консультации по МДК	УП	ПП	
ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.	МДК 03.01 Основные задачи UI Kit	46	10	24	-	8	-	-	4
ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.	МДК 03.02 Тестирование цифровых продуктов	86	24	40	-	-	-	-	22
ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.	МДК 03.03 Фронтенд-разработка для веб-дизайнеров: HTML, CSS, JavaScript	32	10	20	-	-	-	-	2
ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.	МДК 03.04 Основы Motion design	45	10	25	-	-	-	-	10
ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.	МДК 03.05 Продвинутый курс по созданию 3D графики. Blender	46	10	14	10	8	-	-	4
ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.	МДК 03.06 Основы фулстек дизайна	102	20	62	-	-	-	-	20
ОК 01 – ОК 04; ПК 3.1 – ПК 3.4д	УП.03 Учебная практика	72	-	-	-	-	72	-	-
ОК 01 – ОК 04; ПК 3.1 – ПК 3.4д	ПП.03 Производственная практика	180	-	-	-	-	-	180	-

ОК 01 – ОК 04; ПК 3.1 – ПК 3.4д	Экзамен по ПМ.03.Э	12	-	-	-	8	-	-	4
ВСЕГО:		621	84	185	10	24	72	180	66

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося	Объем в часах	Часы практической подготовки	Коды компетенций
1	2	3	4	5
МДК 03.01 Основные задачи UI Kit		46	24	ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
Раздел 1. Основные задачи UI Kit				
Тема 1.1. Что такое UI Kit и его роль в производстве	Содержание учебного материала	4		
	Понятие UI Kit как стандартизированной системы элементов (кнопки, иконки, цвета, шрифты, сетки, состояния). Значение для единообразия в продукции: от экранов до упаковки. Примеры из ритейла, медицины, бытовой техники.	4		
Тема 1.2. Создание UI Kit в Figma/Sketch	Содержание учебного материала	4		
	Компоненты, варианты состояний, переменные, библиотеки.	2		
	В том числе практических занятий			
	Настройка систем масштабирования и адаптивности. Принципы переиспользуемости для разных носителей.		2	
Тема 1.3. Верификация дизайна по UI Kit	Содержание учебного материала	4		
	Сравнение макетов с эталонным UI Kit.	2		
	В том числе практических занятий			
	Автоматические проверки (Figma Dev Mode, Zeplin). Выявление расхождений: размеры, цвет, паддинги, типографика, иконки.		2	
Тема 1.4. UI Kit как инструмент передачи дизайна производству	Содержание учебного материала	2		
	Как технологи используют UI Kit для создания трафаретов, печатных форм, лазерных шаблонов, QR-кодов. Передача спецификаций без потерь.	2		
Тема 1.5. Практикум: анализ UI Kit реального продукта	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Анализ UI Kit приложения или упаковки (например, косметики,		6	

	электроники). Поиск несоответствий в предоставленных макетах. Составление акта расхождений.			
Тема 1.6. Проект: создание UI Kit для изделия отрасли	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка UI Kit для конкретного изделия (пример: умный термос с дисплеем, упаковка с AR-элементом, детская игрушка с интерактивом).		6	
	Учёт особенностей отрасли (безопасность, эргономика, маркировка).		4	
Тема 1.7. Защита проекта	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Представление UI Kit, демонстрация чек-листов соответствия, защита решений перед комиссией.		4	
	Итого	34		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Итого за семестр	46		
	Всего по МДК 03.01 Основные задачи UI Kit	46		
МДК 03.02 Тестирование цифровых продуктов		86	40	
Раздел 2. Тестирование цифровых продуктов				ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
Тема 2.1. Векторная графика в дизайне продукции	Содержание учебного материала	4		
	Преимущества вектора: бесшовное масштабирование, идеальная печать, лазерная резка, тиснение. Примеры: логотипы, этикетки, упаковка, декоративные элементы.	4		
Тема 2.2. Интерфейс и базовые инструменты Illustrator	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Перо, формы, кисти, палитры, слои, направляющие. Работа с сеткой и точечными узлами. Основы работы с контурами.		4	
Тема 2.3. Точное построение форм	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Pathfinder, объединение, вычитание, пересечение. Создание сложных форм (например, контур упаковки, эмблемы, символы безопасности).		4	
Тема 2.4. Цвет в производстве: CMYK,	Содержание учебного материала	6		
	Подбор фирменных цветов. Контроль цветопередачи при печати.	4		

PANTONE, RGB	В том числе практических занятий			
	Использование палитр Pantone для полиграфии, тиснения, ламинирования.		2	
Тема 2.5. Создание иконок и символов	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Экспорт в SVG/PDF. Сохранение пропорций и четкости при уменьшении (для QR-кодов, кнопок, этикеток). Контроль минимальных размеров.		2	
Тема 2.6. Типографика в производстве	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Контурирование шрифтов. Контроль межбуквенного и межстрочного расстояния. Адаптация под ограниченное пространство (этикетки, упаковка, инструкции).		2	
Тема 2.7. Подготовка файлов к печати и производству	Содержание учебного материала	4		
	Bleed, крепления, профили цвета (ISO Coated v2), разрешение, форматы PDF/X-4. Проверка на наличие шрифтов, изображений, внешних ссылок.	4		
Тема 2.8. Практикум: контроль логотипа	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Восстановление логотипа по скану. Сверка с авторским образцом. Выявление искажений: толщина линий, кривизна, цвет, пропорции.		4	
	Контрольная работа.		2	
	Итого	32		
	Самостоятельная работа	10		
	Итого за семестр	42		
Тема 2.9. Вектор в упаковке и 3D-мокапах	Содержание учебного материала	4		ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
	Создание векторных шаблонов для складываемой упаковки (коробки, бутылки). Проверка совместимости с 3D-рендерами и плоскостями развёртки.	4		
Тема 2.10. Техники имитации материалов	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Градиенты, текстуры, эффекты тени и бликов в векторе для имитации металла, стекла, текстиля, дерева. Контроль визуального соответствия.		2	
Тема 2.11. Плагины и автоматизация	Содержание учебного материала	4		
	VectorScribe, Astute Graphics. Автоматическая проверка размеров, кратности сетки, экспорта. Использование Action для массовой обработки.	4		
	В том числе практических занятий			

Тема 2.12. Контроль вектора в производстве	Содержание учебного материала	4		
	Как вектор используется в CNC, лазерной резке, тиснении фольгой. Допуски, минимальные линии, зазоры. Проверка файла перед отправкой на станок.	4		
	В том числе практических занятий			
Тема 2.13. Практикум: восстановление искажённого вектора	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Преобразование низкокачественного скана (например, старой этикетки) в точный вектор. Сравнение с оригиналом.		2	
Тема 2.14. Проект: дизайн этикетки с контролем	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Создание этикетки для товара (например, напитка, косметики, лекарства) с логотипом, штрих-кодом, текстом, описанием. Контроль по авторскому образцу.		6	
Тема 2.15. Аудит производственного файла	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Проверка PDF/AI на соответствие требованиям полиграфии: шрифты, цвета, разрешение, bleed, крепления. Использование PitStop Pro / Enfocus.		4	
Тема 2.16. Защита проекта	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Презентация этикетки, демонстрация чек-листа соответствия, ответы на вопросы по производственным ограничениям.		4	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого	32		
	Самостоятельная работа	12		
	Итого за семестр	44		
	Всего по МДК 03.02 Тестирование цифровых продуктов	86		
МДК 03.03 Фронтенд-разработка для веб-дизайнеров: HTML, CSS, JavaScript		32	20	
Раздел 3. Фронтенд-разработка для веб-дизайнеров: HTML, CSS, JavaScript				ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д,
Тема 3.1. Роль фронтенда в дизайне цифровых продуктов	Содержание учебного материала	2		
	Как код реализует дизайн. Почему даже 1px расхождение — это ошибка в производстве интерфейса (приложение, сайт, информационный экран).	2		

Тема 3.2. HTML: семантика и структура	Содержание учебного материала	4		ПК 3.4д.
	Теги <code><div></code> , <code><section></code> , <code><button></code> , <code></code> — влияние на доступность и восприятие. Проверка структуры макета.	4		
Тема 3.3. CSS: box model, flexbox, grid	Содержание учебного материала	4		
	Единицы измерения (px, rem, %, vw). Отступы, границы, позиционирование.	2		
	В том числе практических занятий			
	Контроль точности до пикселя.		2	
Тема 3.4. Цвет и типографика в CSS	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	HEX, RGBA, HSL. Шрифты (font-family, weight, line-height). Проверка соответствия авторской типографике.		2	
Тема 3.5. Адаптивный дизайн и контроль на устройствах	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Media queries. Проверка макета на мобильном, планшете, десктопе. Использование DevTools для сравнения с макетом.		2	
Тема 3.6. JavaScript: интерактивность и поведение	Содержание учебного материала	2		
	Анимации hover, клик, переходы. Сравнение с motion-дизайном в Figma. Проверка реакции на действия пользователя.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 3.7. Инструменты разработчика	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	DevTools: измерение расстояний, цвета, шрифтов, высоты блоков. Выявление отклонений от макета.		2	
Тема 3.8. Проект: сверстать карточку товара	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Реализация веб-карточки товара (например, косметики, электроники) по макету. Контроль точности: цвет, шрифт, размеры, отступы, анимации.		6	
Тема 3.9. Защита проекта	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Демонстрация через DevTools, сравнение с макетом, отчёт о расхождениях. Презентация как дизайнер-контролёр.		4	
	Контрольная работа.		2	

	Итого	30		
	Самостоятельная работа	2		
	Итого за семестр	32		
	Всего по МДК 03.03 Фронтенд-разработка для веб-дизайнеров: HTML, CSS, JavaScript	32		
МДК 03.04 Основы Motion design		45	25	
Раздел 4. Основы Motion design				ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
Тема 4.1. Motion design в производстве	Содержание учебного материала	2		
	Анимации в упаковке (QR-коды, AR-этикетки), экранах устройств, рекламных щитах. Почему важно соблюдать скорость, длительность, easing.	2		
Тема 4.2. Основы After Effects	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Слои, ключевые кадры, кривые скорости, тайминг. Настройка временной шкалы.		4	
Тема 4.3. Типы анимаций и их применение	Содержание учебного материала	2		
	Fade-in/out, slide, bounce, morphing, scale. Соответствие авторскому образцу (Figma/Protopie).	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 4.4. Контроль параметров анимации	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Проверка длительности (сек), задержек, функций easing (ease-in-out). Сравнение с прототипом.		2	
Тема 4.5. Экспорт для производства	Содержание учебного материала	2		
	Форматы: MP4, GIF, Lottie, WebM. Контроль размера, веса, совместимости с экранами (в магазинах, на упаковке).	2		
Тема 4.6. Практикум: анимация логотипа	Содержание учебного материала	9		
	В том числе практических занятий			
	Создание анимированного логотипа по авторскому макету. Проверка на плавность, соответствие цвета, частоте кадров.		8	
	Контрольная работа.		1	
	Итого	21		
	Самостоятельная работа	10		
	Итого за семестр	31		

Тема 4.7. Motion в интерактивной упаковке	Содержание учебного материала Анимация на OLED-экранах упаковки (например, умная банка). Контроль синхронизации с NFC/сенсорами.	2		ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
Тема 4.8. Motion в веб-интерфейсах	Содержание учебного материала Проверка анимаций, реализованных через CSS/JS. Сравнение с авторским motion-дизайном.	2		
Тема 4.9. Практикум: анимация интерфейса	Содержание учебного материала В том числе практических занятий Создание анимации перехода между экранами (выбор товара → корзина → оплата). Контроль плавности, стиля, времени.	6		
Тема 4.10. Проект: анимация для производственного видео	Содержание учебного материала В том числе практических занятий Создание 10-секундной анимации для демонстрации сборки изделия (например, сборка умной колонки или косметического аппарата). Контроль точности визуальных элементов. Контрольная работа.	4		
			2	
	Итого за семестр	14		
	Всего по МДК 03.04 Основы Motion design	45		
МДК 03.05 Продвинутый курс по созданию 3D графики. Blender		46	14+10	
Раздел 5. Продвинутый курс по созданию 3D графики. Blender				ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
Тема 5.1. Роль 3D в дизайне продукции	Содержание учебного материала Использование 3D-мокапов для презентаций, упаковки, рекламы, AR. Контроль пропорций, света, текстур.	4		
Тема 5.2. Основы моделирования в Blender	Содержание учебного материала В том числе практических занятий Полигональное моделирование: extrude, bevel, loop cut. Создание простых форм (бутылка, коробка, упаковка).	2		
Тема 5.3. UV-развёртка и текстурирование	Содержание учебного материала В том числе практических занятий Нанесение логотипов, надписей, цветов. Контроль точности размещения на поверхности.	2		
Тема 5.4. Материалы и освещение	Содержание учебного материала В том числе практических занятий Создание материалов: пластик, металл, матовый/глянцевый. Контроль	2		
			2	

	бликов, отражений, теней.			
Тема 5.5. Камера и рендер	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Настройка камеры под углы реального фото. Экспорт в PNG/JPG для сравнения с авторским образцом.		2	
	Контрольная работа.		2	
	Итого за семестр	14		
Тема 5.6. Контроль 3D-мокапа vs реальное изделие	Содержание учебного материала	4		ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
	Сравнение 3D-рендера с фотографией готового изделия. Выявление отклонений: пропорции, толщина стенок, текстура, блики.	4		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.7. Интеграция 3D в производство	Содержание учебного материала	2		
	Использование 3D-моделей для 3D-печати, литья, тиснения. Контроль допусков, толщин, соединений.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.8. Рендеринг для QA-проверки	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Генерация серии рендеров под разными углами, с разным освещением. Создание чек-листа соответствия.		2	
Тема 5.9. Проект: 3D-мокап изделия (Курсовое проектирование)	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Создание 3D-модели продукта (пример: умный термос, косметический аппарат, упаковка с окном) по авторскому эскизу. Текстурирование, рендер, экспорт.		10	
Тема 5.10. Защита курсового проекта	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Представление 3D-мокапа, демонстрация сравнения с авторским образцом, отчёт о расхождениях, рекомендации по корректировке.		2	
	Итого	20		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		

	Итого за семестр	32		
	Всего по МДК 03.05 Продвинутый курс по созданию 3D графики. Blender	46		
МДК 03.06 Основы фулстек дизайна		102	62	
Раздел 6. Основы фулстек дизайна				ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
Тема 6.1. Что такое фулстек дизайн	Содержание учебного материала	4		
	Понятие: дизайнер, который понимает весь цикл — от исследования до внедрения. Роль в контроле соответствия на всех уровнях.	4		
Тема 6.2. Этапы фулстек-проекта	Содержание учебного материала	4		
	Исследование → прототипирование → дизайн → разработка → тестирование → выпуск → контроль.	4		
Тема 6.3. Работа с brief-ом	Содержание учебного материала	4		
	Как правильно расшифровать техническое задание от клиента/производителя. Выявление скрытых требований к качеству.	4		
Тема 6.4. Создание прототипа в Figma	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Интерактивный прототип с переходами. Проверка удобства использования.		2	
Тема 6.5. Интеграция UI Kit и вектора	Содержание учебного материала	2		
	В том числе практических занятий			
	Создание компонентов, связанных с производством (например, кнопка "Купить" с логотипом, которая должна быть точно такой же на упаковке).		2	
Тема 6.6. Практикум: анализ фулстек-проекта	Содержание учебного материала	4		
	В том числе практических занятий			
	Анализ проекта (например, умная упаковка): как дизайн связан с кодом, производством, UX.		2	
	Контрольная работа.		2	
	Итого	20		
	Самостоятельная работа	10		
	Итого за семестр	30		
Тема 6.7. Проектирование продукта от А до Z	Содержание учебного материала	4		ОК 01 – ОК 03; ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3д, ПК 3.4д.
	В том числе практических занятий			
	Разработка концепции продукта (например: умная бутылка воды с датчиком температуры и AR-интерфейсом).		4	
Тема 6.8. Создание UI	Содержание учебного материала	6		

Kit для фулстек-продукта	В том числе практических занятий		
	Все элементы: экраны, кнопки, иконки, цвета, шрифты, анимации — унифицированные для web, mobile, упаковки.		6
Тема 6.9. Дизайн векторной графики для производства	Содержание учебного материала	6	
	Логотип, штрих-код, описание на упаковке — все в одном векторном файле.	4	
	В том числе практических занятий		
	Контроль точности и производственных допусков.		2
Тема 6.10. Фронтенд-реализация интерфейса	Содержание учебного материала	8	
	В том числе практических занятий		
	Сверстать веб-интерфейс управления продуктом (например, приложение для чтения данных с бутылки).		8
Тема 6.11. Motion-дизайн для продукта	Содержание учебного материала	4	
	В том числе практических занятий		
	Анимации в приложении и на экране упаковки. Синхронизация. Контроль длительности, плавности, стиля.		4
Тема 6.12. 3D-мокап продукта	Содержание учебного материала	4	
	В том числе практических занятий		
	Создание 3D-модели в Blender, рендер под разные ракурсы. Интеграция с UI Kit и фронтендом.		4
Тема 6.13. Тестирование на соответствие	Содержание учебного материала	6	
	В том числе практических занятий		
	Сравнение всех версий: макет → вектор → фронтенд → motion → 3D → реальный прототип. Фиксация расхождений.		6
Тема 6.14. Документирование расхождений	Содержание учебного материала	4	
	Составление актов несоответствия, рекомендаций для производственных отделов. Использование шаблонов отчётов.	4	
Тема 6.15. Взаимодействие с “производством”	Содержание учебного материала	4	
	В том числе практических занятий		
	Имитация встречи с технологом, полиграфистом, разработчиком. Презентация решения и защита контрольных решений.		4
Тема 6.16. Финальный проект: "Умная упаковка"	Содержание учебного материала	10	
	В том числе практических занятий		
	Комплексный проект: упаковка + QR-код → приложение + анимация + 3D-мокап + фронтенд. Полный контроль соответствия.		10

Тема 6.17. Защита фулстек-проекта	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Презентация проекта как дизайнер-контролёр. Представление чек-листов, актов, сравнений.		4	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого	62		
	Самостоятельная работа	10		
	Итого за семестр	72		
	Всего по МДК 03.06 Основы фулстек дизайна	102		
	УП.03 Учебная практика	72		ОК 01 – ОК 04; ПК 3.1 – ПК 3.4д.
	ПП.03 Производственная практика	180		
	Экзамен по ПМ.03.Э	12		
	Всего по ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ	621		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены специальные помещения, оснащенные оборудованием в соответствии с п. 6.2 таблица №15 ОПОП по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу

3.2.1. Основная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566514>

2. Технология обработки материалов: учебное пособие для среднего профессионального образования / ответственный редактор В. Б. Лившиц. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 446 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10310-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/556110>

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468>

4. Рабчевский, А. Н. Синтетические данные и развитие нейросетевых технологий: учебник для вузов / А. Н. Рабчевский. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 187 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17716-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/568661>

5. Станкевич, Л. А. Интеллектуальные системы и технологии: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. А. Станкевич. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 478 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20364-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566524>

6. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений: учебник для среднего профессионального образования / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 204 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18644-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/567621>

7. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540078>

8. Петров, А. Ю. Графическая визуализация и машинная графика. Технологии в научных исследованиях: учебник для среднего профессионального образования / А. Ю. Петров. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 151 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-19414-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/580685>

9. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебник для среднего

профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071>

10. Кузвесо́ва, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учебник для вузов / Н. Л. Кузвесо́ва. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 137 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18298-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563988>

3.2.2. Дополнительная литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/560176>

2. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 418 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21622-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/581839>

3. Петров, А. Ю. Инфографические технологии в научных исследованиях: учебник для вузов / А. Ю. Петров. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 151 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19413-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/580684>

4. Чекмарев, А. В. Управление цифровыми проектами и процессами: учебник для вузов / А. В. Чекмарев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 424 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18522-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/564520>

3.2.3. Электронные ресурсы:

1. <https://urait.ru/> - Электронно-библиотечная система

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ

4.1 Контроль и оценка раскрываются через дисциплинарные результаты, усвоенные знания и приобретенные умения, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций, осуществляется преподавателем в процессе устных опросов, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Общая / профессиональная компетенция	Критерии оценки	Тема	Типы оценочных мероприятий
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	• Оценка способности распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; • Умение анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; • Способность выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	• Оценка способности определять задачи для поиска информации; • Оценка способности определять необходимые источники информации; • Оценка умения планировать процесс поиска, структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую	• Определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10;	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях.

деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	• Применяет современную научную профессиональную терминологию; • Определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования; • Выявляет достоинства и недостатки коммерческой идеи; • Определяет инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; • Презентует идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; • Определяет источники достоверной правовой информации; • Составляет различные правовые документы; • Находит интересные проектные идеи, грамотно их формулирует и документирует; • Оценивает жизнеспособность проектной идеи, составляет план проекта; • Оценка знаний содержания актуальной нормативно-правовой документации; • Оценка знаний современной научной и профессиональной терминологии; • Оценка знаний возможных траекторий профессионального развития и самообразования; • Оценка знаний основ предпринимательской	6.1 – 6.17.	Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
---	---	--------------------	---

	деятельности, правовой и финансовой грамотности; • Оценка знаний правил разработки презентации; • Оценка знаний основных этапов разработки и реализации проекта.		
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	• Организует работу коллектива и команды; • Взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности; • Владеет психологическими основами деятельности коллектива; • Понимает психологические особенности личности.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.	• Имеет практический опыт контроля промышленной продукции и предметно-пространственных комплексов на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских (дизайнерских) решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощении	• Проводит метрологическую экспертизу.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией.

предметно-пространственных комплексов.			Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 3.3д. Планировать и запускать дизайн-проекты, управлять командой, ресурсами, бюджетом, контролировать качество и риски, коммуницировать с заказчиком, упаковывать дизайн-кейсы, оптимизировать и управлять временем работ, добиваться завершения задач в срок.	• Применяет инструменты управления проектами; • Имеет практический опыт проведения встреч, брифингов, презентаций и переговоров с заказчиками; • Анализирует и минимизирует риски на всех этапах проекта.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 3.4д. Применять в профессиональной деятельности авторские права и лицензии, защиту данных и конфиденциальности, создавать доступные и инклюзивные объекты цифрового дизайна.	• Проверяет используемые ресурсы (шрифты, изображения, иконки, видео) на соответствие лицензионным ограничениям; • Работает с юридическими документами и понимает их ключевые положения; • Применяет практики безопасного обращения с данными при разработке цифровых решений.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.16; 3.1 – 3.9; 4.1 – 4.10; 5.1 – 5.10; 6.1 – 6.17.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.



**Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Колледж информационных технологий «КАСПИЙ»**
367013, г. Махачкала, пр-кт. Гамидова, зд.18м
ОГРН: 1220500003580, ИНН: 0572030404

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

специальность
54.02.01 Дизайн (по отраслям)
квалификация
дизайнер

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

1.1. Место профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей** является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС для специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей

Профессиональный модуль направлен на формирование и развитие общих и профессиональных компетенций:

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

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ПК 4.1. Планировать работу коллектива.

ПК 4.2. Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.

ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.

ПК 4.4. Осуществлять приём и сдачу работы в соответствии с техническим заданием.

ПК 4.5д. Планировать онлайн-продвижения, оптимизировать сайты для поисковых систем, создавать и распространять привлекательный контент в вебе, управлять маркетингом и рекламой в социальных сетях, анализировать веб-данные.

В рамках программы профессионального модуля обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ОК и ПК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы.	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 02	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности;

	информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.	приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; определять источники достоверной правовой информации; составлять различные правовые документы; находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать; оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта.	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности; правила разработки презентации; основные этапы разработки и реализации проекта.
ОК 04	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	психологические основы деятельности коллектива; психологические особенности личности.
ПК 4.1	принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе.	система управления трудовыми ресурсами в организации.
ПК 4.2	составлять техническое задание для реализации дизайн-проекта.	методы и формы обучения персонала.
ПК 4.3	осуществлять контроль деятельности персонала.	способы управления конфликтами и борьбы со стрессом.
ПК 4.4	управлять работой коллектива исполнителей.	особенности приёма и сдачи работы в соответствии с техническим заданием.
ПК 4.5д	разрабатывать комплексную стратегию онлайн-продвижения	основные инструменты и стратегии онлайн-продвижения: SEO, SMM,

	проекта или продукта; оптимизировать структуру и контент сайта под требования поисковых систем; создавать и планировать публикации, соответствующие тематике бренда и интересам целевой аудитории.	контент-маркетинг, таргетированная реклама; принципы поисковой оптимизации (SEO), включая технический и содержательный аспекты; особенности продвижения в различных социальных сетях и форматах контента для них.
--	---	--

**1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля
ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ**

Вид учебной работы	Количество часов
Всего часов	724
В том числе:	
На освоение МДК 04.01 Time management. Мастерство самоорганизации	32
В том числе, самостоятельная работа	11
Во взаимодействии с преподавателем:	21
Теоретические занятия	-
Практические занятия	21
На освоение МДК 04.02 Арт-дирекшн. Основы управления в цифровом дизайне	58
В том числе, самостоятельная работа	10
Во взаимодействии с преподавателем:	48
Теоретические занятия	8
Практические занятия	40
На освоение МДК 04.03 Web-design: разработка проектов	82
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	78
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	8
Практические занятия	62
На освоение МДК 04.04 Бюджетирование дизайн-проектов	120
В том числе, самостоятельная работа	8
Во взаимодействии с преподавателем:	112
Экзамены	12
Консультации	4
Теоретические занятия	28
Практические занятия	68
На освоение МДК 04.05 Менеджмент дизайн проектов	60
В том числе, самостоятельная работа	4
Во взаимодействии с преподавателем:	56
Экзамены	6
Консультации	2
Теоретические занятия	30

Практические занятия	18
Учебная практика УП.04	108
Производственная практика ПП.04	252
Экзамен (квалификационный) по ПМ.04.Э	12

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

2.1. Структура профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей

Коды ПК, ОК	Наименование разделов профессионального модуля	Всего, час.	Объем профессионального модуля (ак.час.)						Самостоятельная работа
			Обучение по МДК				Практики		
			Теоретические занятия	Практические занятия	Курсовое проектирование	Экзамен, консультации по МДК	УП	ПП	
ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.	МДК 04.01 Time management. Мастерство самоорганизации	32	-	21	-	-	-	-	11
ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.	МДК 04.02 Арт-дирекшн. Основы управления в цифровом дизайне	58	8	40	-	-	-	-	10
ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.	МДК 04.03 Web-design: разработка проектов	82	8	62	-	8	-	-	4
ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.	МДК 04.04 Бюджетирование дизайн-проектов	120	28	68	-	16	-	-	8
ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.	МДК 04.05 Менеджмент дизайн проектов	60	30	18	-	8	-	-	4
ОК 01 – ОК 04; ПК 4.1 – ПК 4.5д	УП.04 Учебная практика	108	-	-	-	-	108	-	-
ОК 01 – ОК 04;	ПП.04 Производственная практика	252	-	-	-	-	-	252	-

ПК 4.1 – ПК 4.5д									
ОК 01 – ОК 04; ПК 4.1 – ПК 4.5д	Экзамен по ПМ.04.Э	12	-	-	-	8	-	-	4
ВСЕГО:		724	74	209	-	30	108	252	41

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося	Объем в часах	Часы практической подготовки	Коды компетенций
1	2	3	4	5
МДК 04.01 Time management. Мастерство самоорганизации		32	21	
Раздел 1. Time management. Мастерство самоорганизации				ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
Тема 1.1. Введение в тайм-менеджмент дизайнера	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Основные принципы тайм-менеджмента, специфика работы дизайнера, типичные ошибки планирования. Практическое знакомство с инструментами самоорганизации.		3	
Тема 1.2. Личные цели и приоритеты в творческой профессии	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Постановка SMART-целей, матрица Эйзенхауэра, расстановка приоритетов в условиях многозадачности. Практическое упражнение по определению личных KPI.		3	
Тема 1.3. Планирование рабочего дня и недели дизайнера	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Составление ежедневных и еженедельных планов, блокировка времени (time-blocking), учет творческих циклов. Практика ведения цифрового и бумажного планировщика.		3	
Тема 1.4. Борьба с прокрастинацией и выгоранием	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Методы преодоления откладывания дел, техники Pomodoro, «правило 2 минут», работа с мотивацией. Практические кейсы по восстановлению продуктивности.		3	
Тема 1.5. Управление проектным временем в команде	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Оценка временных затрат на задачи, составление таймлайнов, делегирование с учетом сроков. Практика распределения времени в мини-проекте.		3	

Тема 1.6. Цифровые инструменты тайм-менеджмента	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Обзор Trello, Notion, Google Calendar, Clockify. Практическая настройка личного рабочего пространства.		3	
Тема 1.7. Итоговый проект: «Мой идеальный рабочий день дизайнера»	Содержание учебного материала	3		
	В том числе практических занятий			
	Разработка и презентация индивидуальной системы тайм-менеджмента с обоснованием выбора инструментов и методик.		2	
	Контрольная работа.		1	
	Итого	21		
	Самостоятельная работа	11		
	Итого за семестр	32		
	Всего по МДК 04.01 Time management. Мастерство самоорганизации	32		
МДК 04.02 Арт-дирекшн. Основы управления в цифровом дизайне		58	40	
Раздел 2. Арт-дирекшн. Основы управления в цифровом дизайне				ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
Тема 2.1. Понятие арт-дирекшн. Роль арт-директора в дизайн-проекте	Содержание учебного материала	2		
	Определение арт-дирекшна, ключевые функции, отличие от дизайнера и менеджера. Анализ кейсов известных арт-директоров.	2		
Тема 2.2. Визуальная стратегия и бриф дизайн-проекта	Содержание учебного материала	6		
	Разработка визуальной концепции, работа с брендбуком, интерпретация брифа.	2		
	В том числе практических занятий			
	Практика составления брифа и визуального месседжа.		4	
Тема 2.3. Управление креативной командой	Содержание учебного материала	8		
	Подбор команды, распределение ролей, мотивация, обратная связь.	2		
	В том числе практических занятий			
	Симуляция командного брифинга и фидбек-сессии.		6	
Тема 2.4. Контроль качества и стиля в проекте	Содержание учебного материала	8		
	Создание гайдлайнов, контроль соответствия стилю, работа с фидбеком от клиента.	2		
	В том числе практических занятий			
	Ревью портфолио студентов с позиции арт-директора.		6	
Тема 2.5. Презентация	Содержание учебного материала	6		

дизайн-решений и защита концепций	В том числе практических занятий			
	Подготовка презентаций для клиента, storytelling в дизайне, аргументация решений. Защита концепции перед «клиентской комиссией».		6	
Тема 2.6. Управление несколькими проектами	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Приоритизация, делегирование, контроль сроков. Составление карты проектов и распределение ресурсов команды.		8	
Тема 2.7. Итоговый проект: «Арт-дирекшн цифрового продукта»	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка и управление мини-проектом (лендинг, баннерная кампания, UI-kit) с презентацией командных решений и защитой концепции.		8	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого	48		
	Самостоятельная работа	10		
	Итого за семестр	58		
	Всего по МДК 04.02 Арт-дирекшн. Основы управления в цифровом дизайне	58		
МДК 04.03 Web-design: разработка проектов		82	62	
Раздел 3. Web-design: разработка проектов				ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
Тема 3.1. Этапы создания web-проекта: от идеи до запуска	Содержание учебного материала	2		
	Жизненный цикл web-проекта, роли в команде, основные этапы (research, wireframing, prototyping, testing).	2		
Тема 3.2. Исследование и анализ целевой аудитории	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Создание персон, customer journey map, анализ конкурентов. Практика: исследование ниши и формирование user persona.		6	
Тема 3.3. Архитектура информации и UX-структура	Содержание учебного материала	10		
	Построение sitemap, user flow, каркасные схемы.	2		
	В том числе практических занятий			
	Создание wireframe в Figma.		8	
Тема 3.4. Визуальный дизайн интерфейса (UI)	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Принципы композиции, типографика, цвет, сетки, адаптивность. Практика: разработка UI-kit и дизайн главной страницы.		8	

Тема 3.5. Прототипирование и тестирование	Содержание учебного материала	8		ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
	В том числе практических занятий			
	Создание интерактивных прототипов, usability-тестирование, сбор фидбека. Практика: тестирование макета с пользователями.		8	
Тема 3.6. Подготовка проекта к передаче разработчикам	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Подготовка спецификаций, экспорт ресурсов, работа с Dev Mode в Figma. Практика: создание технической документации.		6	
	Дифференцированный зачет.		2	
	Итого за семестр	42		
Тема 3.7. Адаптивный и мобильный дизайн	Содержание учебного материала	8		
	Особенности мобильного UX/UI, гайдлайны Material Design / iOS.	2		
	В том числе практических занятий			
Тема 3.8. Анимации и микроинтеракции в интерфейсе	Адаптация десктоп-дизайна под мобильные устройства.		6	
	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
Тема 3.9. Доступность и инклюзивный дизайн	Принципы анимации, инструменты прототипирования, улучшение UX через motion. Практика: создание анимированного прототипа.		6	
	Содержание учебного материала	6		
	WCAG, цветовая контрастность, навигация для всех пользователей.	2		
Тема 3.10. Защита и презентация web-проекта	В том числе практических занятий			
	Аудит доступности своего проекта.		4	
	Содержание учебного материала	8		
	В том числе практических занятий			
	Подготовка презентации, рассказ истории проекта, ответы на вопросы. Практика: публичная защита проекта перед жюри.		8	
	Итого	28		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Итого за семестр	40		
	Всего по МДК 04.03 Web-design: разработка проектов	82		
МДК 04.04 Бюджетирование дизайн-проектов		120	68	
Раздел 4. Бюджетирование дизайн-проектов				ОК 01 – ОК 03

Тема 4.1. Основы финансовой грамотности дизайнера	Содержание учебного материала	4		03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
	Доходы/расходы, налоги, формы оплаты, самозанятость vs ИП.	2		
	В том числе практических занятий			
	Расчет личного бюджета дизайнера.		2	
Тема 4.2. Структура дизайн-проекта и его стоимость	Содержание учебного материала	6		
	Этапы проекта, оценка трудозатрат, почасовая vs фиксированная оплата.	2		
	В том числе практических занятий			
	Разбивка проекта на этапы с оценкой часов.		4	
Тема 4.3. Калькуляция стоимости дизайн-услуг	Содержание учебного материала	10		
	Формулы расчета: «затраты + прибыль», рыночные аналоги, ценность для клиента.	4		
	В том числе практических занятий			
	Расчет стоимости логотипа, сайта, фирменного стиля.		6	
Тема 4.4. Составление сметы и договора	Содержание учебного материала	12		
	Структура сметы, юридические аспекты, аванс, поэтапная оплата.	4		
	В том числе практических занятий			
	Составление сметы и проекта договора.		8	
	Итого	32		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Итого за семестр	44		
Тема 4.5. Управление бюджетом в долгосрочных проектах	Содержание учебного материала	12		ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
	Контроль расходов, корректировка бюджета, работа с непредвиденными затратами.	4		
	В том числе практических занятий			
	Бюджетирование проекта на 3 месяца.		8	
Тема 4.6. Бюджет командного проекта	Содержание учебного материала	14		
	Расчет ЗП команды, аренда, ПО, внешние исполнители.	4		
	В том числе практических занятий			
	Составление бюджета для команды из 3–5 человек.		10	
Тема 4.7. Финансовая отчетность и аналитика	Содержание учебного материала	14		
	Построение отчетов, анализ рентабельности, ROI дизайн-проектов.	4		
	В том числе практических занятий			

	Анализ успешности проекта по финансовым метрикам.		10	
Тема 4.8. Ценообразование в digital-среде	Содержание учебного материала	14		
	Цены на дизайн в России и мире, пакеты услуг, подписки, аутсорс vs продукт.	4		
	В том числе практических занятий			
	Разработка прайс-листа дизайнера/студии.		10	
Тема 4.9. Итоговый проект: «Финансовый план дизайн-студии»	Содержание учебного материала	10		
	В том числе практических занятий			
	Разработка бизнес-модели, расчет стартового бюджета, прогноз доходов и расходов на год. Защита проекта.		10	
	Итого	64		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Итого за семестр	76		
	Всего по МДК 04.04 Бюджетирование дизайн-проектов	120		
МДК 04.05 Менеджмент дизайн проектов		60	18	
Раздел 5. Менеджмент дизайн проектов				
Тема 5.1. Проектный подход в дизайне	Содержание учебного материала	4		ОК 01 – ОК 03; ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5д.
	Что такое проект, отличие от процесса, жизненный цикл дизайн-проекта.	4		
Тема 5.2. Методологии управления проектами: Agile, Scrum, Kanban	Содержание учебного материала	6		
	Принципы гибких методологий.	4		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.3. Планирование дизайн-проекта	Применение в дизайне, ритуалы (спринты, дейли, ретро).		2	
	Содержание учебного материала	6		
	Цели, задачи, этапы, сроки, ресурсы.	4		
	В том числе практических занятий			
	Составление Project Charter.		2	
Тема 5.4. Коммуникация и документация в проекте	Содержание учебного материала	6		
	Работа с брифом, техническим заданием, протоколами встреч.	4		
	В том числе практических занятий			
Тема 5.5. Риски и управление изменениями	Оформление документации для реального кейса.		2	
	Содержание учебного материала	6		
	Идентификация рисков, план реагирования, работа с изменениями по ходу	4		

	проекта.			
	В том числе практических занятий			
	Анализ рисков для web-проекта.		2	
Тема 5.6. Контроль качества и приемка проекта	Содержание учебного материала	6		
	Критерии качества, чек-листы, UAT, подписание актов.	4		
	В том числе практических занятий			
	Составление acceptance criteria.		2	
Тема 5.7. Командная динамика и конфликты	Содержание учебного материала	8		
	Роли в команде, разрешение конфликтов, мотивация.	6		
	В том числе практических занятий			
	Симуляция конфликтной ситуации и поиск решения.		2	
Тема 5.8. Итоговый проект: «Управление дизайн-проектом от А до Я»	Содержание учебного материала	6		
	В том числе практических занятий			
	Разработка и защита полного проектного цикла: от брифа до сдачи, с документацией, планом, бюджетом и презентацией.		6	
	Итого	48		
	Самостоятельная работа	4		
	Консультации	2		
	Экзамен	6		
	Итого за семестр	60		
	Всего по МДК 04.05 Менеджмент дизайн проектов	60		
	УП.04 Учебная практика	108		ОК 01 – ОК 04; ПК 4.1 – ПК 4.5д.
	ПП.04 Производственная практика	252		
	Экзамен по ПМ.04.Э	12		
	всего по пм.04 организация работы коллектива исполнителей	724		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены специальные помещения, оснащенные оборудованием в соответствии с п. 6.2 таблица №15 ОПОП по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы профессионального модуля ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

3.2.1. Основная литература:

1. Слинкова, О. К. Самоменеджмент: учебник для среднего профессионального образования / О. К. Слинкова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 116 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16476-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/568519>

2. Управление проектами: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. И. Балашов, Е. М. Рогова, М. В. Тихонова, Е. А. Ткаченко; под общей редакцией Е. М. Роговой. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 302 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-21461-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/581724>

3. Савина, Н. В. Основы тайм-менеджмента: учебник для вузов / Н. В. Савина. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 101 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19580-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/569182>

4. Фомичев, В. И. Управление качеством и конкурентоспособностью: учебник для вузов / В. И. Фомичев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 229 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19217-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566677>

5. Чекмарев, А. В. Управление цифровыми проектами и процессами: учебник для вузов / А. В. Чекмарев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 424 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18522-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/564520>

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/566468>

7. Вяткин, В. Н. Риск-менеджмент: учебник / В. Н. Вяткин, В. А. Гамза, Ф. В. Маевский. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 365 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-3502-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/560309>

3.2.2. Дополнительная литература:

1. Фонотова, О. В. Правовое сопровождение коммерческих проектов: учебник для вузов / О. В. Фонотова. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 173 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18476-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/568845>

2. Слинкова, О. К. Персональный менеджмент: учебник для вузов / О. К. Слинкова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 116 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16189-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/567231>

3. Воронов, М. В. Автоматическое управление. Управление организационными системами. Цифровые платформы: учебник для вузов / М. В. Воронов, В. И. Пименов, И. А. Небаев. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 475 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19845-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/569236>

4. Управленческий учет: учебник и практикум для среднего профессионального образования / О. Л. Островская, М. А. Осипов, А. Е. Карлик, Е. Б. Абдалова. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 435 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18021-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.urait.ru/bcode/561344>

3.2.3. Электронные ресурсы:

1. <https://urait.ru/> - Электронно-библиотечная система

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

4.1 Контроль и оценка раскрываются через дисциплинарные результаты, усвоенные знания и приобретенные умения, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций, осуществляется преподавателем в процессе устных опросов, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Общая / профессиональная компетенция	Критерии оценки	Тема	Типы оценочных мероприятий
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	• Оценка способности распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; • Умение анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; • Способность выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	• Оценка способности определять задачи для поиска информации; • Оценка способности определять необходимые источники информации; • Оценка умения планировать процесс поиска, структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в	• Определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; • Применяет современную научную	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос.

профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	профессиональную терминологию; • Определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования; • Выявляет достоинства и недостатки коммерческой идеи; • Определяет инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; • Презентует идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; • Определяет источники достоверной правовой информации; • Составляет различные правовые документы; • Находит интересные проектные идеи, грамотно их формулирует и документирует; • Оценивает жизнеспособность проектной идеи, составляет план проекта; • Оценка знаний содержания актуальной нормативно-правовой документации; • Оценка знаний современной научной и профессиональной терминологии; • Оценка знаний возможных траекторий профессионального развития и самообразования; • Оценка знаний основ предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности;		Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
--	--	--	---

	• Оценка знаний правил разработки презентации; • Оценка знаний основных этапов разработки и реализации проекта.		
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	• Организует работу коллектива и команды; • Взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности; • Владеет психологическими основами деятельности коллектива; • Понимает психологические особенности личности.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 4.1. Планировать работу коллектива.	• Планирует работу коллектива исполнителей.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 4.2. Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.	• Составляет конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.

			аттестации.
ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.	• Контролирует сроки и качество выполненных заданий.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 4.4. Осуществлять приём и сдачу работы в соответствии с техническим заданием.	• Работает с коллективом исполнителей, принимает и сдает работы в соответствии с техническим заданием.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.
ПК 4.5д. Планировать онлайн-продвижения, оптимизировать сайты для поисковых систем, создавать и распространять привлекательный контент в вебе, управлять маркетингом и рекламой в социальных сетях, анализировать веб-данные.	• Использует инструменты SEO-анализа; • Составляет семантическое ядро, пишет оптимизированные тексты и заголовки; • Работает с контент-планами и календарями публикаций в социальных сетях.	Темы: 1.1 – 1.7; 2.1 – 2.7; 3.1 – 3.10; 4.1 – 4.9; 5.1 – 5.8.	Экспертное наблюдение и оценивание знаний на теоретических и практических занятиях. Устный опрос. Тестирование. Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией. Ответы на промежуточной аттестации.