

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»

Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ

Директор высшей школы
креативных индустрий

Садыкова А.Г.

Рабочая программа учебной дисциплины

МДК.01.02 «Проектная графика»

Профессия	54.01.20	Графический дизайнер
	код	наименование специальности
Форма обучения	очная	
	очная, заочная, очно-заочная	

Ставрополь, 2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана:

Трянов Ю.А. доцент кафедры дизайна ВШКИ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА»

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Проектная графика» является обязательной частью МДК.01.02 цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС 54.01.20 «Графический дизайнер»

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 1.1.; ПК 1.3.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4. Дисциплина направлена на освоение навыков создания проектной графики, включая подготовку технической документации, разработку графических макетов и их защиту. Студенты учатся работать с техническими заданиями, использовать профессиональные программные средства, а также презентовать и аргументировать свои проектные решения.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код	Умения	Знания
ПК 1.1.	Методы сбора и анализа информации (технические требования, целевая аудитория, тренды). Принципы структурирования данных в техническом задании. Критерии выбора программных и технических средств для дизайн-проектов.	Проводить анализ данных из разных источников. Систематизировать информацию в логические блоки. Обосновывать выбор инструментов и материалов.
ПК 1.3.	Стандарты оформления технической документации. Требования к содержанию ТЗ (цели, сроки, бюджет, этапы). Особенности коммуникации с заказчиком.	Составлять структурированное ТЗ с учётом задач проекта. Адаптировать документ под специфику заказчика. Использовать профессиональную терминологию.
ПК 2.2.	Характеристики современных графических редакторов (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma и др.). Особенности материалов для печати и цифровой публикации. Технические требования к оборудованию (мониторы, принтеры).	Выбирать ПО под конкретные задачи (веб-дизайн, полиграфия, 3D). Оценивать совместимость материалов с технологиями производства.
ПК 2.3.	Основы композиции, колористики, типографики. Принципы адаптации дизайна под разные носители (сайты, упаковка, соцсети). Тренды в графическом дизайне.	Создавать макеты в соответствии с ТЗ. Работать с векторной и растровой графикой. Использовать шаблоны и библиотеки элементов.
ПК 2.4.	Методы визуализации и презентации проектов (мокапы, анимации). Принципы аргументации дизайн-	Подготавливать презентационные материалы. Защищать концепцию перед аудиторией.

	решений. Особенности обратной связи с заказчиком.	Корректировать макет по итогам обсуждения.
--	--	--

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	144
в т.ч. в форме практической подготовки	112
в т.ч.:	
практические занятия	80
Самостоятельная работа	32
Промежуточная аттестация	
Экзамен 4 семестр	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций
Раздел I. Основы проектной графики		32	ПК-1, ПК-2
Тема 1.1. Основные понятия и инструменты	Практическая работа «Создание эскизов»: 1. Анализ ТЗ. 2. Выбор стиля и материалов. 3. Создание набросков. 4. Корректировка эскизов. 5. Проверка на соответствие ТЗ. 6. Оформление презентации. 7. Защита работы. 8. Анализ ошибок.	8 (практика)	ПК-2
	Практическая работа «Скетчинг и композиция»: 1. Изучение основ композиции. 2. Создание ритмичных паттернов. 3. Работа с контрастом и балансом. 4. Скетчинг маркерами. 5. Цифровой скетчинг в Procreate. 6. Анализ референсов. 7. Доработка работ. 8. Портфолио-оформление.	8 (практика)	ПК-1, ПК-2
Тема 1.2. Формирование	Практическая работа «Анализ требований ТЗ»:	8 (практика)	ПК-1, ПК-2

ТЗ. Работа с редакторами	1. Изучение структуры ТЗ. 2. Выделение ключевых параметров. 3. Создание схемы проекта. 4. Формирование чек-листа. 5. Проверка на полноту данных. 6. Внесение правок. 7. Подготовка отчета. 8. Презентация результатов.		
	Самостоятельная работа «Интерфейс Adobe Illustrator»: 1. Изучение панелей инструментов. 2. Работа со слоями. 3. Создание векторных фигур. 4. Применение Pathfinder. 5. Экспорт в SVG/PDF. 6. Практика с горячими клавишами. 7. Решение типовых ошибок. 8. Тест на знание интерфейса.	8 (самостоятельная)	ПК-1, ПК-2
Раздел 2. Создание дизайн-макетов		40/24	ПК-3
Тема 2.1. Инструменты дизайна	Практическая работа «Векторные иллюстрации»: 1. Создание логотипов. 2. Работа с градиентами. 3. Построение паттернов. 4. Типографика: кернинг и трекинг. 5. Адаптация под брендбук. 6. Экспорт для печати. 7. Проверка на совместимость. 8. Защита проекта.	12 (практика)	ПК-1, ПК-2

	Практическая работа «Работа с шрифтами»: 1. Подбор шрифтовой пары. 2. Создание иерархии текста. 3. Адаптация под мобильные устройства. 4. Тестирование читаемости. 5. Корректировка кернинга. 6. Экспорт в веб-форматы. 7. Анализ accessibility. 8. Презентация макетов.	12 (практика)	ПК-1, ПК-2
Тема 2.2. Адаптация дизайна	Практическая работа «Адаптация макетов»: 1. Анализ носителей (веб, печать). 2. Верстка многостраничника. 3. Тестирование на разных устройствах. 4. Корректировка сеток. 5. Оптимизация изображений. 6. Проверка на соответствие ТЗ. 7. Подготовка отчетов. 8. Финальная презентация.	8 (практика)	ПК-1, ПК-2
	Практическая работа «Тестирование UX/UI»: 1. Создание user flow. 2. Прототипирование в Figma. 3. Юзабилити-тестирование. 4. Сбор фидбэка. 5. Анализ данных. 6. Корректировка интерфейса. 7. А/В тестирование. 8. Документирование результатов.	12 (практика)	ПК-1, ПК-2
Раздел 3. Продвинутые техники проектной графики		24/16	ПК-4

Тема 3.1. 3D моделирование. Основы создания и редактирования 3D моделей.	Практическая работа «Основы Blender»: 1. Настройка сцены. 2. Создание примитивов. 3. Модификация объектов. 4. UV-развертка. 5. Текстурирование. 6. Настройка освещения. 7. Рендеринг. 8. Экспорт в OBJ/FBX.	12 (практика)	ПК-3
	Самостоятельная работа «Текстурирование»: 1. Подбор материалов. 2. Создание текстур в Substance Painter. 3. Настройка шейдеров. 4. Оптимизация для игровых движков. 5. Проверка на артефакты. 6. Корректировка UV. 7. Тестирование в реальном времени. 8. Подготовка отчета.	8 (самостоятельная)	ПК-1, ПК-2
Тема 3.2. Веб-дизайн и UX/UI	Практическая работа «Интерфейсы в Figma»: 1. Создание компонентов. 2. Настройка Auto Layout. 3. Прототипирование переходов. 4. Адаптация под мобильные устройства. 5. Тестирование интерактивности. 6. Экспорт для разработчиков. 7. Анализ отзывов. 8. Финальные правки.	8 (практика)	ПК-4
	Самостоятельная работа «Анализ сценариев»:	8 (самостоятельная)	ПК-1, ПК-2

	1. Изучение user stories. 2. Создание CJM (Customer Journey Map). 3. Выявление pain points. 4. Предложение решений. 5. Тестирование гипотез. 6. Документирование процессов. 7. Подготовка презентации. 8. Защита проекта.		
Раздел 4. Подготовка к производству		16/8	
Тема 4.1. Препресс и цветокоррекция Тема 4.2. Управление проектами	Практическая работа «Подготовка макетов»: 1. Проверка цветового профиля (СМУК). 2. Настройка разрешения (300 dpi). 3. Корректировка обреза. 4. Конвертация шрифтов в кривые. 5. Генерация препресс-отчета. 6. Экспорт в PDF/X-1a. 7. Проверка на ошибки. 8. Финализация файлов.	8 (практика)	ПК-1, ПК-2
	Практическая работа «Цветокоррекция»: 1. Настройка уровней в Photoshop. 2. Корректировка кривых. 3. Работа с Pantone. 4. Баланс белого. 5. Создание пресетов. 6. Экспорт для печати. 7. Сравнение результатов. 8. Подготовка отчета.	8 (практика)	ПК-2

Bcero:		144	
---------------	--	------------	--

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Реализация программы МДК предполагает наличие

Учебная аудитория для проведения учебных занятий (2-127а). Аудитория оборудована комплектом учебной мебели на 28 посадочных мест, демонстрационным экраном (интерактивная панель). Оснащена оборудованием и техническими средствами обучения: столы компьютерные - 10 шт., персональные компьютеры - 10 шт., стол многоугольный (ученич.) - 12 шт., стол низкий, комплект мебели для преподавателя (стол корпусный, стул), стул - 44 шт., пуф мягкий - 8 шт., стеллаж - 3 шт., вешалка, графические планшеты - 3 шт. Ставропольский край, город Ставрополь, улица Пушкина, 1, Учебно-лабораторный корпус № 2 (лит.А) Помещение для самостоятельной работы: учебная мебель на 21 посадочных мест, магнитно-маркерная доска, проектор, персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационную среду организации, лингфонные гарнитуры 355017, Ставропольский край, г. Ставрополь, кв-л 70, ул. Пушкина, д.1, к.2 (119 кв. м, помещение № 424, этаж 8)

Помещение для самостоятельной работы на 24 посадочных места, оснащенное компьютерной техникой с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду университета 355017, Ставропольский край, г. Ставрополь, кв-л 70, ул. Пушкина, д.1, к.1 (45,3 кв. м, помещение № 304, этаж 5) **3.2.**

Информационное обеспечение реализации программы

Основная учебная литература:

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 233 с.— (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/470890>
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 219 с.— (Профессиональное образование).— ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. —World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/476345>.
3. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд.— М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с.— (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/456785>.
4. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 110 с.— (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/456748>.
5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/457117>.

Дополнительная учебная литература:

1. Инженерная и компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Р. Р. Анамова [и др.] ; под общей редакцией С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничновой. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 246 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02971-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/471039>.
2. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 119 с.— (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456065>
3. Вышнепольский, И. С. Техническое черчение : учебник для среднего профессионального образования / И. С. Вышнепольский. — 10-е изд., перераб. и доп.— Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 319 с.— (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-9916-5337-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469659>
4. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 224 с.— (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-07008-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454360>.
5. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Л. Кузвесова.— 2-е изд., испр. и доп.— Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 139 с.— (Профессиональное образование).— ISBN 978-5-534-11946-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454815>.
6. Гартман, К. Стили / К. Гартман. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 261 с.— (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-12184-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/447004>.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. www.digital-edu.ru (Справочник образовательных ресурсов «Портал цифрового образования»)
2. www.window.edu.ru (Единое окно доступа к образовательным ресурсам Российской Федерации)

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знания: – теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; – законы формообразования; – систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); – преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; – технологии изготовления изделия; Умения: – проводить проектный анализ; – разрабатывать концепцию проекта; – выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; – производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; – презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию;	- Знает основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне и законы формообразования Демонстрирует знания технологий изготовления изделия согласно заданию. Может проводить проектный анализ и самостоятельно разработать концепцию проекта, выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта, производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	Тестирование Наблюдение за выполнением практического задания (деятельностью обучающегося) Оценка выполнения практического задания(работы) Выступление с докладом, сообщением, презентацией Решение ситуационной задачи Оценка результатов выполнения практических работ Экспертное наблюдение за ходом выполнения практических работ