

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:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abcbab7a

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

Директор **УТВЕРЖДАЮ**
Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова
подпись
«__» _____ 2026 г.
М.П.

Рабочая программа профессионального модуля
ПМ.02 Создание графических дизайн-проектов

Профессия	<u>54.01.20</u>	<u>Графический дизайнер</u>
	код	наименование специальности
Форма обучения	<u>очная</u>	
	очная, заочная, очно-заочная	

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 09 декабря 2016 г. № 1543 (с изм. от 23.08.2024г.) и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

Рабочая программа профессионального модуля разработана:

Осадчая С.С. доцент кафедры дизайна ВШКИ
Трянов Ю.А. доцент кафедры дизайна ВШКИ
Тибилова А.А. ассистент кафедры дизайна ВШКИ
Григорян И.Е. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

СОГЛАСОВАНО:

Представитель работодателя

Директор ООО ТМ «Образ»



В.Н. Могильный

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью образовательной программы СПО в соответствии с ФГОС по *профессии 54.01.20 Графический дизайнер* в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД):

разработка технического задания на продукт графического дизайна;

создание графических дизайн-макетов;

подготовка дизайн-макета к печати (публикации);

организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

и соответствующих профессиональных компетенций (ПК): ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки) и профессиональной подготовке по профессиям рабочих.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля

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

иметь практический опыт:

воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна:

фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.

уметь:

выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;

выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;

сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;

выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;

разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;

реализовывать творческие идеи в макете;

создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;

использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;

создавать цветовое единство;

защищать разработанный дизайн-макет;

выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;

знать:

технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;

современные тенденции в области дизайна;

разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;

1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля:

всего – 944 часа, в том числе:
 максимальной учебной нагрузки обучающегося – 764 часа, включая:
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 596 часов;
 самостоятельной работы обучающегося – 168 часов;
 учебной и производственной практики – 180 часов.

2. Результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности разработка технического задания на продукт графического дизайна» в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн- макета на основе технического задания
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

3. Структура и содержание профессионального модуля

3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля*	Объем профессионального модуля (часов)								
		Всего (макс. учебная нагрузка и практики)	В т.ч. в форме практ. подготовки	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (ов)					Практика	
				Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная	Производственная (по профилю специальности), (если предусмотрена рассредоточенная практика)
				Всего	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия	в т.ч. курсовая работа (проект),	Всего	в т.ч. курсовая работа (проект),		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ПК 2.1-ПК 2.4	Раздел 1 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	108	-	78	64	-	30	-	-	-
ПК 2.1-ПК 2.4	Раздел 2 Информационный дизайн и медиа	92	-	90	64	-	2	-	-	-
ПК 2.1-ПК 2.5	Раздел 3 Многостраничный дизайн	104	-	62	36		42			
ПК 2.1-ПК 2.5	Раздел 4 Дизайн упаковки	64	-	44	22		20			
ПК 2.1-ПК 2.5	Раздел 5 Коммуникационный дизайн	36	-	32	16		4			
ПК 2.1-ПК 2.4	Раздел 6 UX/UI веб-дизайн	108	-	92	56		16			
ПК 2.1-	Раздел 7	54	-	50	30		4			

ПК 2.4, ОК 02	Основы 3D-графики									
ПК 2.1- ПК 2.4	Раздел 8 3D-графика	36	-	36	24					
ПК 2.1- ПК 2.4	Раздел 9 Трехмерная графика и веб-дизайн	72	-	56	42		16			
ПК 2.1- ПК 2.4	Раздел 10 Продвинутые инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне	90	-	56	42		34			
ПК 2.1- ПК 2.5	Учебная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов"	72	72						72	
ПК 2.1- ПК 2.5	Производственная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов"	108	108							108
	Всего:	944	180	776	396	-	168	-	72	108

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Формируемые компетенции
1	2		3	4
Раздел 1 Фирменный стиль и корпоративный дизайн				
МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн			108	
Тема 1.1. Введение в корпоративный стиль	Содержание		8	
		Введение в фирменный стиль, его значение и составляющие элементы.		
	Практические занятия			
		Разработка базовых элементов фирменного стиля (логотип, цветовая гамма).		
Тема 1.2. Логотип и его элементы	Содержание		8	
		Процесс создания логотипа, принципы, стиль и функции.		
	Практические занятия			
		Создание нескольких вариантов логотипов для вымышленного бренда.		
Тема 1.3. Цветовая палитра в фирменном стиле.	Содержание		8	
		Цветовая теория, влияние цвета на восприятие бренда, создание брендовой палитры.		
	Практические занятия			
		Создание цветовых схем для фирменного стиля.		
Тема 1.4. Шрифты и типографика.	Содержание		10	
		Влияние шрифтов на восприятие бренда, выбор шрифтов для корпоративного стиля.		
	Практические занятия			
		Разработка типографического стиля для бренда		

		(выбор шрифтов, работа с размерами и интервалами).	
Тема 1.5. Применение фирменного стиля на различных носителях	Содержание		14
		Применение элементов корпоративного стиля на визитках, документах, упаковке и других носителях.	
	Практические занятия		
		Разработка макетов визитных карточек, бланков, упаковки с применением фирменного стиля.	
Тема 1.6. Корпоративный дизайн в интернете	Содержание		12
		Адаптация фирменного стиля для онлайн-платформ и социальных сетей.	
	Практические занятия		
		Разработка элементов дизайна для сайта и социальных сетей компании	
Тема 1.7. Брендинг автомобилей и наружная реклама	Содержание		8
		Разработка дизайна для транспортных средств, наружной рекламы, вывесок.	
	Практические занятия		
		Создание макетов брендированных автомобилей и наружных рекламных конструкций.	
Тема 1.8. Брендинг автомобилей и наружная реклама	Содержание		8
		Разработка дизайна для транспортных средств, наружной рекламы, вывесок.	
	Практические занятия		
		Создание макетов брендированных автомобилей и наружных рекламных конструкций.	
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1.			
Исследование различных фирменных стилей известных брендов. Изучение элементов известных логотипов, их модификации и эволюция. Анализ использования цвета в различных логотипах и фирменных стилях. Исследование типов шрифтов и их использования в реальных брендах. Анализ реальных примеров использования корпоративного стиля на различных носителях. Исследование успешных примеров адаптации фирменного стиля для онлайн-ресурсов. Анализ успешных примеров наружной рекламы и брендирования транспортных средств. Исследование примеров корпоративной культуры и ее связи с визуальным стилем компании.			30
Раздел 2			
Информационный дизайн и медиа			
МДК.02.02			92
Информационный дизайн и медиа			
Тема 1.1. Введение в печатную продукцию	Содержание		6
		Обзор видов печатной продукции, функции, история развития	
	Практические занятия		
		Классификация и анализ образцов из коллекции, презентация выводов	
Тема 1.2. Листовки и флаеры	Содержание		8
		Цели и задачи листовки, форматные решения, типографика	
	Практические занятия		
		Дизайн макета флаера под рекламную кампанию	
Тема 1.3. Афиши и плакаты	Содержание		6
		Визуальная иерархия, цветовые схемы, реклама события	
	Практические занятия		
		Разработка афиши для культурного мероприятия	
Тема 1.4. Баннеры интернет- и офлайн-рекламы	Содержание		6
		Стандартные веб- и наружные форматы, оптимизация под экран	
	Практические занятия		
		Серия баннеров для соцсетей и уличного ситилайта	
Тема 1.5. Билборды	Содержание		8
		Требования к уличным щитам, большие форматы, читаемость	
	Практические занятия		
		Макет социального билборда с минималистичной композицией	

Тема 1.6. Roll-up и штендеры	Содержание		6
		Специфика конструкций, мобильность, размеры	
	Практические занятия		
		Разработка roll-up'а и штендера для выставки	
Тема 1.7. Календарь	Содержание		6
		Виды календарей (настенные, настольные), привязка к бренду	
	Практические занятия		
		Дизайн настенного календаря на год с учётом фирменного стиля	
Тема 1.8. Буклет	Содержание		6
		Развороты, навигация по листам, визуальная логика	
	Практические занятия		
		Макет 6-страничного буклета для продукта/услуги	
Тема 1.9. Меню для заведений	Содержание		6
		Категории блюд, читаемость, акценты	
	Практические занятия		
		Дизайн меню-буклета для кафе с иллюстрациями	
Тема 1.10. Каталог продукции	Содержание		6
		Структура, иллюстрации, ценовые блоки	
	Практические занятия		
		Верстка 4-страничного каталога промышленного изделия	
Тема 1.11. Обложки книг и журналов	Содержание		8
		Шрифтовые решения, композиция, тематическое соответствие	
	Практические занятия		
		Разработка обложки для научного журнала	
Тема 1.12. Визитные карточки	Содержание		6
		Стандарты размеров, шрифты, печатные эффекты	
	Практические занятия		
		Серия визиток для трёх разных профессий (дизайнер, менеджер, ИТ-специалист)	
Тема 1.13. Этикетки и упаковка	Содержание		6
		Материалы, формы, информативность	
	Практические занятия		
		Дизайн этикетки для бутылочного продукта с учётом технологических ограничений	
Тема 1.14. Фирменный стиль и брендбук	Содержание		6
		Элементы айдентики, логотип, цвет	
	Практические занятия		
		создание mini-brandbook из трёх базовых элементов: логотип, шрифт, палитра	
Тема 1.15. Инфографика и презентации	Содержание		6
		Правила визуализации данных, иконография	
	Практические занятия		
		Макет инфографического плаката или слайдов для отчёта	
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ			2
Раздел 3 Многостраничный дизайн			
МДК.02.03 Многостраничный дизайн			104
Тема 1.1. Книжный дизайн	Содержание		16
		Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции. Использование спецсимволов и глифов. Оформление списков, заголовков и других типовых элементов. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста. Работа со стилями. Работа с шаблонами. Способы объединения нескольких публикаций. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book. Создание оглавления. Использование библиотек (Library)	
	Практические занятия		

		Верстка книги	
Тема 1.2. Журнальный дизайн	Содержание		18
		Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты. Использование нескольких мастер-шаблонов. Создание модульной сетки. Многоколоночная верстка. Разработка стилового оформления журнала. Использование стилей. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов.	
	Практические занятия		
		Верстка журнала	
Тема 1.3. Газетный дизайн	Содержание		12
		Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты	
	Практические занятия		
		Верстка газеты	
Тема 1.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Содержание		16
		Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.	
	Практические занятия		
		Верстка рекламной брошюры	
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1. Подготовка к практическим занятиям			24
Раздел 4 Дизайн упаковки			
МДК.02.04 Дизайн упаковки			64
Тема 1.1. Виды материалов	Содержание		
		Классификация материалов: картон, пластик, биоразлагаемые аналоги. - Критерии выбора материалов для разных типов упаковки (розничная, люкс, эко).	
	Практические занятия		8
		Составление таблицы «Материал - Применение» для конкретных проектов.	
Тема 1.2. Технологии печати	Содержание		
		Виды печати: офсетная, цифровая, флексография. - Особенности постпечатной обработки (ламинирование, тиснение).	
	Практические занятия		8
		Расчет стоимости печати для заданного тиража.	
Тема 1.3. 2D-дизайн	Содержание		
		- Создание макетов в Adobe Illustrator. - Работа с сетками, цветовыми палитрами, типографикой.	
	Практические занятия		12
		Создание макета этикетки для пищевого продукта.	
Тема 1.4 3D-визуализация	Содержание		
		- Основы 3D-моделирования в Blender. - Текстурирование и рендеринг.	
	Практические занятия		8
		Добавление анимации к модели (открытие/закрывание).	
Тема 1.5. Презентация проекта	Содержание		
		- Подготовка портфолио. - Аргументация дизайн-решений.	
	Практические занятия		8
		Презентация проекта перед комиссией (имитация заказчика).	
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1.			
Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы Исследование современных трендов в материалах упаковки. Анализ решений из реальных производств. Доработка макета по замечаниям преподавателя.			20

Написание пояснительной записки к проекту.			
Раздел 5 Коммуникационный дизайн			
МДК.02.05 Коммуникационный дизайн			36
Тема 1.1. Создание объектов коммуникационного дизайна	Содержание		10
		«Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)»	
	Практические занятия		
		«Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.т.д.)» «Разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)»	
Тема 1.2. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Практические занятия		10
		«Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)» «Разработка медиапрототипа для коммуникационного проекта»	
Тема 1.3. Современные требования к коммуникационному дизайну	Содержание		6
		«Аудит медиапродукта по современным стандартам»	
		«Актуализация дизайна под современные требования»	
Тема 1.4. Аспекты восприятия визуальной информации	Содержание		10
		«Восприятие визуального сообщения. Исследование»	
	Практические занятия		
		«Проектирование визуального сообщения с управлением внимания»	
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1.			4
Раздел 6 UX/UI веб-дизайн			
МДК.02.06 UX/UI веб-дизайн			108
Тема 1.1. Визуальный дизайн	Содержание		48
		Изучение Figma (основные функции, работа со слоями, масками, группами Сетка, auto layout, библиотеки) «Кнопки, формы, компоненты, UI-кит» т.д.) «Адаптив» «Мудборд, референсы, концепты»	
	Практические занятия		
		«Разработка лендинга» «Разработка информационного или корпоративного сайта» «Разработка интернет-магазина или сервиса» «Разработка приложения» «Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете»	
Тема 1.2. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Содержание		60
		«Брифинг клиента» «Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)» «Виды исследований: количественные и качественные» «Анализ аудитории, анализ конкурентов» «Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы)» «Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы)»	
Тема 1.3. Проектирование	Содержание		40
		«Персона, CJM, JTBD» «User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура»	

		«Прототипы» «Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие)»	
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1.			16
Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы «Передача макетов в разработку»			
Раздел 7 Основы 3D-графики			
МДК.02.07 Основы 3D-графики			54
Тема 1.1. Анализ основных трендов 3D-графики	Содержание		3
		Анализ основных трендов и возможностей различных программ при работе с 3D-графикой (Cinema4D, Blender, Unreal Engine, Maya, Houdini, Zbrush, Substance Painter, Spline design, Three.js)	
Тема 1.2. Интерфейс Cinema 4D и работа с примитивами	Содержание		4
		«Элементы интерфейса» «Основные инструменты для работы с объектами»	
	Практические занятия		
		«Настройка интерфейса для работы в Cinema4D» «Создание и управление простыми объектами»	
Тема 1.3. Работа с шейпами	Содержание		3
		«Свойства шейпов и инструменты для работы с ними»	
	Практические занятия		
		«Процедурное моделирование на основе примитивов»	
Тема 1.4. Работа со сплайнами	Содержание		3
		«Свойства сплайнов и инструменты для работы с ними»	
	Практические занятия		
		«Создание объектов на основе сплайнов»	
Тема 1.5. Создание объектов с помощью сплайнов: инструмент extrude	Содержание		6
		«Создание объектов с помощью сплайнов: инструмент extrude»	
	Практические занятия		
		«Создание нескольких объектов на основе сплайнов с использованием встроенного инструмента extrude» «Создание простого 3D-аватара»	
Тема 1.6. Деформеры в Cinema 4D	Содержание		3
		«Создание объектов при помощи встроенных деформеров»	
	Практические занятия		
		«Создание нескольких объектов при помощи встроенных деформеров»	
Тема 1.7. Работа с абстракцией в 3D-графике. Особенности создания изображений	Содержание		4
		Разбор основ композиции Работа с абстрактными композициями в 3D-графике	
	Практические занятия		
		«Создание абстрактных композиций из геометрических примитивов»	
Тема 1.8. Работа с камерой и материалами	Содержание		4
		Настройка сцены Настройка материалов	
	Практические занятия		
		«Выставление сцены и камеры» «Настройка материалов»	
Тема 1.9. Создание фона для композиции и настройки рендера	Содержание		3
		Роль фона в 3D композиции Настройка рендера	
	Практические занятия		
		«Создание фона для композиции» «Настройка рендера»	
Тема 1.10. Работа с клонами и эффекторами	Содержание		6
		Работа с клонами и эффекторами	
	Практические занятия		

		«Создание объектов при помощи клонера» «Настройка эффектов» «Создание композиции»	
Тема 1.11. Работа с камерами	Содержание		4
		Работа с камерами. Разбор операторских приемов	
	Практические занятия		
		«Работа с камерой, применение нескольких операторских решений»	
Тема 1.12. Освещение и его влияние на восприятие ролика	Содержание		2
		Свет - как инструмент управления выразительностью композиции	
Тема 1.13. Работа со светом	Содержание		2
		Лекции: Разбор световых схем	
	Практические занятия		
		«Работа со светом в сценах с ранее созданными композициями»	
Тема 1.14. Материалы	Содержание		3
		Работа с PBR материалами	
	Практические занятия		
		«Работа с PBR материалами» «Самостоятельное создание карт»	
Раздел 8 3D-графика			
МДК.02.08 3D-графика			36
Тема 1.1. Основы интерфейса программы (Blender, Maya)	Практические занятия		2
		«Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов»	
Тема 1.2. Базовые принципы работы	Практические занятия		4
		«Моделирование сложных объектов сцены»	
Тема 1.3. Методы работы с материалами и текстурами	Практические занятия		2
		«Настройка материалов и текстур для созданных объектов»	
Тема 1.4. Приемы создания объемных форм	Практические занятия		12
		«Создание модели персонажа» «Создание скелета персонажа» «Текстурирование персонажа» «Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации»	
Тема 1.5. Настройка освещения и камеры	Практические занятия		10
		«Установка и настройка источников света и камер» «Установка и настройка рендера и получение визуализации»	
Тема 1.6. Базовые принципы анимации	Практические занятия		6
		«Добавление элементов анимации в созданную локацию»	
Раздел 9 Трехмерная графика и веб-дизайн			
МДК.02.09 Трехмерная графика и веб-дизайн			72
Тема 1.1 Анализ основных трендов веб-графики	Содержание		4
		Анализ основных трендов веб-графики с использованием различных 3D-инструментов: - 3D-дизайн статичных веб-сайтов; - Интерактивная 3D-графика, работа с сиквенциями; - WebGL, Three.js, Spline.design; - Геймификация	
Тема 1.2. Элементы 3D-дизайна, элементы интерфейса, 3D-иконки	Содержание		6
		Элементы 3D-дизайна, элементы интерфейса, 3D-иконки	
	Практические занятия		2
		«Создание элементов 3D-дизайна, элементов интерфейса, 3D-иконок. Создание набора иконок социальных сетей»	
Тема 1.3. 3D-элементы фона, работа с глубиной	Содержание		12
		3D-элементы фона, работа с глубиной пространства	

пространства	Практические занятия		8
		«Создание блока простого одностраничного сайта с использованием 3Д-объектов на фоне. Клонеры, метабол-шэйпы, curve-to-mesh» «Создание композиции с 3Д-фоном: poly, liquid, noise, fabric, hair»	
Тема 1.4. Абстрактные 3Д-композиции	Содержание		8
		Абстрактные 3Д-композиции	
	Практические занятия		6
		«Создание комбинаций из простых объектов и текста для веб-постера. Подбор композиций, форм, объектов, текста. Настройка ракурсов» «Создание комбинаций из простых объектов и текста для веб-постера. Настройка света, настройка материалов»	
Тема 1.5. Продуктовый 3Д-дизайн	Содержание		18
		Продуктовый 3Д-дизайн. Работа со стеклом и упаковкой. Онлайн-магазин	
	Практические занятия		16
		работа «Разработка концепции и 3Д-стиля статичного веб-сайта, работа с референсами, работа с эскизами, создание мудборда в Figma. Формирование цветовой гаммы и работа с глубиной графического пространства» «Создание макета сайта» «Создание 3Д-окружения и его элементов, создание флакона, создание коробки упаковки, моделинг» «Настройка композиции и ракурсов, настройка материалов» «Финальная верстка макета»	
Тема 1.6. 3Д-анимация в формате SVG, изометрия	Содержание		4
		Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова	
	Практические занятия		2
		«Создание 3Д элементов интерфейса в векторе, SVG-анимация»	
Тема 1.7. Интерактивные UX/UI механики и решения на основе 3Д-инструментов	Содержание		6
		Интерактивные UX/UI механики и решения на основе 3Д-инструментов	
	Практические занятия		4
		«Создание простой анимации 3Д-меша, как основа композиции главной страницы»	
Тема 1.8. Анимированный фон: зацикленная анимация текстур, 3Д-объектов	Содержание		4
		Анимированный фон: зацикленная анимация текстур, 3Д-объектов	
	Практические занятия		2
		«Анимация абстрактной композиции из 1.4»	
Тема 1.9. Работа с секвенциями, оптимизация	Содержание		8
		Работа с 3Д-видео, секвенциями, оптимизация для веба	
	Практические занятия		6
		«Интеграция фоновых видео, работа с секвенциями, оптимизация»	
Раздел 10 Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне			
МДК.02.10 Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне			90
Тема 1.1. Сферы применения и особенности	Содержание		2
		Сферы применения и особенности Интерфейс	
Тема 1.2. Создание 3Д-иконок и компонентов	Содержание		4
		Создание 3Д-иконок и компонентов	
	Практические занятия		2

		«Создание 3Д-иконок и компонентов, дизайн системы»	
Тема 1.3. Создание комбинаций из простых объектов	Содержание		6
		Создание комбинаций из простых объектов	
	Практические занятия		4
		«Создание простого интерфейса в композиции с простыми 3Д-примитивами» «Создание карточек товаров с простыми 3Д объектами для онлайн-магазина»	
Тема 1.4. Встроенные инструменты, ИИ-материалы, клонер, работа с кривыми	Содержание		6
		Работа со встроенными инструментами: ИИ-материалы, клонер, работа с кривыми	
	Практические занятия		4
		«Создание веб-постера с использованием инструмента «кривые», каллиграфическая стилизация» «Создание веб-постера с использованием инструмента «клонер»»	
Тема 1.5. Использование простого 3Д-персонажа в веб-графике	Содержание		9
		Использование простого 3Д-персонажа в веб-графике, простые 3Д-аватары	
	Практические занятия		4
		«Создание простого 3Д-персонажа» «Создание простого 3Д-аватара»	
Тема 1.6. Интерактив, логика в Spline.design	Содержание		4
		Интерактив, логика в Spline.design	
	Практические занятия		2
		«Создание композиции с глазами, следящими за курсором. интерактив и логика»	
Тема 1.7. Импорт объектов, элементов сцены. Топология и оптимизация	Содержание		2
		Работа в программе Spline.design + Blender. Импорт объектов, элементов сцены. Топология и оптимизация	
Тема 1.8. Элементы сторителлинга	Содержание		4
		Элементы сторителлинга, анимация камеры	
	Практические занятия		2
		«Работа с композицией из 3.3, анимация камеры»	
Тема 1.9. Геймификация, игровые механики	Содержание		6
		Геймификация. Встраивание элементов игровых механик.	
	Практические занятия		4
		«Создание мини-игры «машинка на столе». Моделинг» «Создание мини-игры «машинка на столе». Настройка физики, управления»	
Тема 1.10. 3Д-комнаты, веб-галереи, кибер-шоурумы в вебе	Содержание		12
		Создание 3Д-комнат, веб-галерей, кибер-шоурумов в вебе	
	Практические занятия		4
		«Создание 3Д-комнаты. эскиз, моделинг» «Создание 3Д-комнаты. Интерактив»	
Тема 1.11. Сферы применения и особенности, интерактивные UX/UI механики	Содержание		2
		Сферы применения и особенности, интерактивные UX/UI механики	
Тема 1.12. Эффекты с текстом	Содержание		6
		Эффекты с текстом	
	Практические занятия		4
		«Создание текстовой композиции заголовка с эффектами»	
Тема 1.13. Эффекты с 3Д-объектами	Содержание		4
		Эффекты с 3Д-объектами	
Тема 1.14. Creative coding	Содержание		10
		Creative coding	
	Практические занятия		6
		«Добавление и настройка системы частиц»	

		«Создание анимированного фонового градиента»		
Тема 1.15. Creative coding	Содержание		10	
		Creative coding		
	Практические занятия		8	
		«Добавление и настройка системы частиц» «Создание анимированного фонового градиента»		
Тема 1.16. Экспорт и редактирование проекта в Vercel	Практические занятия		2	
		«Экспорт и редактирование проекта в Vercel»		
Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 1.			2	
Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы «Создание интерактивного веб-портфолио»				
Учебная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов" Виды работ			72	
Производственная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов" Виды работ			108	
Всего			944	

Внутри каждого раздела указываются междисциплинарные курсы и соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по профессиональному модулю, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3 (отмечено звездочкой *). Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4 (отмечено двумя звездочками **).

4. Условия реализации профессионального модуля

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению

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.

Компьютерно-лингфонный класс (20-512). Компьютерно-лингфонный класс оборудован учебной мебелью на 25 посадочных мест, магнитно-маркерной доской, мультимедийным оборудованием (проектор), 25 персональными компьютерами. Имеется необходимый комплект лицензионного программного обеспечения

Учебная (проектная) аудитория (6, ба-301). Аудитория оборудована учебной мебелью на 22 посадочных места (стол ученический - 8 шт., стол компьютерный - 14 шт., стул - 22 шт.), комплектом мебели для преподавателя, маркерной доской, демонстрационным экраном, компьютером

Компьютерный класс (6, ба-208). Компьютерный класс оборудован учебной мебелью на 13 посадочных мест, 13 персональными компьютерами, доской магнитно-маркерной

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

Помещение для самостоятельной работы на 24 посадочных места, оснащенное компьютерной техникой с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемой основной и дополнительной литературы, Интернет-ресурсов, необходимых для освоения профессионального модуля

Основная литература:

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>

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, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527>

Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585>

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, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147>

Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951>

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 литература:

Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие для СПО / Р. В. Паранюшкин. — 3-е изд., стер. — СанктПетербург : Планета музыки, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-507-45814-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/296600>

Ченнини, Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи : учебное пособие / Ч. Ченнини ; перевод с английского А. Н. Лужецкой. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 132 с. — ISBN 978-5-507-46151-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/307676>

Интернет-ресурсы:

Портал «Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/>

Цифровая библиотека IPRsmart <https://www.iprbookshop.ru/>

Электронно-библиотечная система АЙБУКС <https://ibooks.ru/>

Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>

Образовательная платформа ЮРАЙТ <https://urait.ru/>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

График освоения профессионального модуля предполагает последовательное освоение модуля, включающего в себя как междисциплинарные курсы, так и учебную и производственную практику.

В преподавании используются лекционные формы проведения занятий и практические занятия.

Консультационная помощь обучающимся осуществляется в индивидуальной и групповой

формах.

Освоению профессионального модуля предшествует обязательное изучение дисциплин: МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн, МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа, МДК.02.03 Многостраничный дизайн, МДК.02.04 Дизайн упаковки, МДК.02.05 Коммуникационный дизайн, МДК.02.06 UX/UI веб-дизайн, МДК.02.07 Основы 3D-графики, МДК.02.08 3D-графика, МДК.02.09 Трехмерная графика и веб-дизайн, МДК.02.10 Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн, и имеющими стаж работы в данной профессиональной области не менее трех лет.

Квалификация педагогических работников образовательной организации должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и (или) профессиональных стандартах (при наличии).

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн, не реже одного раза в три года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

Доля педагогических работников (в приведенных к целочисленным значениям ставок), обеспечивающих освоение обучающимися профессиональных модулей, имеющих опыт деятельности не менее трех лет в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн, в общем числе педагогических работников, реализующих программы профессиональных модулей образовательной программы, должна быть не менее 25 процентов.

5. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля (вида профессиональной деятельности)

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн- макета на основе технического задания	Определяет технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; Называет современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.	Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ, экзамен.
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполняет эталонные образцы объекта дизайна в	Наблюдение за организацией деятельности на занятиях, опрос, тестирование,

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	макете, материале и в интерактивной среде; сочетает в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создает цветовое единство; защищать разработанный дизайн макет; выполняет комплектацию необходимых составляющих.	оценка результатов выполнения практических работ, экзамен.
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета		
ПК 2.5 Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта		
ОК 02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности		