

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ГУБЕРНСКИЙ КОЛЛЕДЖ Г. СЫЗРАНИ»**

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказ ГБПОУ «ГК г. Сызрани»  
от «16» мая 2022 г. № 250-о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ.02 СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН МАКЕТОВ**

**основной образовательной программы  
по профессии:**

**54.01.20 Графический дизайнер**

Сызрань, 2022 г.

РАССМОТРЕНА

Предметно-цикловой комиссией

общеобразовательных

и профессиональных циклов

Председатель И.В.Ларин

от «27» апреля 2022 г. протокол № 8

СОГЛАСОВАНО

Директор

ООО «Реклама»



С.В.Новикова

от «27» апреля 2022 г. протокол № 8

**Составитель:**

Лукьяненко И.С, преподаватель ГБПОУ «ГК г. Сызрани»

**Внутренняя экспертиза (техническая и содержательная):** Ежкова И.Н., методист строительного профиля ГБПОУ «ГК г. Сызрани»

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля (далее – ПМ) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденной приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. № 1543.

Рабочая программа разработана с учетом профессионального стандарта 573 Графический дизайнер, 6 уровня квалификации, утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	6
3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	11
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	14
6. ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	15
ПРИЛОЖЕНИЕ	16

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной практики ПМ.02 Создание графических дизайн макетов является частью основной образовательной программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих (далее - ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер базовой подготовки в части освоения основного вида профессиональной деятельности - Создание графических дизайн макетов и соответствующих профессиональных компетенций.

## 1.2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики - формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений и навыков в рамках ППКРС по основным видам профессиональной деятельности, обучение трудовым приемам, операциям и способам выполнения трудовых процессов.

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения ПМ 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;

### **1.3. Количество часов на освоение программы учебной практики**

Всего – 252 часа (7 недель).

Итоговая аттестация проводится за счет времени, отведенного на учебную практику.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения обучающимися рабочей программы учебной практики являются сформированные умения, первоначальный практический опыт в ПМ.02 Создание графических дизайн макетов в соответствии с указанным видом профессиональной деятельности, общими (далее - ОК) и профессиональными (далее - ПК) компетенциями:

Код	Наименование результата освоения практики
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

В процессе освоения ПМ обучающиеся овладевают ОК:

Код	Наименование результата освоения практики
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

#### 3.1. Виды работ учебной практики

№	Образовательные результаты (умения, практический опыт, ПК, ОК)	Виды работ
1	<p>ПК.2.1 Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания</p> <p>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета</p> <p>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-</p> <p><b>Практический опыт:</b> воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки</p> <p><b>Умения:</b> 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;</p>	<p>разработка фирменного стиля компании;</p> <p>разработка полного брендбука компании;</p> <p>разработка печатной рекламной продукции;</p> <p>разработка медиа-продуктов;</p> <p>разработка многостраничных изданий;</p> <p>разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки</p>



	<p>продукта.</p>	<p>создавать цветовое единство;  защитить разработанный дизайн-макет;  выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;  <b>ОК</b>  ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.  ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности  ОК3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.  ОК4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.  ОК5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.  ОК6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения  ОК7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	
--	------------------	---	--

	<p>ОК8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.</p> <p>ОК9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p> <p>ОК11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.</p>	
--	---	--

### 3.2. Тематический план учебной практики

Виды работ	Наименование разделов, тем учебной практики	Количество часов
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		
Выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	разработка фирменного стиля компании; разработка полного брендбука компании; разработка печатной рекламной продукции; разработка медиа-продуктов;	<b>126</b>
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.		
Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	разработка многостраничных изданий; разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки	<b>120</b>
<b>Дифференцированный зачет</b>		<b>6</b>
<b>Всего</b>		<b>252</b>

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

### 4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация рабочей программы учебной практики предполагает наличие учебно-производственной мастерской.

Оснащение учебно-производственной мастерской.

Рабочее место мастера производственного обучения: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к сети «Интернет» и предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

#### **Оборудование:**

Видеопроектор.

Экран.

Плоттер.

МФУ.

Комплект учебно-методической документации.

### 4.2. Информационное обеспечение обучения

#### **Основные источники:**

1. Ёлочкин М.Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина, М.А. Михеева, С.В. Егоров. — М.: ОИЦ «Академия», 2018. — 160 с.

2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики. — 2-е изд., стер. / М.Е Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

3. Елочкин М.А. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

4. Зинюк О.В. Применение векторной и растровой графики в графическом дизайне. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

5. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: учебник / В.Н. Аверин. – М.: Академия, 2018. – 240 с.

6. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум. Практикум по информатике: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова. - М.: Форум, 2018. - 144 с.

7. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 854 с.
8. Шлыкова, О. В. Компьютерная Анимация: Учебная Программа Курса / О.В. Шлыкова. - Москва: Огни, 2018. - 578 с.
9. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.

#### **Дополнительные источники**

1. Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5: курс лекций. — М.: МИПК, 2014.
2. Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг: учебное пособие. — М.: МИПК, 2016.
3. Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. — М.: МИПК, 2016.
4. Орехов, Н.Н. Реклама и дизайн: учебное пособие. — М.: МИПК, 2015.

#### **4.3. Место и время проведения учебной практики**

Учебная практика проводится в учебных кабинетах, *учебно-производственных мастерских, лабораториях.*

Время прохождения учебной практики определяется учебным планом и графиком учебного процесса.

При реализации ПМ.02 Создание графических дизайн макетов предполагается изучение 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 и концентрированный график прохождения учебной практики.

При проведении учебной практики допускается деление группы обучающихся на подгруппы.

Продолжительность рабочего дня обучающихся при концентрированном графике прохождения учебной практики составляет не более 36 академических часов в неделю.

#### **4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Учебная практика проводится мастерами производственного обучения и/или преподавателями дисциплин профессионального цикла.

Требования к квалификации педагогических кадров - в соответствии с требованиями действующего федерального государственного образовательного стандарта

#### **4.6. Требования к организации аттестации и оценке результатов учебной практики**

В период прохождения учебной практики обучающимся ведется дневник практики. По результатам практики обучающимся составляется отчет, который утверждается организацией.

В качестве приложения к дневнику практики обучающийся оформляет *графические материалы* подтверждающие практический опыт, полученный на практике.

По итогам практики руководителем практики формируется аттестационный лист, содержащий сведения об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, характеристика на обучающегося по освоению профессиональных компетенций в период прохождения практики.

Аттестация по итогам учебной практики проводится в форме дифференцированного зачета в последний день практики на *в учебно-производственной мастерской*.

В процессе аттестации студенты выполняют итоговую зачетную работу – создание внешнего и внутреннего дизайна книги

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результаты обучения (сформированные умения, практический опыт в рамках ВПД)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки</p> <p>- 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;</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- экспертное наблюдение за выполнением работ на практике;</li> <li>- дифференцированный зачет по практике;</li> <li>- квалификационный экзамен (оценивается в процессе выполнения комплексного практического задания);</li> <li>- экспертная оценка (процесса деятельности, продукта деятельности)</li> </ul>
		<p><b>Дифференцированный зачет</b></p>

## 6. ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Дата актуализации	Результаты актуализации	Фамилия И.О. и подпись лица, ответственного за актуализацию



Ведомость соотнесения<sup>1</sup> требований профессионального стандарта по профессии 573 Графический дизайнер, 6 уровня квалификации и ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Обобщенная трудовая функция (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ)	Вид профессиональной деятельности (ФГОС СПО)
Формулировка ОТФ: Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Формулировка ВПД: Создание графических дизайн-макетов
Трудовые функции Художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	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.

Требования ПС	Образовательные результаты ФГОС СПО по ПМ	Содержание
Художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и	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.	

<sup>1</sup> Ведомость соотнесения включается в данную программу на усмотрение ПОО, т.к. содержится в программе ПМ.

коммуникации	<p>ПК 2.3 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.4 Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.</p> <p>ПК 2.5 Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.</p>	
<b>Трудовые действия</b>	<b>Практический опыт</b>	<b>Виды работ на практике</b>
Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	В воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки	<p>ознакомление с современными тенденциями в области дизайна;</p> <p>ознакомление с разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами дизайнпроектирования;</p> <p>ознакомление с программными приложениями по основным направлениям графического дизайна;</p> <p>ознакомление с технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати;</p> <p>воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн;</p> <p>многостраничный дизайн;</p> <p>информационный дизайн;</p> <p>дизайн упаковки;</p> <p>дизайн мобильных приложений;</p> <p>дизайн электронных и интерактивных изданий.</p>
<b>Необходимые умения</b>	<b>Умение</b>	<b>Виды работ на практике</b>
Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной	выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;	<p>разработка фирменного стиля компании;</p> <p>разработка полного брендбука компании;</p> <p>разработка печатной рекламной продукции;</p> <p>разработка медиа-продуктов;</p> <p>разработка многостраничных изданий;</p>

информации, идентификации коммуникации	и	разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки
--	---	---