

Приложение

К ООП по специальности/профессии

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной
графики**

2023

Программу составили:

1. Трофименко Светлана Александровна

Дисциплина: МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утверждённым приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 г. №308.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рассмотрено на заседании методического объединения Укрупнённых групп специальностей 08.00.00 "Техника и технологии строительства", 54.00.00 "Изобразительные и прикладные виды искусств"

Протокол №7 от 24.05.2023

Председатель МО Бабичев Александр Петрович

Рекомендовано к использованию в учебном процессе Методическим советом

Протокол №7 от 25.05.2023

Председатель МС Шляхова Наталья Ивановна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

(наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)». Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК) и личностных результатов (ЛР):

1. ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»
2. ЛР 10 Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой
3. ЛР 15 Проявляющий способности к планированию и ведению предпринимательской деятельности на основе понимания и соблюдения правовых норм российского законодательства
4. ЛР 17 Умеющий рационально использовать время, информацию и материальные ресурсы, соблюдать порядок на рабочем месте, осуществлять коллективную работу в Компании
5. ЛР 21 Осознающий принципы корпоративной социальной ответственности, соблюдающий минимальные стандарты социально ответственного поведения по отношению к пользователям информационного пространства.
6. ЛР 29 Принимающий и пропагандирующий принципы здорового образа жизни, всестороннего совершенствования своих физических способностей, укрепления и сохранения здоровья и творческого долголетия
7. ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;
8. ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
9. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
10. ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;
11. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и

личностное развитие;

12. ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

13. ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

14. ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;

15. ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

16. ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

17. ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

18. ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК, ЛР	Умения	Знания
<p>ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 11., ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10.</p>	<p>Проводить предпроектный анализ;</p> <p>Выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</p> <p>Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования;</p> <p>Выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>Создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</p> <p>Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>Создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;</p> <p>Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;</p> <p>Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;</p> <p>Осуществлять процесс дизайн-проектирования;</p> <p>Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;</p> <p>Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей;</p> <p>Разрабатывать концепцию проекта;</p> <p>Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;</p> <p>Производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;</p> <p>Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;</p> <p>Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования</p>	<p>Теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</p> <p>Законы создания колористики;</p> <p>Принципы и методы эргономики;</p> <p>Закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;</p> <p>Законы формообразования;</p> <p>Систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);</p> <p>Современные тенденции в области дизайна;</p> <p>Методики расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта;</p> <p>Систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;</p> <p>Преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию)</p>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объём учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

Вид учебной работы	Объём в часах
Лекционные занятия	18
Практические занятия	8
Часы на контроль	6
Курсовой проект	1
Лабораторные занятия	8
Практическая подготовка	120
Курсовая работа	10
Общий объём образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	171
Форма(-ы) контроля: Экзамен, Курсовой проект, Курсовая работа	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 1 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 1)	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10., ОК 11., ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09.	
	1	Практическая подготовка №1 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 1)	2		2
	2	Лекционные занятия №1 Введение в компьютерную графику	2		1
	3	Лабораторные занятия №1 Технология разработки пользовательских иконок. Иконографика (1 часть)	2		2
	4	Практические занятия №1 Подготовка файла под лак	2		2
Тема 2 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 2)	Содержание учебного материала			ЛР 29, ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 17, ЛР 21, ОК 10., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 11., ОК 01., ОК 09., ОК 02., ОК 03.	
	1	Практическая подготовка №2 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 2)	2		2
	2	Лекционные занятия №2 Представление графических данных	2		1
	3	Лабораторные занятия №2 Технология разработки пользовательских иконок. Иконографика (2 часть)	2		2
	4	Практические занятия №2 Ретушь фотографии	2		2
Тема 3 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 3)	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ЛР 17, ОК 10., ЛР 21, ОК 11., ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09.	
	1	Практическая подготовка №3 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 3)	2		2
	2	Лекционные занятия №3 Цветовые схемы и их виды. Цветовые шкалы	2		1
Тема 4 Знакомство с векторным редактором Adobe Photoshop (часть 4)	Содержание учебного материала			ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 11., ОК 01., ОК 02., ОК 08., ОК 09.	
	1	Практическая подготовка №4 Знакомство с векторным редактором Adobe Photoshop (часть 4)	2		2
	2	Лекционные занятия №4 Цветовые модели	2		1
Тема 5 Знакомство с векторным редактором Adobe Photoshop (часть 5)	Содержание учебного материала			ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 4, ОК 03., ОК 11., ОК 04., ОК 01., ОК 02., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09.	
	1	Практическая подготовка №5 Знакомство с векторным редактором Adobe Photoshop (часть 5)	2		2
	2	Лекционные занятия №5 Фрактальная графика	2		1
Тема 6 Знакомство с векторным редактором Adobe Photoshop (часть 6)	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ОК 10., ЛР 17, ЛР 21, ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 11., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 01., ОК 02.	
	1	Практическая подготовка №6 Знакомство с векторным редактором Adobe Photoshop (часть 6)	2		2
	2	Лекционные занятия №6 Растровая графика (часть 1)	2		1

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 7 Настройка интерфейса программы (часть 1)	Содержание учебного материала			ЛР 17, ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 29, ЛР 21, ОК 11., ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09.	
1	Практическая подготовка №7 Настройка интерфейса программы (часть 1)	2	2		
	2	Лекционные занятия №7 Растровая графика (часть 2)	2	1	
Тема 8 Настройка интерфейса программы (часть 2)	Содержание учебного материала			ЛР 10, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 15, ОК 03., ОК 11., ОК 01., ОК 02., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09.	
1	Практическая подготовка №8 Настройка интерфейса программы (часть 2)	2	2		
	2	Лекционные занятия №8 Векторная графика (часть 1)	2	1	
Тема 9 Настройка интерфейса программы (часть 1)	Содержание учебного материала			ЛР 10, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ЛР 15, ОК 10., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 11., ОК 01., ОК 02.	
1	Практическая подготовка №9 Настройка интерфейса программы (часть 1)	2	2		
	2	Лекционные занятия №9 Векторная графика (часть 2)	2	1	
Тема 10 Настройка интерфейса программы (часть 2)	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21, ЛР 29	
1	Практическая подготовка №10 Настройка интерфейса программы (часть 2)	2	2		
Тема 11 Способы создания графического изображения (часть 1)	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 17, ЛР 10, ЛР 21, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 15	
1	Практическая подготовка №11 Способы создания графического изображения (часть 1)	2	2		
Тема 12 Способы создания графического изображения (часть 2)	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 17, ПК 1.3., ЛР 21, ЛР 29, ОК 10.	
1	Практическая подготовка №12 Способы создания графического изображения (часть 2)	2	2		
Тема 13	Содержание учебного материала			ЛР 17, ЛР 4, ЛР 10, ЛР 21, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.	
1	Практическая подготовка №13	2	2		
Тема 14 Тема 1.2. Основы векторной компьютерной графики	Содержание учебного материала			ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10.	
1	Практическая подготовка №14 Тема 1.2. Основы векторной компьютерной графики	2	2		
Тема 15 Стилизация растительных форм	Содержание учебного материала			ЛР 17, ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 21, ОК 10., ЛР 29	
1	Практическая подготовка №15 Стилизация растительных форм	2	2		
Тема 16 Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник	Содержание учебного материала			ЛР 17, ЛР 10, ЛР 4, ЛР 29, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 15	
1	Практическая подготовка №16 Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник	2	2		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
Тема 17 Отработка приемов передачи фактуры и текстуры в различных техниках проектной графики	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №17 Отработка приемов передачи фактуры и текстуры в различных техниках проектной графики	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 21, ОК 10.
Тема 18 Создание цветовой палитры на основе фотографии	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №18 Создание цветовой палитры на основе фотографии	2	2	ЛР 10, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 4, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 19 Использование векторной графики в дизайн-проектировании (часть 1)	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №19 Использование векторной графики в дизайн-проектировании (часть 1)	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 21, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 20 Использование векторной графики в дизайн-проектировании (часть 2)	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №20 Использование векторной графики в дизайн-проектировании (часть 2)	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 29, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21
Тема 21 Создание и редактирование контуров	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №21 Создание и редактирование контуров	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ОК 10., ЛР 17, ЛР 21
Тема 22 Цветовые модели	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №22 Цветовые модели	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 29, ЛР 21
Тема 23	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №23	2	2	ЛР 10, ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21, ЛР 15
Тема 24 Тема 1.3. Растровая компьютерная графика	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №24 Тема 1.3. Растровая компьютерная графика	2	2	ЛР 17, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ЛР 21, ОК 10.
Тема 25 Программные средства растровой графики	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №25 Программные средства растровой графики	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 26 Редактирование растровых изображений	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №26 Редактирование растровых изображений	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 27 Многослойная организация растрового эскиза	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №27 Многослойная организация растрового эскиза	2	2	ЛР 4, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21
Тема 28 Использование растровой графики в дизайн-проектировании (часть 1)	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №28 Использование растровой графики в дизайн-проектировании (часть 1)	2	2	ЛР 10, ЛР 4, ЛР 15, ЛР 17, ЛР 29, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
Тема 29 Использование растровой графики в дизайн-проектировании (часть 2)	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №29 Использование растровой графики в дизайн-проектировании (часть 2)	2	2	ЛР 4, ПК 1.3., ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 17, ОК 10., ЛР 21
Тема 30 Тема 1.1. Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №30 Тема 1.1. Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов 2 Лабораторные занятия №3 Дизайн иконок (часть 1) 3 Часы на контроль Программные средства растровой графики 4 Курсовой проект Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник 5 Практические занятия №3 Работа инструментами выделения 6 Курсовая работа Создание авторского узора (ткани)	2 2 2 1 2 2	2 2 2 2 2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 29
Тема 31 Основные инструменты для моделирования.	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №31 Основные инструменты для моделирования. 2 Лабораторные занятия №4 Дизайн иконок (часть 2) 3 Часы на контроль Редактирование растровых изображений 4 Практические занятия №4 Работа инструментами ретуши 5 Курсовая работа Импортрование растровых изображений	2 2 2 2 2	2 2 2 2	ЛР 10, ЛР 4, ЛР 17, ЛР 15, ЛР 21, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 32 Эффекты в растровой среде	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №32 Эффекты в растровой среде 2 Часы на контроль Многослойная организация растрового эскиза 3 Курсовая работа Фигурная обрезка	2 2 2	2 2 2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ЛР 17, ОК 10., ЛР 21
Тема 33 Ввод в растровое изображение текста и его размещение	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №33 Ввод в растровое изображение текста и его размещение 2 Курсовая работа Работа с геометрическими фигурами	2 2	2 2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ЛР 29, ОК 10.
Тема 34 Построение аксонометрической проекции предмета	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №34 Построение аксонометрической проекции предмета 2 Курсовая работа Разработка модульной сетки	2 2	2 2	ЛР 10, ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ОК 10.
Тема 35 Графические редакторы	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №35 Графические редакторы	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ЛР 21, ОК 10.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
Тема 36 Векторная и растровая графика	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №36 Векторная и растровая графика	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ЛР 17, ОК 10., ЛР 21
Тема 37 Введение в компьютерную графику	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №37 Введение в компьютерную графику	2	2	ЛР 10, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ЛР 4, ЛР 29, ОК 10., ЛР 15
Тема 38 Векторная компьютерная графика	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №38 Векторная компьютерная графика	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 17, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 39 Программные средства двумерной векторной графики	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №39 Программные средства двумерной векторной графики	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 40 Работа с кривыми	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №40 Работа с кривыми	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ЛР 10, ЛР 15, ЛР 21, ОК 10.
Тема 41 Художественные инструменты	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №41 Художественные инструменты	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 10, ЛР 21, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 29
Тема 42	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №42	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 21, ОК 10.
Тема 43 Тема 1.2. Работа со спецэффектами	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №43 Тема 1.2. Работа со спецэффектами	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 17, ПК 1.3., ЛР 21, ОК 10., ЛР 29
Тема 44 Спецэффекты: прозрачность	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №44 Спецэффекты: прозрачность	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 45 Спецэффекты: перетекание	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №45 Спецэффекты: перетекание	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ОК 10., ЛР 17, ЛР 21
Тема 46 Спецэффекты: выдавливание	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №46 Спецэффекты: выдавливание	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 29
Тема 47 Спецэффекты: деформация	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №47 Спецэффекты: деформация	2	2	ЛР 4, ЛР 29, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21
Тема 48 Специальные заливки	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №48 Специальные заливки	2	2	ЛР 10, ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21, ЛР 15
Тема 49 Создание авторского узора (ткани)	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №49 Создание авторского узора (ткани)	2	2	ЛР 17, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 4, ЛР 21, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 50 Импортирование растровых изображений	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №50 Импортирование растровых изображений	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ОК 10.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
Тема 51 Фигурная обрезка	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №51 Фигурная обрезка	2	2	ЛР 17, ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ЛР 21, ОК 10.
Тема 52 Работа с геометрическими фигурами	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №52 Работа с геометрическими фигурами	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 53 Разработка модульной сетки	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №53 Разработка модульной сетки	2	2	ЛР 4, ЛР 29, ПК 1.3., ЛР 17, ЛР 10, ЛР 21, ОК 10., ЛР 15
Тема 54 Правило размещения логотипа	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №54 Правило размещения логотипа	2	2	ЛР 17, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 4
Тема 55 Построение развертки конверта	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №55 Построение развертки конверта	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10., ЛР 17, ЛР 21
Тема 56 Работа со слоями	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №56 Работа со слоями	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 57 Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №57 Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 10, ЛР 15, ПК 1.3., ЛР 29, ЛР 21, ОК 10.
Тема 58 Разработка двухсгибочного лифлета	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №58 Разработка двухсгибочного лифлета	2	2	ЛР 17, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 4, ЛР 29, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 59 Подготовка макетов папки	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №59 Подготовка макетов папки	2	2	ЛР 4, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ЛР 17, ЛР 21, ПК 1.3., ОК 10.
Тема 60 Требования к макетам лифлетов	Содержание учебного материала 1 Практическая подготовка №60 Требования к макетам лифлетов	2	2	ЛР 4, ЛР 17, ЛР 21, ЛР 10, ЛР 15, ЛР 29, ПК 1.3., ОК 10.
Всего		171		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 - ознакомительный (ознакомление с ранее изученными объектами, свойствами);
- 2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности
Кабинет информатики и математики
Кабинет компьютерного дизайна
Лаборатория информационных технологий в профессиональной деятельности
Лаборатория информационных технологий
Лаборатория компьютерного дизайна
Лаборатория разработки веб-приложений
Студия инженерной и компьютерной графики
Студия разработки дизайна веб-приложений
Кабинет для самостоятельной работы:

1. Системный блок (9 шт.)
2. Монитор (9 шт.)
3. Мышь компьютерная (9 шт.)
4. Стенды (1 шт.)
5. Клавиатура (9 шт.)
6. Плакаты (34 шт.)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. 1. Фотомонтаж. Пособие для фотохудожников: Учебное пособие / Крылов А.П. - М.: КУРС, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 80 с.: 70x100 1/16 (Обложка. КБС) ISBN 978-5-905554-05-6 Щербакова, К В. Компьютерная графика учебное пособие/К.В. Щербакова, Москва МГОУ 2010, 77 с. ил. 20 см, ISBN 978-5-7045-0976-9. <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=458966>
2. 2. Основы художественного конструирования: Учебник / Коротеева Л.И., Яскин А.П. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 304 с.: 60x88 1/16. - (Обложка) ISBN 978-5-16-009881-4 <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=458966>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Графический дизайн: стилевая эволюция: / И.Г. Пендикова, Л.М. Дмитриева - М.: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2018. - 160 с.
<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=458966>

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. <http://znanium.com> – Электронно-библиотечная система
2. <http://www.a3d.ru> - Дизайн - систематический информационный ресурс, новости
3. <http://www.rosdesign.com> - Информационный портал Дизайн - как стиль жизни
4. <http://www.deforum.ru> - Информационный дизайнерский портал
5. <http://www.sdrussia.ru> - Официальный сайт союза дизайнеров России

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Образовательные результаты освоения образовательной программы учебной дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Иметь практический опыт		
Проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов	Демонстрация практического опыта проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Демонстрация практического опыта осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Демонстрация практического опыта проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
разработки технического задания согласно требованиям заказчика	Демонстрация практического опыта разработки технического задания согласно требованиям заказчика	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Знание		
Теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне	Знает теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Законы создания колористики	Знает законы создания колористики	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Принципы и методы эргономики	Знает принципы и методы эргономики	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия	Знает закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Законы формообразования	Знает законы формообразования	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику)	Знает систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику)	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Современные тенденции в области дизайна	Знает современные тенденции в области дизайна	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Методики расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта	Знает методики расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования	Знает систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии
Преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию)	Знает преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию)	1.Ситуационные задачи 2.Метод развивающейся кооперации (групповое решение задач с распределением ролей) 3.Деловая игра (приближение к реальной производственной ситуации) 4.Оценка результатов выполнения практической работы; 5.Экспертное наблюдение за работой студента на занятии

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умение		
Проводить предпроектный анализ	Демонстрация умения проводить предпроектный анализ	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта	Демонстрация умения выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Владеть классическими и техническими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования	Демонстрация умения владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта	Демонстрация умения выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования	Демонстрация умения создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	Демонстрация умения использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Создавать цветовое единство в композиции по законам колористики	Демонстрация умения создавать цветовое единство в композиции по законам колористики	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи	Демонстрация умения изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	Демонстрация умения использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Осуществлять процесс дизайн-проектирования	Демонстрация умения осуществлять процесс дизайн-проектирования	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом	Демонстрация умения владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей	Демонстрация умения осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Разрабатывать концепцию проекта	Демонстрация умения разрабатывать концепцию проекта	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи	Демонстрация умения находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	Демонстрация умения производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос
Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна	Демонстрация умения разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования	Демонстрация умения проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования	1.Тесты 2.Контрольная работа 3.Эссе 4.Индивидуальный опрос 5.Фронтальный опрос 6.Письменный опрос

4.2. Матрица соответствия контрольно-оценочных средств образовательным результатам учебной дисциплины

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Иметь практический опыт		
Проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №46-60; Задания к лабораторным работам №4
Осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №31-45; Задания к лабораторным работам №3
Проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №16-30; Задания к лабораторным работам №2
разработки технического задания согласно требованиям заказчика	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к лабораторным работам №1; Задания к практической подготовке №1-15
Знание		
Теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №1-5
Законы создания колористики	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №6-10
Принципы и методы эргономики	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №31-35
Закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №11-15
Законы формообразования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №16-20
Систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику)	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №21-25
Современные тенденции в области дизайна	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №36-40
Методики расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №46-50
Систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №41-45

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию)	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Вопросы на экзамен №26-30
Умение		
Проводить предпроектный анализ	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №1-3; Задания к лабораторным работам №1-4
Выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №12-16; Задания к лабораторным работам №1-4
Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к лабораторным работам №1-4; Задания к практической подготовке №17-21
Выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №22-25; Задания к лабораторным работам №1-4
Создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №26-30; Задания к лабораторным работам №1-4
Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №31-34; Задания к лабораторным работам №1-4; Задания к практическим занятиям №1-4
Создавать цветовое единство в композиции по законам колористики	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №35-38; Задания к лабораторным работам №1-4
Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №44-47; Задания к лабораторным работам №1-4
Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №48-51; Задания к лабораторным работам №1-4

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Осуществлять процесс дизайн-проектирования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №52-54; Задания к лабораторным работам №1-4; Задания к практическим занятиям №1-4
Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №58; Задания к лабораторным работам №1-4
Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №59,60; Задания к лабораторным работам №1-4
Разрабатывать концепцию проекта	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №4-6; Задания к лабораторным работам №1-4
Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к практической подготовке №7-11; Задания к лабораторным работам №1-4
Производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №39-43; Задания к практическим занятиям №1-4; Задания к лабораторным работам №1-4
Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к лабораторным работам №1-4; Задания к практической подготовке №55,56; Задания к практическим занятиям №1-4
Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., ПК 1.3.	Задания к практической подготовке №57; Задания к лабораторным работам №1-4; Задания к практическим занятиям №1-4

Вопросы и задания к практическим занятиям и к практической подготовке - в методических указаниях к практическим занятиям и практической подготовке «Основы проектной и компьютерной графики» для обучающихся специальности: 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Ставрополь, 2023