

Приложение

К ООП по специальности/профессии

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**МДК.02.05 Графический дизайн в диджитал с  
использованием пакета Adobe**

Программу составили:

1. Трофименко Светлана Александровна

Дисциплина: МДК.02.05 Графический дизайн в диджитал с использованием пакета Adobe

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утвержденным 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 и рекомендовано на заседании кафедры Строительства и дизайна

Протокол №10 от 13.05.2025

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## МДК.02.05 Графический дизайн в диджитал с использованием пакета Adobe (наименование дисциплины)

### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина МДК.02.05 Графический дизайн в диджитал с использованием пакета Adobe является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» по специальности. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
2. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
3. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
4. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
5. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
6. ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
7. ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия
8. ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

| Код ОК, ПК  | Умения  | Знания  |
|---|---------|---------|
| ОК 09., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., ПК 2.1., ПК 2.5., ПК 1.3. | экзамен | экзамен |

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

| <b>Вид учебной работы</b>   | <b>Объем в часах</b> |
|---|----------------------|
| Часы на контроль  | 6                    |
| Лекционные занятия  | 18                   |
| Практическая подготовка   | 18                   |
| Общий объем образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки | 42                   |
| <b>Форма(-ы) контроля: Экзамен</b>  |                      |

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.02.05 Графический дизайн в диджитал с использованием пакета Adobe

| Наименование разделов и тем                         | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся   | Объём в часах | Уровень освоения | Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы |
|---|--|---------------|------------------|---|
| Тема 1<br>Задачи графического дизайнера             | Содержание учебного материала  |               |                  | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ПК 2.5.     |
|   | 1 Лекционные занятия №1 Задачи графического дизайнера  | 2             | 1                |   |
|   | 2 Лекционные занятия №2 Представление графических данных   | 2             | 1                |   |
|   | 3 Лекционные занятия №3 Представление графических данных   | 2             | 1                |   |
|   | 4 Лекционные занятия №4 Цветовые модели  | 2             | 1                |   |
|   | 5 Лекционные занятия №5 Фрактальная графика  | 2             | 1                |   |
|   | 6 Лекционные занятия №6 Растровая графика (часть 1)  | 2             | 1                |   |
|   | 7 Лекционные занятия №7 Растровая графика (часть 2)  | 2             | 1                |   |
|   | 8 Лекционные занятия №8 Векторная графика (часть 1)  | 2             | 1                |   |
| 9 Лекционные занятия №9 Векторная графика (часть 2) | 2  | 1             |                  |   |
| Тема 2<br>Знакомство с программой Adobe Photoshop   | Содержание учебного материала  |               |                  | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ПК 2.5.     |
|   | 1 Практическая подготовка №1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop. Изучение палитры инструментов     | 2             | 2                |   |
|   | 2 Практическая подготовка №2 Работа со слоям   | 2             | 2                |   |
|   | 3 Практическая подготовка №3 Работа с мокапами   | 2             | 2                |   |
| Тема 3<br>Знакомство с программой Adobe Illustrator | Содержание учебного материала  |               |                  | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ПК 2.5.     |
|   | 1 Практическая подготовка №4 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Illustrator. Изучение палитры инструментов   | 2             | 2                |   |
|   | 2 Практическая подготовка №5 Создание логотипа на основе фигуры. Создание фигурок животных из геометрических фигур | 2             | 2                |   |
|   | 3 Практическая подготовка №6 Инструмент «Частичное выделение»  | 2             | 2                |   |
| Тема 4<br>Знакомство с программой Adobe InDesign    | Содержание учебного материала  |               |                  | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ПК 2.5.     |
|   | 1 Практическая подготовка №7 Знакомство с интерфейсом программы Adobe InDesign                                     | 2             | 2                |   |
|   | 2 Практическая подготовка №8 Верстка обложки в Adobe InDesign  | 2             | 2                |   |
|   | 3 Практическая подготовка №9 Верстка внутреннего блока в Adobe InDesign  | 2             | 2                |   |
| Тема 5<br>Часы на контроль                          | Содержание учебного материала  |               |                  | ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ПК 2.5.     |
|   | 1 Часы на контроль Настройка интерфейса программы  | 2             | 2                |   |
|   | 2 Часы на контроль Векторная и растровая графика   | 2             | 2                |   |
|   | 3 Часы на контроль Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах   | 2             | 2                |   |

| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся | Объём в часах | Уровень освоения | Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы |
|-----------------------------|--|---------------|------------------|---|
| Всего                       |  | 42            |                  |   |

*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 компьютерного дизайна,  
Лаборатория компьютерного дизайна,  
Лаборатория разработки веб-приложений,  
Студия инженерной и компьютерной графики,  
Студия разработки дизайна веб-приложений:

1. Системный блок (16 шт.)
2. Монитор (16 шт.)
3. Клавиатура (16 шт.)
4. Мышь (16 шт.)
5. Мультимедийное оборудование (проектор, экран) (1 шт.)
6. Доска поворотная (1 шт.)
7. Стол компьютерный (16 шт.)
8. Стул (16 шт.)

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

##### **3.2.1. Основные печатные издания**

1. Коротеева, Л. И. Основы художественного конструирования : учебник / Л.И. Коротеева, А.П. Яскин. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 304 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-018962-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2080622>

##### **3.2.2. Дополнительные источники**

1. Шайхутдинова, А. Р. Основы художественного конструирования промышленных изделий : учебное пособие / А. Р. Шайхутдинова, К. В. Саерова, П. А. Кайнов. - Казань : КНИТУ, 2020. - 112 с. - ISBN 978-5-7882-2856-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1904866>

##### **3.2.3. Интернет-ресурсы**

1. Электронно-библиотечная система Znanium.com
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU

## 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 |                 |  |
| экзамен                 | экзамен         | подбора и использования визуальных идей фотоизображений, рекламных проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, фото- и видеопроектов объекта рекламирования с учетом Уникального Торгового Предложения (УТП); поиска и подбора оригинального нейма и слогана; определения оригинальной идеи для рекламной кампании; подбора и использования визуальных идей фотоизображений, рекламных проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, фото- и видеопроектов объекта рекламирования с учетом инсайта для РК; оформления текстовых и графических документов; оформление рекламных носителей, в том числе текстовых и графических  |
| Знание                  |                 |  |
| экзамен                 | экзамен         | виды и инструменты маркетинговых коммуникаций; отраслевую терминологию; требования к визуальным и текстовым материалам в социальных сетях и на сайте объекта рекламирования для обеспечения максимальной коммуникации с аудиторией; технологии воздействия на аудиторию при с применением визуальных и текстовых материалов в социальные сети и на сайте объекта рекламирования в соответствии поставленным задачам; важность учета пожеланий заказчика при планировании рекламной кампании; программное обеспечение, необходимое для макетирования рекламных носителей; возможности интернет-ресурсов для макетирования рекламных носителей; виды сайтов, их возможности и варианты применения; требования к качественному функционированию сайтов; технические средства создания визуального контента; возможности и ресурсы для макетирования рекламных носителей |
| Умение                  |                 |  |
| экзамен                 | экзамен         | использовать поисковые системы интернета использовать технологии поисково-контекстной рекламы и их системы размещения; определять эффективные УТП (уникальные торговые предложения) и офферы; доводить информацию заказчика до ЦА; использовать методы и способы привлечения пользователей в интернет-сообщество; использовать специальные методы и сервисы повышения обратной связи с ЦА; проверять рекламные материалы на уникальность / оригинальность; использовать специальные профессиональные сервисы для оценки эффективности рекламы в интернете; создавать и обрабатывать графические и текстовые материалы с использованием программных средств, облачных и сетевых технологий; конвертировать файлы в нужные форматы; использовать сетевые средства проверки текстовых материалов на оригинальность и антиплагиат  |

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

| Результаты обучения     | Коды компетенций  | Фонды оценочных средств  |
|-------------------------|---|--------------------------|
| Иметь практический опыт |   |                          |
| экзамен                 | ПК 2.5., ПК 2.1., ПК 1.3., ОК 09., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01. | Вопросы на экзамен №1-20 |
| Знание                  |   |                          |
| экзамен                 | ПК 2.5., ПК 2.1., ПК 1.3., ОК 09., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01. | Вопросы на экзамен №1-20 |
| Умение                  |   |                          |
| экзамен                 | ПК 2.5., ПК 2.1., ПК 1.3., ОК 09., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01. | Вопросы на экзамен №1-20 |

Вопросы к практической подготовке указаны в методических указаниях к практической подготовке по дисциплине Дизайн-проектирование для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025 Вопросы

к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Дизайн-проектирование для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025