

Приложение

К ООП по специальности/профессии

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОПЦ.В.15 Базовые навыки и техники нелинейного  
монтажа . Adobe Premiere**

Программу составили:

1. Леманн Константин Максимович

Дисциплина: ОПЦ.В.15 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа .  
Adobe Premiere

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 43.02.10 Туризм утвержденным приказом Минобрнауки России от 07.05.2014 г. №474.

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 13.05.2026

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОПЦ.В.15 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа . Adobe Premiere (наименование дисциплины)

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

Учебная дисциплина ОПЦ.В.15 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа . Adobe Premiere является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «43.02.10 Туризм» по специальности . Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
2. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
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 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
5. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
6. 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 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.	выполняет задания	

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объём учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объём в часах</b>
Лекционные занятия	28
Часы на контроль	6
Практическая подготовка	40
Общий объём образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	74
<b>Форма(-ы) контроля: Экзамен</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины **ОПЦ.В.15 Базовые навыки и техники нелинейного монтажа . Adobe Premiere**

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 базовые навыки нелинейного монтажа	Содержание учебного материала				ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.
	1	<b>Лекционные занятия №1</b> базовые навыки нелинейного монтажа	16	1	
	2	<b>Практическая подготовка №1</b> базовые навыки нелинейного монтажа	18	2	
Тема 2 базовые техники нелинейного монтажа	Содержание учебного материала				ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.
	1	<b>Лекционные занятия №2</b> базовые техники нелинейного монтажа	12	1	
	2	<b>Практическая подготовка №2</b> базовые техники нелинейного монтажа	22	2	
	3	<b>Практическая подготовка №3</b> базовые техники нелинейного монтажа		2	
Тема 3 контроль	Содержание учебного материала				ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.
	1	<b>Часы на контроль</b> контроль	6	2	
Всего			74		

*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:**

Лаборатория вычислительной техники, архитектуры персонального компьютера и периферийных устройств  
Лаборатория программного обеспечения и сопровождения компьютерных систем  
Лаборатория программирования и баз данных  
Лаборатория организации и принципов построения информационных систем  
Лаборатория разработки веб-приложений:

1. Стол компьютерный (15 шт.)
2. Доска (1 шт.)
3. Системный блок (15 шт.)
4. Монитор (15 шт.)
5. Компьютерная мышь (15 шт.)
6. Автоматизированное рабочее место преподавателя, персональный компьютер с подключением к сети «Интернет» (1 шт.)
7. Мультимедийное оборудование (видеопроектор, экран, колонки) (1 шт.)
8. Многофункциональное устройство (1 шт.)
9. Стул (15 шт.)
10. Клавиатура (15 шт.)

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

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

1. Трофимов, А. Н., Многостраничный дизайн : учебник / А. Н. Трофимов. — Москва : КноРус, 2024. — 398 с. — ISBN 978-5-406-13836-6.
2. Гуров, Г. Е. Дизайн. 10-11 класс : учебник / Г. Е. Гуров. — 5-е изд., стер. - Москва : Просвещение, 2025. - 209 с. — ISBN 978-5-09-124910-1. -

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

1. Сутуга, О. Н., Многостраничный дизайн : учебник / О. Н. Сутуга. — Москва : КноРус, 2025. — 307 с. — ISBN 978-5-406-13968-4

### **3.2.3. Интернет-ресурсы**

1. ЭБС Лань

## 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
Умение		
выполняет задания	выполняет задания	выполняет задания

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

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Умение		
выполняет задания	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-15

Вопросы к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Базовые навыки и техники нелинейного монтажа . Adobe Premiere для обучающихся специальности "Дизайн". Ставрополь, 2025