

Министерство образования Московской области
Частное образовательное учреждение
среднего профессионального образования
Полоцкий колледж «Наука»

СОГЛАСОВАНО:

Директор «Центра студий печати»

_____ Е.В. Яковлева

« _____ »



УТВЕРЖДАЮ:

Директор колледжа

_____ П.А. Севостьянова

_____ 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
профессионального модуля

- ПМ.01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»

МДК.01.02 «Основы проектной и компьютерной графики»

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Г.о. Подольск

2023 г.

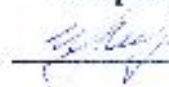
Рабочая программа дисциплины **МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики** составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования ФГОС СПО (Приказ Минпросвещения России от 05.05.2022 N 308) по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**.

Рабочая программа предназначена для обучения студентов колледжа, изучающих **МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики** в качестве обязательной дисциплины общепрофессиональной подготовки.

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании предметно-цикловой комиссии общепрофессиональных дисциплин.


Протокол № 1 от «28» августа 2023 г.

Разработчик:

 преподаватель Лущинская И.А.

СОГЛАСОВАНО:

Председатель ЦК общепрофессиональных дисциплин

 Шевелова И.В.

«28» августа 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	8
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	10
4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	22
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	26

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)** (базовой подготовки) в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): *Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов* и соответствующих общих и профессиональных компетенций (ПК):

- ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
- ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
- ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
- ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
- ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
- ОК 7. Брать на себя ответственность работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

- ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
- ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
- ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
- ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.
- ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
- ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.
- ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессионально образовании и профессиональной подготовке работников художественно-проектной и предметно-пространственной среды.

Опыт работы не требуется.

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:

- разработки дизайнерских проектов;

уметь:

- проводить проектный анализ;
- разрабатывать концепцию проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- реализовывать творческие идеи в макете;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;

знать:

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- законы формообразования;
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
- законы создания цветовой гармонии;
- технологию изготовления изделия;
- принципы и методы эргономики.

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

максимальная учебная нагрузка обучающегося – 138 часов

всего обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося –120 часов,

в том числе: теоретическое обучение – 86 часов,

1.4 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	138
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	120
в том числе:	
лабораторные работы	-
практические занятия	34
контрольные работы	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	18
в том числе:	
работа с Интернет, работа с текстами, составление презентаций	-
Итоговая аттестация – диф. зачет, 6 семестр.	

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.1.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.2.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна
ПК 1.3.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
ПК 1.4	Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта
ПК 1.5	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов
ДПК 1.1	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования предметно-пространственной среды
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения

	профессиональных задач, профессионального и личного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Содержание обучения по профессиональному модулю «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень усвоения
Раздел 1. Введение.		10	
Тема 1.1. Стилизация в графическом дизайне	Содержание учебного материала 1. Стилизация в графическом дизайне. 2. Тенденции. 3. Область применения. <i>Самостоятельная работа</i> Подготовка презентации на тему: Области применения традиционной и компьютерной графики в дизайне полиграфии, рекламы и упаковки.	2 2	1
Тема 1.2. Стилистический коллаж. Теория и правила.	Содержание учебного материала 1. Поиск творческого источника, создание стилевого коллажа. Понятие муд-борд. 2. Теория и композиция коллажа	2	2
Тема 1.3. Колористический коллаж. Теория и правила.	Содержание учебного материала 1. Поиск колористического решения, создание колористического коллажа.	2	3
Тема 1.4. Тенденции графического дизайна	Содержание учебного материала 1. Изучение тенденций в компьютерной графике, логотипах, и	2	1

	<p>графическом дизайне.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Ретроспектива за 5-10 лет. 3. Анализ стилистических решений. 4. Составление перспективных стилевых решений в графической продукции. 		
Раздел 2. Основные виды стилизации объектов.		12	
Тема 2.1. Средства стилизации	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пятно, линия, точка в стилизации и формообразовании. 2. Подбор инструментов графики: линер, маркер, маркер с мягким наконечником, маркер с плоским наконечником. <p><i>Самостоятельная работа</i></p> <p>Подготовка презентации на тему: Графические средства и комбинирование цифровой и традиционной графики в иллюстрации и дизайне.</p>	2 2	1
Тема 2.2. Пятно в стилизации	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пятно и негативное пространство в композиции и стилизации. 	2	2
Тема 2.3. Работа с силуэтом	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Силуэт и характерные черты объекта – главные и второстепенные. 2. Поиск наиболее выразительного графического решения. 	2	2
Тема 2.4. Золотое сечение в стилизации	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Золотое сечение в стилизации. 2. Пропорции, спираль и сетка. 3. Последовательность Фибоначчи. 	2	2

Тема 2.5. Основные принципы стилизации	Содержание учебного материала 1. Основные принципы стилизации: сжатие, растяжение, дробление, гиперболизация, дублирование, модульное повторение.	2	1
Раздел 3. Линия и пятно в стилизации.		22	
Тема 3.1. Виды линий	Содержание учебного материала 1. Виды линий: плавная, ломаная, комбинированная, штрих-пунктирная. 2. Колебания толщин и средства изображения. <i>Самостоятельная работа</i> Подготовка презентации на тему: виды стилизации и ее применение в графическом дизайне рекламы, веб-дизайна и упаковки. Перспективные направления в графическом дизайне на будущий год.	2 2	2
Тема 3.2. Логотипная графика	Содержание учебного материала 1. Пятновая стилизация. 2. Графика в логотипах. 3. Ахроматические, хроматические композиции.	2	2
Тема 3.3. Градации серого в графическом решении	Содержание учебного материала 1. Насыщенность графического решения на примере структурного узора: градации серого 30% 50% 70%.	2	3
Тема 3.4. Стилизация предметов	Содержание учебного материала 1. Упрощенная графическая обработка бытовых предметов.	2	2
Тема 3.5. Свет и тень в стилизации	Содержание учебного материала 1. Стилизация и изображение света, тени, полутонов с помощью линий, точек, штрихов.	2	3

Тема 3.6. Колористика в стилизации	Содержание учебного материала 1. Подбор колористического решения стилизованных зарисовок бытовых предметов. 2. Техники акварельной отмывки, локальных цветовых пятен, гуашь.	2	3
Тема 3.7. Низкополигональная стилизация	Содержание учебного материала 1. Низкополигональная композиция, как средство стилизации.	2	1
Тема 3.8. Тематическая декоративная композиция.	Содержание учебного материала 1. Создание тематической декоративной композиции из зарисовок бытовых предметов. Практическая работа 1. Отрисовка тематической декоративной композиции из стилизаций зарисовок бытовых предметов.	2 4	2
Раздел 4. Разработка графических решений кнопок и иконок приложений в редакторе Adobe Illustrator.		14	
Тема 4.1. Разработка кнопок и значков приложений	Содержание учебного материала 1. Разработка тематического набора стилизованных изображений для кнопки/значка в линейном стиле. <i>Самостоятельная работа</i> Подготовка презентации на тему: тенденции в дизайне кнопок и интерфейсов приложений за 5 лет. Перспективные направления	4 2	3

	в графическом дизайне.		
Тема 4.2. Инструменты Adobe Illustrator для графических работ	Содержание учебного материала 1. Применение инструментов перо, контур фигур, опорная точка	2	1
Тема 4.3. Разработка кнопок и значков приложений с помощью инструментов Adobe Illustrator	Содержание учебного материала 1. Разработка тематического набора стилизованных изображений для кнопки/значка в пятновом/силуэтном стиле. 2. Применение инструментов фигура, заливка и контур.	2	3
Тема 4.4. Колористическое решение кнопок с помощью инструментов Adobe Illustrator	Содержание учебного материала 1. Разработка колористического решения для кнопки/значка. 2. Применение инструментов фигура, заливка и контур	2 2	2
Раздел 5. Иллюстрация в Adobe Illustrator		4	
Тема 5.1 Стилизация пейзажа	Содержание учебного материала 1. Стилизация пейзажа с использованием инструментов Adobe Illustrator и применение иллюстрации в графическом дизайне.	2	2
Тема 5.2. Колористическая разработка иллюстрации. Подбор гаммы.	Содержание учебного материала 1. Время суток в иллюстрации. 2. Подбор стилизованных цветовых гамм. 3. Работа с инструментами Палитры, Слои.	2	3
Раздел 6. Изометрия в		8	

стилизации			
Тема 6.1. Понятие изометрической иллюстрации.	Содержание учебного материала 1. Изометрические иллюстрации. 2. Общие понятия и область применения. <i>Самостоятельная работа</i> Подготовка презентации на тему: тенденции в дизайне инфографики, типографика как средство иллюстрации, применение изометрических плоскостей в графическом дизайне.	2 2	1
Тема 6.2. Инфографика в графическом дизайне.	Содержание учебного материала 1. Инфографика в графическом дизайне. 2. Понятие, область применения, тенденции.	2	1
Тема 6.3. Инструменты Adobe Illustrator	Содержание учебного материала 1. Инструмент изометрическая сетка в Adobe Illustrator. 2. Особенности работы, комбинации быстрых клавиш. 3. Настройка сеток, линеек и Направляющих.	2	2
Раздел 7. Правила отрисовки векторных изометрических иллюстраций средствами ПО на примере Adobe Illustrator.		16	
Тема 7.1. Правила изометрической	Содержание учебного материала 1. Основные правила отрисовки объекта в изометрии.	2	2

иллюстрации			
Тема 7.2. Отрисовка простого объекта в изометрии	Практическая работа 1. Отрисовка простого объекта в изометрии: компьютер, мобильный телефон, бытовые предметы, человек, животное, флажок, конус,	2	
Тема 7.3. Отрисовка сложного объекта в изометрии	Практическая работа 1. Отрисовка сложного объекта в изометрии: дом с двускатной крышей, автомобиль, мост.	2	2
Тема 7.4. Сложная композиция в изометрической иллюстрации	Содержание учебного материала 1. Сложная композиция в изометрической иллюстрации. Практическая работа 1. Отрисовка сложной изометрической иллюстрации: городское здание, загородный дом, пешеходная улица, интерьер, экстерьер, пейзаж	2 2	3
Тема 7.5. Буква в изометрической иллюстрации.	Содержание учебного материала 1. Буква в изометрической иллюстрации. 2. Построение, отрисовка, инструменты Adobe Illustrator.	2	2
Тема 7.6. Информационная плакат-схема в Adobe Illustrator	Содержание учебного материала 1. Информационная плакат-схема с изометрическими иллюстративными элементами. 2. Виды плакатов 3. Область применения 4. Этапы проектирования Практическая работа 1. Отрисовка Информационной плакат-схемы с	2	2

	изометрическими иллюстративными элементами на заданную тему: Безопасность пешеходов, Туристические достопримечательности города, Презентация отеля.	2	
Раздел 8. Проектирование продукта графического дизайна на примере настольной игры.		16	
Тема 8.1. Полиграфические требования и верстка настольных игр	Содержание учебного материала 1. Основные виды настольных игр. 2. Полиграфические требования к верстке настольных игр на примере игры-ходилки, наполнение игры. <i>Самостоятельная работа</i> Подготовка презентации на тему: тенденции в дизайне настольных игр за 5 лет. Перспективные направления в графическом дизайне.	2 2	1
Тема 8.2. Разработка игры. Цвет.	Практическая работа 1. Разработка стилистического решения: выбор цветовой гаммы, стилизации основных объектов, подбор иллюстраций-источников.	2	2
Тема 8.3. Разработка игры. Сценарий, составляющие компоненты.	Содержание учебного материала 1. Разработка легенды игры, стилизация правил и основных функций: шаг вперед, шаг назад, пропуск ход, переход хода, повтор хода, возвращение на Страт.	2	2
Тема 8.4. Эскизирование	Практическая работа	2	2

разработок элементов игры.	1. Отрисовка фона, символов функций, обложек карточек, игровых фишек участников в Adobe Illustrator.		
Тема 8.4. Верстка текстов и предпечатная подготовка файлов	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Верстка текстов на графических элементах игры 2. Предпечатная подготовка файлов 3. Раскладка на печать 4. Форматы сохранения проекта. <p>Практическая работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Верстка текстов на графических элементах игры 2. Предпечатная подготовка файлов <p><i>Самостоятельная работа</i></p> <p>Подготовка презентации на тему: тенденции в дизайне интерфейсов игровых приложений за 5 лет. Перспективные направления в графическом дизайне.</p>	2 2 2	3
Раздел 9. Проектирование персонажа.		16	
Тема 9.1. Персонаж в графическом дизайне.	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Персонаж в графическом дизайне. 2. Маскот – определение, область применения, история. <p><i>Самостоятельная работа</i></p> <p>Подготовка презентации на тему: дизайн коммерческого персонажа и область его применения в рекламе и визуальной коммуникации.</p>	2 2	1

Тема 9.2. Организация разработки персонажа.	Практическая работа 1. Поиск творческого источника, составление стилистического и колористического коллажа.	2	2
Тема 9.3. Ростовая линейка персонажа	Содержание учебного материала 1. Разработка эскизов персонажа. 2. Ростовая линейка.	2	2
Тема 9.4. Психология цвета в проектировании персонажа	Практическая работа 1. Подбор цветовой гаммы персонажа. 2. Психология цвета.	2	3
Тема 9.5. Обкатка персонажа. Эмоции	Практическая работа 1. Обкатка персонажа. 2. Выражение эмоций персонажа через наиболее выразительные черты внешности: брови, глаза, рот, уши, осанка.	2	2
Тема 9.6. Характер движения. Динамические линии.	Содержание учебного материала 1. Обкатка персонажа. 2. Динамические линии. 3. Разработка характера движений персонажа на примере простых бытовых ситуаций.	2	2
Тема 9.7. Обкатка персонажа. Взаимодействие с аксессуарами.	Содержание учебного материала 1. Обкатка персонажа. 2. Выразительность характера персонажа через подбор аксессуаров и взаимодействие с ними.	2	2
Раздел 10. Виды иллюстрации на примере детской		20	

книжки-картинки.			
Тема 10.1. Виды иллюстрации в детской книге.	<p>Практическая работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Виды иллюстрации в детской книге: разворот, 2. Иллюстрации $\frac{3}{4}$ разворота, 3. Иллюстрации одностраничная иллюстрация, 4. Иллюстрации виньетка в иллюстрации, 5. Иллюстрации шмуцтитул. <p><i>Самостоятельная работа</i></p> <p>Подготовка презентации на тему: тенденции в коммерческой иллюстрации за 5 лет. Перспективные направления в графическом дизайне.</p>	2	1
Тема 10.2. Иллюстрация с частичной заливкой фона	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Иллюстрация с частичной заливкой фона, область применения. <p>Практическая работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка формальных эскизов на разные виды иллюстрации. 	2	2
Тема 10.3. Работа с раскадровкой. Ракурсы.	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ракурс в иллюстрации и композиционные решения. 2. Последовательность в раскадровке. 	2	2
Тема 10.4. Взаимодействие персонажа и фона в иллюстрации.	<p>Содержание учебного материала</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Взаимодействие персонажа и фона в иллюстрации. <p>Практическая работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка формальных эскизов на включение персонажа 	2	2

	в фон. Проработка различных заливок фона.		
Тема 10.5. Разработка обложки книги. Предпечатная подготовка.	Содержание учебного материала 1. Разработка обложки книги. 2. Типографические требования. Предпечатная подготовка иллюстраций. Практическая работа 1. Разработка серии формальных эскизов обложек книги на заданную тему.	2 2	3
Тема 10.6. Области применения иллюстраций в графическом дизайне.	Содержание учебного материала 1. Трансформация и применение иллюстраций в других областях графического дизайна: открытки, афиши, книжки-игрушки, раскраски, сувенирная и рекламная продукция.	2	2
	Всего:	138	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств)
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие учебных кабинетов информационных систем в профессиональной деятельности, экономики и менеджмента и мастерской по проектированию предметно-пространственных комплексов.

Оборудование учебных кабинетов:

- мебель
- телевизор
- компьютер
- демонстрационные стойки.

Оборудование мастерской:

- столы
 - стулья
1. Планшеты;
 2. Этюдники;
 3. Карандаши, ластик;
 4. Уголь, пастель;
 5. Краски;
 6. Кисти;
 7. Альбом, бумага

Технические средства обучения:

- Проектор
- Компьютер
- Электронные презентации
- Доступ к сети "Интернет"

4. 2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Беляева С. Е. \ Основы изобразительного искусства и художественного проектирования: Учебник НПО-М: Академия, 2011
2. Беляева С.Е. Розанов Е.А. Спецрисунк и художественная графика: Учебник СПО – М: Академия, 2011
3. Герасимчук Э. [перевод с английского] Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации. М: Эксмо, 2020
4. Н. А. Гоголева, Д .А. Орлов, Проектная графика: учебно - метод. пособие /; Нижегород. гос. архитектур.- строит. ун-т.– Н. Новгород: ННГАСУ, 2011
5. Логвиненко Г. М. Декоративная композиция: Учебное пособие. – М: ВЛАДОС, 2011
6. В.В. Семенова Основы проектной графики : учеб.-метод. пособие / сост.. – Тольятти : ТГУ, 2008. – 48 с.
7. Унгер Р., Чендлер К., UX-дизайн Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия.

Дополнительные источники:

1. <https://infogra.ru/> - библиотека учебных материалов для дизайнеров.
2. <https://инфогра.рф> – языковые особенности русскоязычной инфографики 21 века.

4.3 Общие требования к организации образовательного процесса

Освоение данного профессионального модуля обучающимся осуществляется параллельно с дисциплинами общепрофессионального цикла: «Рисунок с основами перспективы» и «Живопись с основами цветоведения».

Реализация программы модуля предполагает рассредоточенную производственную практику в течение освоения модуля. Изучение каждого раздела профессионального модуля «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов» завершается: контрольными работами после 5 и 7 семестров, зачетами после 6 семестра (МДК 01.2, МДК 01.03), дифференцированным зачетом после 3 семестра (МДК 01.01), выполнением курсовых работ после 6 и 8 семестров.

Производственная (по профилю специальности) практика завершается дифференцированными зачетами после 5,6,7,8 семестров.

При работе над курсовыми работами обучающимся оказываются педагогическая консультационная помощь.

Изучение программы модуля завершается квалификационным экзаменом, который предполагает представление портфолио профессиональных достижений студента и защиту методических материалов.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических (инженерно – педагогических) кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу:

- наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю изучаемых модулей;
- опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы;

- преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой: дипломированные специалисты – преподаватели междисциплинарных курсов.

**5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ДИСЦИПЛИНЫ**

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проекта.	-полное знание современных тенденций в дизайне; - грамотное умение ориентироваться в требованиях потребителя; - точное знание возможностей производства.	Контрольный просмотр
ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	- профессиональное обоснование выбора концепции проекта; - грамотное проведение активного эскизного поиска; - точное выполнение макета проектируемых изделий.	
ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	- грамотное знание и умение владеть технико-экономическими расчетами при проектировании	
ПК 1.4. Разрабатывать колористическое	полное знание законов цветовой гармонии и законов зрительного восприятия цвета.	

решение дизайн-проекта.	- профессиональное понимание правильного применения цвета по назначению; - профессиональное знание модной цветовой гаммы.	
ПК.1.5 Выполнять эскизы с использованием различных графических средств.	- грамотное применение графических средств соответственно концепции проекта, этапу проектирования .	

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения позволяют проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	Проявляет устойчивый интерес к профессии
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Организует собственную деятельность, выбирает типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивает их эффективность и качество.
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них	Оценивает риски и принимает решения в стандартных и нестандартных ситуациях и несет за

ответственность.	них ответственность
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Осуществляет поиск и анализ информации и материалов для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.	Использует информационно-коммуникационные технологий для совершенствования профессиональной деятельности
ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	Работает в команде, эффективно общается с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	Ставит цели, организует, контролирует работу подчиненных, и принимает ответственность на себя за их работу и результат выполненного задания
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Определяет задачи для профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планирует повышение квалификации
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в	Проявляет интерес к инновациям в области профессиональной

профессиональной деятельности.

деятельности

