

УТВЕРЖДАЮ
И.о.директора ГАПОУ СО «ЕМК»
Сивков М.В.
« 4 » сентября 20 23 Г.



**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ: ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ПО ПРОФЕССИЯМ
РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ
ОПЕРАТОР ЭЛЕКТРОННОГО НАБОРА И ВЕРСТКИ**

Квалификация (профессия): 16200. Оператор электронного набора и верстки

Категория слушателей: К освоению программы допускаются лица, имеющие основное общее образование.

Уровень квалификации: 3

Объем: 72 академ. часа

Срок: 2 недели

Форма обучения: Очная

Организация процесса обучения: с применением ДОТ С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

Екатеринбург, 2023

- Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- Создавать макеты для рекламных баннеров, плакатов, флаеров и других рекламных материалов.

Разработчик(и): Грибова Анна Владимировна Преподаватель

Организация: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Свердловской области "Екатеринбургский монтажный колледж"

Рассмотрено на заседании

Методического объединения информационных технологий

Приказ № 53/1-к от «4» сентября 2023 Г.

Руководитель МО  /Софьина Н.А.

Оглавление

1. Общая характеристика программы	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы	4
1.2. Цели реализации программы	4
1.3. Требования к слушателям	4
1.4. Требования к результатам освоения программы	4
1.5. Форма документа	4
2. Учебный план	5
3. Календарный учебный график	6
4. Программы учебных модулей	7
5. Организационно-педагогические условия реализации программы	8
5.1. Материально-техническое обеспечение	8
5.2. Кадровое обеспечение	8
5.3. Организация образовательного процесса	8
5.4. Информационное обеспечение обучения	8
6. Контроль и оценка результатов освоения программы	9
Фонд оценочных средств	10

1. Общая характеристика программы

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

1. Федеральный закон “Об образовании в Российской Федерации” от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 26 августа 2020 г. № 438 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения”;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 14 июля 2023 года N 534 “Об утверждении Перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение”;
4. Профессиональный стандарт «Графический дизайнер" (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. N 40н)
5. Единый тарифно-квалификационный справочник работ и профессий рабочих, выпуск N 55, раздел "Формные процессы полиграфического производства".

1.2. Цели реализации программы

Целью реализации программы является формирование профессиональных компетенций, необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности и приобретения новой квалификации по профессии Оператор электронного набора и верстки, в том числе освоение трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт «Графический дизайнер»

1.3. Требования к слушателям

К освоению программы профессионального обучения по программе подготовки допускаются лица, обучающиеся в общеобразовательной организации 7-

9 классов, а также лица, обучающиеся по программам СПО

1.4. Требования к результатам освоения программы

Результатом освоения программы является освоение следующих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 1.1	Разрабатывать дизайн-концепции в соответствии с корпоративным стилем заказчика
ПК 2.1	Выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 3.1	Способен осуществлять авторскую деятельность по созданию и редактированию информационных ресурсов

1.5. Форма документа

По результатам освоения программы выдается: Свидетельство о профессии
рабочего, _____ должности _____ служащего

2. Учебный план

Наименование компонентов программы	Объем программы (академические часы)							
	Всего	В том числе с применением ДОТ и ЭО	Самостоятельная работа	Консультация	Нагрузка во взаимодействии с преподавателями			
					Теоретическое обучение	Практические и лабораторные работы	Практика (стажировка)	Промежуточная аттестация, форма
Модуль 1 Основы графического дизайна	16				14			2, Зачёт
Модуль 2 Цифровой дизайн	32				4	26		2, Зачёт
Модуль 3 Бренд-дизайн	20				6	12		2, Зачёт
Итоговая аттестация	4							Квалификационный экзамен
Итого по программе	72							

3. Календарный учебный график

Компоненты программы	Вид учебной нагрузки	Временные параметры (недели)														Всего	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
Модуль 1 Основы графического дизайна	Аудиторное обучение	6	6	2													14
	Промежуточная аттестация			2													2
Модуль 2 Цифровой дизайн	Аудиторное обучение			4	6	6	6		4	4							30
	Промежуточная аттестация									2							2
Модуль 3 Бренд-дизайн	Аудиторное обучение										6	6	6				18
	Промежуточная аттестация														2		2
Итоговая аттестация	Квалификационный экзамен														4		4
Итого в неделю		6	6	8	6	6	6		4	6	6	6	6	6			72

4. Программы учебных модулей

4.1. Модуль 1. Основы графического дизайна

Графический дизайн — это визуальная сторона продукта, которая захватывает и удерживает внимание пользователя. Это эффективный способ, точно передающий идею бренда, его ценности через образы, иллюстрации, видео, шрифты и другие визуальные элементы.

Поэтому в результате изучения модуля слушатели учатся создавать уникальный контент, который поможет выделиться среди конкурентов. Слушатели учатся работать с печатной продукцией и цифровыми элементами, которые включают в себя большой объем текстовой информации. Большое внимание уделяется работе с макетами, типографикой.

4.1.1. Цели реализации модуля

Модуль направлен на изучение основных приемы художественного проектирования, принципов и законов композиции.

В результате изучения модуля слушатели освоят:

1. Основы графического дизайна: композиция, стилизация, цвет, шрифты и правила работы с ними, правила вёрстки, виды и стили иллюстраций
2. Правила оформления текста и работы с иллюстративным материалом.

4.1.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 1.1	Разрабатывать дизайн-концепции в соответствии с корпоративным стилем заказчика

В результате освоения модуля слушатель должен:

- иметь практический опыт:

1. создания композиций;
2. разработки дизайн-концепции в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

- знать:

1. основные приемы художественного проектирования;
2. принципы и законы композиции;
3. элементы линейной перспективы;
4. средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
5. специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;
6. принципы создания симметричных и асимметричных композиций;
7. основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;
8. ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;
9. свойства теплых и холодных тонов;
10. особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

- уметь:

1. различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;
2. создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;

3. использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;
4. выдерживать соотношение размеров;
5. соблюдать закономерности соподчинения элементов;
6. переводить изображения из одного масштаба в другой.

4.1.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Web-дизайн"	Содержание: Web-дизайн	14
	<i>Лекция</i> Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	2
	<i>Лекция</i> Физические основы компьютерной графики. Цветовые модели. Составляющие цветовых моделей. Соответствие цветов и управление цветом. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг.	2
	<i>Лекция</i> Растровая графика. Примитив точка/пиксель. Свойства: глубина цвета, разрешение. Технология печати растровых изображений. Форматы хранения растровых файлов. Алгоритмы сжатия растровой графики.	2
	<i>Лекция</i> Векторная графика. Примитивы и параметрические объекты векторной графики. Форматы векторных графических файлов.	2
	<i>Лекция</i> Фрактальная графика, классификация фракталов. Геометрические фракталы: снежинка Коха, ковер Серпинского; алгебраические фракталы: множество Мальденброт, Жюлиа.	2
	<i>Лекция</i>	2

	3D-графика. Элементы 3D- графики. Визуализация изображения (Рендеринг).	
	<i>Лекция</i> Основные тенденции развития для компьютерной графики. Основы типографики и работа с текстом. Шрифты, размер,кегель, цвет и начертание букв. Интерлиньяж. межбуквенный, межсловный и междустрочный интервал. Уровни типографики	2
Промежуточная аттестация	Зачёт Выполнение итоговой работы	2
Итого:		16

4.1.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская за счет внебюджетных средств организации Веб-технологии, ЦПДЭ	1 Бесперебойник ИБП
	2 Клавиатура
	3 Коврик для мыши
	4 Компьютер
	5 Компьютерная мышь
	6 Кресло компьютерное
	7 Монитор
	8 МФУ
	9 Огнетушитель углекислотный ОУ-1
	10 сервер
	11 Стол компьютерный
	1 Adobe Dreamweaver CC
	2 Adobe Illustrator CC
	3 Adobe Photoshop CC
	4 Eclipse
	5 GIMP
	6 Notepad ++
7 Opensever Ultimate	

	8 Sublime Text 3
	9 Visual Studio Code
	10 Web Browser - Chrome
	11 Web Browser - Firefox Developer Edition
	12 WebStorm
	13 Windows 10

4.1.5. Кадровое обеспечение

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками колледжа, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности укрупненной группы специальностей 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника”. Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует направлению обучения по специальностям укрупненной группы 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника” не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

4.1.6. Организация образовательного процесса

Организация образовательного процесса регламентируется учебным планом и расписанием учебных занятий. Язык обучения (преподавания) - русский. Устанавливаются следующие формы учебных занятий: практическое занятие, лекция. Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут. Для проведения практических занятий слушателям предлагаются подробные инструкции по выполнению. Обучение ведется с использованием системы дистанционного обучения ГАПОУ СО “ЕМК”. Организация образовательного процесса предусматривает применение активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой, а

так же использование дистанционной формы обучения. Изучение программы модуля завершается экзаменом с оценкой (фонд оценочных средств модуля представлен в приложении 2). Изучение программы модуля завершается зачетом с оценкой (зачетные задания представлены в Приложении 2). Слушатели выполняют итоговое задание, направленное на демонстрацию навыков создания композиции.

4.1.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции / под ред. Е. Э. Павловская. — М.: Юрайт, 2024. — 120 с.
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика / под ред. А. Н. Лаврентьева. — М.: Юрайт, 2024. — 216 с.

Дополнительная литература:

1. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2022. — 91 с.
2. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2024. — 138 с.
3. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2023. — 111 с.

4.1.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 1.1 Разрабатывать дизайн-концепции в соответствии с корпоративным стилем заказчика	Демонстрация знаний принципов композиции

Форма и вид аттестации по модулю:

Форма аттестации по модулю - дифференцированный зачет. Фонд оценочных средств представлен в Приложении 2. и направлен практическое применение принципов графического дизайна: композиция, стилизация, цвет, шрифты и правила

работы с ними, правила вёрстки, виды и стили иллюстраций.

4.2. Модуль 2. Цифровой дизайн

В результате изучения модуля слушатели освоят:

1. Дизайн и верстку цифровых продуктов (наружная реклама, каталоги, буклеты, лифлеты, плакаты, сайты и др.)
2. Правила работы с макетом от подготовки до контроля печати в типографии.

4.2.1. Цели реализации модуля

Слушатели курса осваивают профессию дизайнера цифрового продукта: осваивают основы UX- и UI-дизайна, создают цифровой продукт, работают в графических редакторах, знакомятся с инструментами вёрстки многостраничных изданий.

4.2.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 2.1	Выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания

В результате освоения модуля слушатель должен:

- иметь практический опыт:

1. создания фирменного стиля и его элементов для абстрактной компании или бренда;
2. создания графических и шрифтовых плакатов визуальной коммуникации условного бренда с целевой аудиторией;

3. проектирования многостраничного цифрового продукта (издания/сайта);
4. прототипирования и создания дизайна цифрового графического продукта;
5. подготовки цифрового продукта к презентации.

- знать:

1. основы коллажа в плакате и планирование взаимодействий в цифровой среде;
2. тренды проектирования графического цифрового продукта;
3. методы и инструменты проектирования UX —систем.

- уметь:

1. создавать визуальные эффекты с помощью приёмов и эффектов графики;
2. создавать макеты многостраничного цифрового продукта (издания/сайта);
3. работать со страницами, изображениями, шаблонами и модульными сетками, со стилями
4. подготавливать макет к печати;
5. создавать прототип;
6. создавать дизайн системы.

4.2.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Создание цифрового продукта"	Содержание: Основы визуальной коммуникации. Малый фирменный стиль и базовая аналитика продукта	30
	<i>Лекция</i> Концепция малого фирменного стиля и его элементов для абстрактной компании или бренда.	2

	<i>Лекция</i> Основы коллажа в плакате и планирование взаимодействий в цифровой среде	2
	<i>Практическое занятие</i> Создание графических и шрифтовых плакатов визуальной коммуникации условного бренда с целевой аудиторией.	4
	<i>Мастер-класс</i> Изучение работ дизайнеров, анализ макетов цифрового продукта. Тренды. Использование визуальных эффектов с помощью приёмов и эффектов графики.	2
	<i>Практическое занятие</i> Продуктовый подход к созданию цифрового продукта. Планирование взаимодействия пользователей в цифровой среде.	4
	<i>Мастер-класс</i> Основы проектирования многостраничного цифрового продукта (издания/сайта)	2
	<i>Практическое занятие</i> Создание макета многостраничного цифрового продукта (издания/сайта). Работа со страницами, изображениями, шаблонами и модульными сетками, со стилями и свойствами фрейма. Подготовка макета к печати.	4
	<i>Практическое занятие</i> Методы и инструменты проектирования UX — пользовательского опыта взаимодействия с цифровым продуктом. Основы прототипирования и создание дизайн-системы	6
	<i>Практическое занятие</i> Подготовка цифрового продукта к презентации	4
Промежуточная аттестация	Зачёт Практическое задание по созданию цифрового продукта	2
Итого:		32

4.2.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
--	---

	<ol style="list-style-type: none"> 1 Клавиатура 2 Коврик для мыши 3 Компьютер 4 Компьютерная мышь 5 Кресло компьютерное 6 Монитор 7 МФУ 8 Огнетушитель углекислотный ОУ-1 9 сервер
<p>Мастерская за счет внебюджетных средств организации Веб-технологии, ЦПДЭ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Adobe Dreamweaver CC 2 Adobe Illustrator CC 3 Notepad ++ 4 Visual Studio Code 5 Web Browser - Chrome 6 Web Browser - Firefox Developer Edition 7 WebStorm 8 Windows 10 9 Zeal (css, html, php, js, jquery, jquery ui, mysql, yii2, laravel, python)

4.2.5. Кадровое обеспечение

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками колледжа, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности укрупненной группы специальностей 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника” . Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует направлению обучения по специальностям укрупненной группы 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника” не реже 1 раза в 3 года с учетом

расширения спектра профессиональных компетенций.

4.2.6. Организация образовательного процесса

Организация образовательного процесса регламентируется учебным планом и расписанием учебных занятий. Язык обучения (преподавания) - русский. Устанавливаются следующие формы учебных занятий: практическое занятие, лекция. Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут. Организация образовательного процесса предусматривает применение активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой, а так же использование дистанционной формы обучения. Изучение программы модуля завершается зачетом, предусматривающим выполнение итогового практического задания по созданию цифрового продукта (фонд оценочных средств модуля представлен в приложении 3).

4.2.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Алексеев А. П. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Солон-Пресс, 2021. — 184 с.
2. Тузовский А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений. — М.: Юрайт, 2023. — 220 с.
3. Полуэктова Н. Р. Разработка веб-приложений. — М.: Юрайт, 2024. — 205 с.

Дополнительная литература:

1. Ткаченко О. Н., Капустина О. Г., Макарова Т. В.. Основы информационных технологий в рекламе. — М.: Юнити-Дана, 2022. — 271 с.
2. Жемчужников Д. Г. Web-дизайн. Уровень 1. — М.: Просвещение-Союз, 2023. — 144 с.
3. Жемчужников Д. Г. Web-дизайн. Уровень 2. — М.: Просвещение-Союз, 2023. — 144 с.

4. Немцова Т. И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Форум, 2023. — 400 с.

4.2.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 2.1 Выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	Освоение инструментов по разработке дизайн-макета

Форма и вид аттестации по модулю:

Форма аттестации по модулю - дифференцированный зачет. Фонд оценочных средств представлен в Приложении 3. и направлен практическую реализацию цифрового продукта в соответствии с техническим заданием

4.3. Модуль 3. Бренд-дизайн

Модуль знакомит с ключевыми понятиями и основными направлениями современного брендинга. Знакомство с брендингом происходит через погружение в предметную область брендинга на уровне актуальных моделей, инструментов, подходов, а также знакомство с проблематикой и спецификой брендинга. Модуль знакомит студентов с актуальными теориями, кейсами, а также инструментами различных направлений брендинга.

В результате изучения модуля слушатели освоят:

- Что такое бренд и из чего он состоит;
- Что такое брендинг и брендрование;
- Какие виды брендов существуют;
- Как создать свой бренд;
- Как работает продвижение бренда.

4.3.1. Цели реализации модуля

Целью освоения модуля является знакомство с базовыми теоретическими концепциями и прикладными инструментами разработки и исследований в области корпоративного, продуктового, персонального, территориального и культурного брендинга.

В результате освоения модуля слушатели :

- изучат типы и направления брендинга;
- овладеют навыками структурного, сравнительного, критического анализа;
- научатся применять полученные знания в практической разработке брендов.

4.3.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 3.1	Способен осуществлять авторскую деятельность по созданию и редактированию информационных ресурсов

В результате освоения модуля слушатель должен:

- иметь практический опыт:

1. создания элементов дизайна бренда;
2. разработки брендингового пакета.

- знать:

1. основные подходы к определению бренда;
2. структуры ДНК бренда;

3. подходы к построению идентичности бренда, к формированию позиционирования бренда;

- уметь:

1. различать бренд и продукт;
2. использовать модели идентичности и личности бренда на практике;
3. устанавливать соотношение между идентичностью и имиджем бренда;
4. проводить отбор и использовать креативные решения для реализации мероприятий брендинга

4.3.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Основы брендинга"	Содержание: Основы брендинга	18
	<i>Лекция</i> Понятие бренд и брендинг. Позиционирование бренда. Модели брендинга и идентичности бренда. Творческие аспекты брендинга. Графическое воплощение бренда.	2
	<i>Лекция</i> Графический дизайн в бренде. Копирайтинг и сторителлинг в брендинге – как работать с текстом в дизайне. Архитектура бренда. Коммуникации бренда. Продвижение бренда. Медиабрендинг. Основы бренд-менеджмента	4
	<i>Мастер-класс</i> Айдентика бренда и элементы дизайна: логотип и его анимированная версия, знак, шрифты и типографика, сетки, работа с цветом, графика, иконки, фотостиль, стиль иллюстраций, тональность сообщений. Разработка дизайна нового продукта. Фирменный стиль как основа визуальной культуры бренда. Основные элементы фирменного стиля.	2

	<i>Практическое занятие</i> Этапы формирования бренда. Разработка брендингового пакета. Презентация (подача) брендингового пакета	4
	<i>Практическое занятие</i> Визуализация бренда. Фирменный стиль. Разработка системы фирменной идентификации торговой марки.	6
Промежуточная аттестация	Зачёт Выполнение практического задания	2
Итого:		20

4.3.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская за счет внебюджетных средств организации Веб-технологии, ЦПДЭ	1 Бесперебойник ИБП
	2 Клавиатура
	3 Коврик для мыши
	4 Компьютер
	5 Компьютерная мышь
	6 Кресло компьютерное
	7 Монитор
	8 МФУ
	9 Огнетушитель углекислотный ОУ-1
	10 сервер
	11 Стол компьютерный
	1 GIMP
	2 Notepad ++
	3 Openserver Ultimate
	4 Sublime Text 3
	5 Visual Studio Code
	6 Web Browser - Chrome
7 Web Browser - Firefox Developer Edition	

4.3.5. Кадровое обеспечение

Реализация модуля обеспечивается педагогическими работниками колледжа, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности укрупненной группы специальностей 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника”. Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует направлению обучения по специальностям укрупненной группы 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника” не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

4.3.6. Организация образовательного процесса

Организация образовательного процесса регламентируется учебным планом и расписанием учебных занятий. Язык обучения (преподавания) - русский. Устанавливаются следующие формы учебных занятий: практическое занятие, лекция. Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут. Организация образовательного процесса предусматривает применение активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой, а так же использование дистанционной формы обучения. Изучение программы модуля завершается зачетом, предусматривающим выполнение итогового практического задания по созданию цифрового продукта (фонд оценочных средств модуля представлен в приложении 3).

4.3.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Рожков, И. Я. Брендинг : учебник для бакалавров / И. Я. Рожков, В. Г.

Кисмерешкин. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 331 с.

2. Баранова С.А. Основы брендинга: курс лекций и тестовые задания.- Москва: ФЛИНТА, 2021 .- 98с.

Дополнительная литература:

1. Годин, А. М. Брендинг : учебное пособие / А. М. Годин. — 4-е, изд. — Москва : Дашков и К, 2020. — 184 с.

2. Домнин, В. Н. Брендинг : учебник и практикум для вузов / В. Н. Домнин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024.

3. Антипов, К.В. Основы рекламы: учебник. – 4-е изд., стер. – М.: Дашков и К°, 2020. – 326 с.

4. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг: учебник. – М.: Дашков и К°, 2020. – 352 с.

5. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брен- динг. – М.: Дашков и К°, 2020. – 324 с.

4.3.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 3.1 Способен осуществлять авторскую деятельность по созданию и редактированию информационных ресурсов	Создает информационные материалы для цифрового продукта

Форма и вид аттестации по модулю:

Форма итоговой аттестации - зачет с оценкой. Слушатели выполняют итоговый проект (работа в группах). Каждая группа презентует проект, над которым работала в течение курса. Фонд оценочных средств представлен в Приложении 4

5. Организационно-педагогические условия реализации программы

5.1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
	<ol style="list-style-type: none">1 Бесперебойник ИБП2 Клавиатура3 Коврик для мыши4 Компьютер5 Компьютерная мышь6 Кресло компьютерное7 Монитор8 МФУ9 Огнетушитель углекислотный ОУ-110 сервер11 Стол компьютерный
Мастерская за счет внебюджетных средств организации Веб-технологии, ЦПДЭ	<ol style="list-style-type: none">1 Adobe Dreamweaver CC2 Adobe Illustrator CC3 Adobe Photoshop CC4 Eclipse5 GIMP6 Notepad ++7 Openserver Ultimate8 Sublime Text 39 Visual Studio Code10 Web Browser - Chrome11 Web Browser - Firefox Developer Edition12 WebStorm13 Windows 1014 Zeal (css, html, php, js, jquery, jquery ui,

5.2. Кадровое обеспечение

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками колледжа, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности укрупненной группы специальностей 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника” . Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует направлению обучения по специальностям укрупненной группы 09.00.00 “Информатика и вычислительная техника” не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций. В подготовке специалистов участвуют преподаватели, имеющие ВКК, 1КК Количество преподавателей, реализующих обучение по программе, с опытом работы свыше 18 лет - 2 человека.

Доля педагогов, имеющих высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля), составляет 100% . 100% педагогов прошли стажировку в профильных организациях. Информация о персональном составе педагогических работников размещена на сайте колледжа.

5.3. Организация образовательного процесса

Обучение проводится в очной форме. Сопровождение обучения ведется с помощью системы дистанционного обучения . Курс системы дистанционного обучения включает подробное описание выполнения практических заданий, видеоматериал по всем изучаемым темам. Курс представляет собой тематически заверченный, структурированный авторами учебный материал, который предназначен для организации самостоятельной работы и используется в качестве веб-поддержки курса.

5.4. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции / под ред. Е. Э. Павловская. — М.: Юрайт, 2024. — 120 с.
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика / под ред. А. Н. Лаврентьева. — М.: Юрайт, 2024. — 216 с.
3. Алексеев А. П. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Солон-Пресс, 2021. — 184 с.
4. Тузовский А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений. — М.: Юрайт, 2023. — 220 с.
5. Полуэктова Н. Р. Разработка веб-приложений. — М.: Юрайт, 2024. — 205 с.
6. Рожков, И. Я. Брендинг : учебник для бакалавров / И. Я. Рожков, В. Г. Кисмерешкин. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 331 с.
7. Баранова С.А. Основы брендинга: курс лекций и тестовые задания.- Москва: ФЛИНТА, 2021 .- 98с.

Дополнительная литература:

1. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2022. — 91 с.
2. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2024. — 138 с.
3. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2023. — 111 с.
4. Ткаченко О. Н., Капустина О. Г., Макарова Т. В.. Основы информационных технологий в рекламе. — М.: Юнити-Дана, 2022. — 271 с.
5. Жемчужников Д. Г. Web-дизайн. Уровень 1. — М.: Просвещение-Союз, 2023. — 144 с.

6. Жемчужников Д. Г. Web-дизайн. Уровень 2. — М.: Просвещение-Союз, 2023. — 144 с.
7. Немцова Т. И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Форум, 2023. — 400 с.
8. Годин, А. М. Брендинг : учебное пособие / А. М. Годин. — 4-е, изд. — Москва : Дашков и К, 2020. — 184 с.
9. Домнин, В. Н. Брендинг : учебник и практикум для вузов / В. Н. Домнин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024.
10. Антипов, К.В. Основы рекламы: учебник. – 4-е изд., стер. – М.: Дашков и К°, 2020. – 326 с.
11. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг: учебник. – М.: Дашков и К°, 2020. – 352 с.
12. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брен- динг. – М.: Дашков и К°, 2020. – 324 с.

6. Контроль и оценка результатов освоения программы

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 1.1 Разрабатывать дизайн-концепции в соответствии с корпоративным стилем заказчика	Демонстрация знаний принципов композиции
ПК 2.1 Выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	Освоение инструментов по разработке дизайн-макета
ПК 3.1 Способен осуществлять авторскую деятельность по созданию и редактированию информационных ресурсов	Создает информационные материалы для цифрового продукта

Контроль и оценка результатов освоения программы:

Оценка качества освоения программы включает итоговую аттестацию слушателей. Форма итоговой аттестации - квалификационный экзамен. К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по модулям, предусмотренными учебным планом настоящей программы.

Задание для проведения экзамена представлено в Приложении 1.

Итоговая аттестация по программе: Квалификационный экзамен, квалификационный экзамен.

Фонд оценочных средств

Приложение №2

Фонд оценочных средств

для проведения аттестации
по модулю: «Основы графического дизайна»

Екатеринбург, 2024

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Необходимо создать композицию на формате А4, отражающую основные приемы художественного проектирования, принципы и законы композиции, элементы линейной перспективы:

1. средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
2. специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов;
3. принципы создания симметричных и асимметричных композиций;
4. основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания;
5. ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними;
6. свойства теплых и холодных тонов;
7. особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.

УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

1. Место выполнения задания: мастерская «Веб-технологии»
2. Максимальное время выполнения задания: 2 академических часа

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

1. наличие конструктивной идеи в работе и целостность композиции (подчинение всех элементов изображения одному замыслу, подчинение всех второстепенных деталей доминанте и взаимосвязь всех деталей между собой);
2. логичность и цельность композиции;
3. наличие центра композиции;
4. соразмерность композиции заданному формату;
5. культура графического решения (качество линий рисунка)

Приложение №3

Фонд оценочных средств

для проведения аттестации
по модулю: «Цифровой дизайн»

Екатеринбург, 2024

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

1. Место выполнения задания: мастерская «Веб-технологии»
2. Максимальное время выполнения задания: 2 академических часа

КРИТЕРИИ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

1. Выполнена верстка всех страниц макета цифрового продукта;
2. Реализована интерактивность (реализованы переходы между всеми страницами макета цифрового продукта);

ЗАДАНИЕ

К вам обратилась компания «ГрумRoom», предоставляющая услуги груминга – ухода за внешним видом животного, его кожей и шерстью, когтями и ушами. Вам необходимо реализовать дизайн, с помощью которого зарегистрированные пользователи могли бы загружать фотографии домашних животных, а сотрудники компании публиковать результаты после проведения соответствующих процедур.

Вам необходимо продумать дизайн.

Заказчик отметил, что основными пользователями сайта и, соответственно, клиентами являются девушки и женщины в возрасте 17-35 лет, которые регулярно пользуются услугами грумеров для своих питомцев и регулярно общаются с другими владельцами домашних животных. Постарайтесь учесть этот факт.

Также вам необходимо разработать логотип, отвечающий требованиям проекта.

Дополнительным преимуществом будет реализация интерактивных взаимодействий с пользователем, анимация и микроанимация.

Следует обратить внимание, что дизайн должен быть удобен и понятен для использования, соответствовать современным тенденциям. Все созданные страницы должны иметь согласованный интерфейс.

Учтите, что дизайн будет оцениваться в первую очередь по страницам:

- Главная страница
- Личный кабинет авторизованного пользователя

Доступ к этим страницам должен быть очевидным.

Логотип должен быть реализован в соответствии с требованиями:

- В логотипе должны быть использованы основные цвета сайта;

- Логотип представляет собой изображение;

Портал должен поддерживать возможности 3 типов пользователей:

- Гость
- Авторизованный пользователь
- Администратор

Возможности гостя

- Вход в личный кабинет по логину и паролю
- Регистрация
- Просмотр главной страницы

Возможности авторизованного пользователя

- Регистрация, авторизация, выход;
- Создание заявки (запись) на оказание услуг груминга домашним животным;
- Просмотр своих заявок;
- Удаление своей заявки.

Разделы администратора

- Смена статуса заявки на «Обработка данных» или «Услуга оказана».

- Управление категориями заявок (например, «Стрижка», «Мытье», «Педикюр» и др.)

Авторизация пользователя и администратора

При вводе неправильной пары логин-пароль пользователю отображается сообщение об ошибке.

При успешной авторизации пользователь должен перенаправляться в личный кабинет с возможностью просмотра своих заявок. Личный кабинет доступен только авторизованному пользователю.

Панель управления сайтом (личный кабинет администратора) доступна только администратору.

Регистрация пользователя

Вся валидация должна работать без перезагрузки страницы, все поля обязательные для заполнения:

- ФИО - только кириллические буквы, дефис и пробелы – проверка на стороне клиента;
- Логин – только латиница и дефис, уникальный - проверка на стороне сервера, без перезагрузки страницы;
- Email - валидный формат email-адрес - проверка на стороне клиента;
- Пароль;
- Повтор пароля – введенное значение должно совпадать с паролем;
- Согласие на обработку персональных данных - должно быть отмечено.

В случае несоответствия любым требованиям выводится анимированное сообщение об ошибке, поля с ошибками выделяются, данные на сервер не отправляются.

Создайте учетную запись администратора с логином admin и паролем grooming.

Все авторизованные пользователи могут выйти из профиля по нажатию на ссылку/кнопку «Выход».

Создание заявки (все поля обязательны):

- Кличка домашнего животного;
- Описание запрашиваемых работ;
- Категория (выбор из существующих категорий);
- Фото помещения или его план в одном из форматов (jpg, jpeg, png, bmp) максимальный размер 2Мб; при невыполнении хотя бы одного из требований, заявка не сохраняется на сервере, выводится сообщения об ошибке.

Временная метка добавления заявки создается автоматически при добавлении заявки в базу данных.

При добавлении заявки она должна автоматически получить статус «Новая».

Удаление заявки

При удалении заявки пользователю должно быть выведено сообщение с просьбой подтвердить желаемое действие. Пользователь может удалить только свою заявку, статус которой не был изменен администратором на «Обработка данных» или «Услуга оказана».

Просмотр своих заявок

На странице просмотра своих заявок необходимо отобразить список своих заявок со следующими полями:

- Временная метка
- Кличка домашнего животного
- Описание запрашиваемых работ
- Категория заявки
- Статус заявки («Новая», «Обработка данных», «Услуга оказана»).

По умолчанию отображаются все заявки в порядке добавления заявок (недавно добавленные отображаются в начале таблицы/списка).

Вам необходимо добавить возможности фильтрации заявок по статусу, например, отображение только заявок со статусом «Обработка данных».

Главная страница

На главной странице выводится не более 4 последних (по дате добавления) заявок на создание дизайна в статусе «Услуга оказана» со следующими полями:

- Временная метка
- Кличка домашнего животного
- Категория заявки
- Фотография

Изначально видна фотография «питомец до», загруженная пользователем. При наведении указателя мыши на фото «питомец до», вместо него анимировано должна

отображаться фотография (изображение) «питомец после». Стил ь анимации: «смещения». После вывода указателя мыши с изображения появляется начальное изображение «питомец до» с тем же стилем анимации. Пример реализации анимированной смены изображений доступен в видеофайле «hover/смещения.wmv».

Смена статуса заявки

Заявке со статусом «Новая» можно сменить статус на «Услуга оказана» с обязательным прикреплением (добавлением) изображения – фотографии, демонстрирующей результат оказанной услуги.

Заявке со статусом «Новая» можно сменить статус на «Обработка данных» с обязательным указанием произвольного комментария в соответствующем поле.

Смена статуса с «Обработка данных» или «Услуга оказана» невозможна.

Управление категориями заявок

Администратор может добавить или удалить категорию заявок.

При удалении категории должны быть удалены все заявки данной категории. Заявки этой категории не отображаются.

Фонд оценочных средств

для проведения аттестации
по модулю: «Бренд-дизайн»

Екатеринбург, 2024

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Необходимо презентовать разработанные элементы бренда: логотип и его анимированная версия, знак, шрифты и типографика, сетки, работа с цветом, графика, иконки, фотостиль, стиль иллюстраций, тональность сообщений.

Критерии оценивания:

- 1 Понимание целевой аудитории
- 2 Креативность проекта
- 3 Визуальное воздействие проекта
- 4 Композиция в макете
- 5 Типографика
- 6 Качество работы с цветом
- 7 Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)
- 8 Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)
- 9 Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.) изображениями (иллюстрация, отрисовка)
- 10 Подготовка макетов к печати и публикации

УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

1. Место выполнения задания: мастерская «Веб-технологии»
2. Максимальное время выполнения задания: 2 академических часа

Приложение № 1

Фонд оценочных средств

для проведения аттестации

по основной образовательной программе профессионального обучения:

программе профессиональной подготовки по профессиям
рабочих, должностям служащих

«Оператор электронного набора и верстки»

Екатеринбург, 2024

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Комплект оценочных средств по квалификационному экзамену содержит две части

:

1. проверка теоретических знаний;
2. практическая квалификационная работа.

УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

1. Место выполнения задания: мастерская «Веб-технологии»
2. Максимальное время выполнения задания: 4 часа (2 академических часа - теоретическая часть, 2 академических часа – практическая часть)

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭКЗАМЕНА

1. Ответ на один вопрос теоретической части (оценка по пятибальной системе)
2. Оценивание практической части
 - «удовлетворительно» - от 15 баллов
 - «хорошо» - от 25 баллов
 - «отлично» - от 35 баллов

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ:

1. Цветовые модели. Составляющие цветовых моделей. Соответствие цветов и управление цветом. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг.
2. Растровая графика. Примитив точка/пиксель. Свойства: глубина цвета, разрешение. Технология печати растровых изображений.
3. Форматы хранения растровых файлов. Алгоритмы сжатия растровой графики.
4. Векторная графика. Примитивы и параметрические объекты векторной графики.
5. Форматы векторных графических файлов.

6. Фрактальная графика, классификация фракталов. Геометрические фракталы: снежинка Коха, ковер Серпинского; алгебраические фракталы: множество Мальденброт, Жюлиа.

7. 3D-графика. Элементы 3D- графики. Визуализация изображения

8. Основы типографики и работа с текстом. Шрифты, размер,кегель, цвет и начертание букв. Интерлиньяж. межбуквенный, межсловный и междустрочный интервал.

9. Понятие бренд и брендинг. Позиционирование бренда. Модели брендинга и идентичности бренда. Творческие аспекты брендинга. Графическое воплощение бренда.

10. Архитектура бренда. Коммуникации бренда. Продвижение бренда. Медиабрендинг. Основы бренд-менеджмента

11. Айдентика бренда и элементы дизайна: логотип и его анимированная версия, знак, шрифты и типографика, сетки, работа с цветом, графика, иконки, фотостиль, стиль иллюстраций, тональность сообщений. Фирменный стиль как основа визуальной культуры бренда. Основные элементы фирменного стиля.

12. Этапы формирования бренда. Разработка брендингового пакета. Презентация (подача) брендингового пакета

13. Визуализация бренда. Фирменный стиль. Разработка системы фирменной идентификации торговой марки.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Наш родной город — это место, где каждый может найти что-то особенное и уникальное. Город нашей мечты, где вдохновение мы находим в

каждой улице, особенности и красоту которого хочется показать миру.

В родном городе есть множество достопримечательностей, которые привлекают туристов со всего мира. Также можно найти уютные парки с живописными аллеями, памятники, фонтаны, многочисленные музеи, где хранится ценнейшая коллекция произведений искусства, а также театры, где можно насладиться высоким мастерством актеров.

Каждая улица, каждый уголок города пронизаны особым духом и атмосферой, которые невозможно передать словами. Утром здесь царит спокойствие, а вечером оживление и свет фонарей создают неповторимое очарование.

Родной город не перестает удивлять и восхищать своими достопримечательностями.

Он как живая книга, каждая страница которой полна интересными событиями и открытиями.



К 300 летию города Екатеринбурга был разработан новый логотип города. Логотип представляет собой квадрат, в который вписаны три линии разных цветов: бирюзовый, фиолетовый и желтый. По словам создателей, эти линии символизируют реку Исеть и крепость, с которой начинался Екатеринбург в 1723 году. Каждый цвет символики имеет свой смысл: бирюзовый - благородный цвет

воды, связующей два берега реки, фиолетовый - мудрость и таинственность города, желтый - цвет радости и веселья, царящие в нем.

Используя эту айдентику (логотип, шрифты, цвет) , необходимо разработать :

1. Многостраничное издание в виде интерактивного цифрового продукта о городе;
2. Брендинговый пакет, содержащий описание и использование логотипа, размещение на цветных фонах, примеры айдентики (мерч, подарочная продукция, рекламные баннеры и т.п.)

При оценке цифрового продукта о достопримечательностях родного города будет учитываться креативность, поэтому используйте интересные подходы к реализации.

Можно создать интерактивную карту города с отмеченными на ней основными местами интереса. Добавление фотографий, описаний достопримечательностей, исторических сведений и интересных фактов сделает цифровой продукт привлекательным и информативным для туристов и жителей. Это поможет увеличить привлекательность города для туристов, информировать об интересных событиях города.

Необходимо добавить интерактивность цифровому продукту, которая сделает его более презентабельным, привлекательным и информативным.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРАКТИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ

Критерии	балл
----------	------

Брендинговый пакет	
Наличие описания логотипа (из описания задания)	1
Наличие описания охранной зоны логотипа	1
Наличие описания использования фирменных цветов	1
Наличие описания фирменных цветов в разных цветовых моделях:	
– в цветовой модели CMYK;	1
– в цветовой модели RGB;	1
– в цветовой модели Pantone.	1
Наличие описания поведения логотипа на цветном фоне	1
Наличие описания недопустимой трансформации логотипа	1
Наличие описания использования стилеобразующих элементов	1
Наличие описания использования фирменных шрифтов	1
Использование айдентики (мерч, подарочная продукция, рекламные баннеры)	1-5
Креативность брендбука (субъективный показатель)	1-5
Многостраничное издание в виде интерактивного цифрового продукта о городе	
Использование фирменных шрифтов, описанных в брендбуке	1
Наличие стилеобразующих элементов (логотипа на страницах цифрового продукта)	1
Соблюдены законы композиции:	3

<ul style="list-style-type: none"> – единства; – равновесия; – соподчинения. 	
Соблюдены требования брендбука по размещению стилеобразующих элементов	3
Креативность цифрового продукта (субъективный показатель)	1-5
Наличие авторской графики	3-5
Наличие интерактивности у цифрового продукта	3