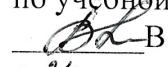


Министерство образования, науки и молодежи Республики Крым  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Республики Крым  
**«Симферопольский колледж радиоэлектроники»**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Заместитель директора  
по учебной работе  
  
В.И. Полякова  
24 11 2025 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.12 Введение в профессию

**Профессия: 54.01.20 Графический дизайнер**

г. Симферополь,  
2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины **ОП.12 Введение в профессию**, разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования профессии **54.01.20 Графический дизайнер**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 09. 12. 2016 г. № 1543

Организация разработчик - Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Крым «Симферопольский колледж радиоэлектроники»

Разработчик – преподаватель ГБПОУ РК «Симферопольский колледж радиоэлектроники»:

- Гинзбург София Максимовна

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии № 5

«21» 11 2025 г. Протокол № 49

Председатель ЦМК И.О. Кадинский

## **СОДЕРЖАНИЕ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

# **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **1.1 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Учебная дисциплина Введение в специальность является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайн.

При составлении программы учтена Рабочая программа воспитания ГБПОУ РК «Симферопольский колледж радиоэлектроники» по профессии 54.01.20 Графический дизайн.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК.01, ОК.02, ОК.03, ОК.04, ОК.05, ОК.06, ПК 1.1., ПК 2.1., ПК 3.1.

## **1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

<b>Код ПК, ОК</b>	<b>Умения</b>	<b>Знания</b>
OK.01, OK.02, OK.03, OK.04, OK.05, OK.06, ПК 1.1., ПК2.1. ПК 3.1.	<p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Разрабатывать композиционно выверенные макеты для полиграфии, веб-интерфейсов, наружной рекламы.</li><li>– Применять правила вёрстки и типографики при размещении текста и изображений.</li><li>– Подбирать цветовые схемы, шрифты и графические элементы в соответствии с брифом и целевой аудиторией.</li><li>– Работать с Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma и аналогичными программами.</li><li>– Применять инструменты векторной и растровой графики (слои, маски, эффекты).</li><li>– Подготавливать файлы к печати (цветовые профили, разрешение, вылеты, обрезка).</li><li>– Разрабатывать логотипы, фирменные цвета, шрифты и</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– <u>Знать:</u></li><li>– Основы композиции, цвета и типографики.</li><li>– Правила вёрстки для разных носителей (печать, веб, мобильные устройства).</li><li>– Требования к файлам для печати и веб-оптимизации.</li><li>– Основные форматы файлов (PDF, EPS, SVG, PNG, JPEG).</li><li>– Функционал Adobe Creative Suite</li><li>– Принципы разработки фирменного стиля и брендбука.</li><li>– Базовые аспекты авторских прав и лицензирования.</li><li>– Ключевые стили и направления в дизайне.</li><li>– Основы предпечатной подготовки и видов печати.</li><li>– Основы расчёта стоимости работ и ведения клиентской базы.</li><li>– Правила делового общения и профессиональной этики.</li></ul>

	<p>паттерны.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Обеспечивать единство визуального языка бренда во всех носителях.</li> <li>– Создавать прототипы сайтов и приложений.</li> <li>– Разрабатывать иконки, кнопки, формы и другие интерфейсные элементы.</li> <li>– Презентовать и обосновывать дизайнерские решения.</li> <li>– Вносить правки на основе обратной связи.</li> <li>– Координировать работу с верстальщиками, копирайтерами, маркетологами.</li> <li>– Изучать рыночные тенденции в дизайне.</li> <li>– Проводить аудит визуальных решений конкурентов.</li> <li>– Адаптировать актуальные стили под задачи проекта.</li> <li>– Планировать время на выполнение задач.</li> <li>– Вести архив проектов и исходных файлов.</li> <li>– Соблюдать сроки и бюджет проекта.</li> </ul>	
--	--	--

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	<b>62</b>
В том числе в форме практической подготовки	22
в том числе:	
теоретическое обучение	30
лабораторные занятия	-
практические занятия	22
курсовая работа (проект)	-
Контрольная работа	-
Самостоятельная работа	10
Консультации	-
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	<b>2</b>

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.12 Введение в специальность

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Раздел 1.</b>		<b>24</b>	
Тема 1.1. Основы профессии	<b>Содержание учебного материала</b> <p>1. Что такое графический дизайн.</p> <p>2. Современные тренды. Рынок труда и карьера.</p> <p>3. Этика и профессиональные стандарты.</p> <p>4. Приложения Adobe для работы в сфере графического дизайна.</p> <b>Лабораторные занятия</b> <b>Практические занятия</b> <b>В том числе в форме практической подготовки</b> <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Составить конспект по теме: «Что такое графический дизайн»	8	OK.01, OK.02, OK.03, OK.04, OK.05, OK.06, ПК 1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.
Тема 1.2. Компьютерные программы для профессии графический	<b>Содержание учебного материала</b> <p>1. Adobe Photoshop</p> <p>2. Adobe Illustrator</p> <p>3. Adobe InDesign</p>	6	OK.01, OK.02, OK.03, OK.04, OK.05, OK.06, ПК 1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.

дизайн	<b>Лабораторные занятия</b>	-	
	<b>Практические занятия</b>	<b>6</b>	
	Практическое занятие №1 Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop	<b>2</b>	
	Практическое занятие №2 Знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator	<b>2</b>	
	Практическое занятие №3 Знакомство с интерфейсом Adobe InDesing	<b>2</b>	
	<b>В том числе в форме практической подготовки</b>	<b>6</b>	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>2</b>	
	Составить конспект по теме: «Adobe Illustrator»		
<b>Раздел 2.</b>		<b>22</b>	
Тема 2.1. Визуальный язык дизайна: композиция, цвет, шрифт	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Основы композиции		6 OK.01, OK.02, OK.03, OK.04, OK.05,
	2. Цвет в дизайне		
	3. Типографика: основы работы со шрифтом		
	4. Брендинг и фирменный стиль		
	<b>Лабораторные занятия</b>	-	
	<b>Практические занятия</b>	<b>4</b>	1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.
	Практическое занятие №4 Композиция и цвет: создаём выразительный постер	<b>2</b>	
	Практическое занятие №5 Типографика и брендинг: от шрифта к фирменному стилю	<b>2</b>	
	<b>В том числе в форме практической подготовки</b>	<b>4</b>	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>2</b>	
	Составить конспект по теме: «Основы композиции»		
Тема 2.2. Брендинг и айдентика	<b>Содержание учебного материала</b>		4 OK.01, OK.02, OK.03, OK.04,
	1. Что такое фирменный стиль: логотип, цвета, паттерны, тон коммуникации.		
	2. Этапы разработки бренда: от брифа до гайдлайнов.		
	<b>Лабораторные занятия</b>		4 OK.05, OK.06, ПК 1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.
	<b>Практические занятия</b>		
	Практическое занятие №6 Создание иллюстраций и логотипов для бренда		
	Практическое занятие №7 Разработка фирменного стиля бренда		
	<b>В том числе в форме практической подготовки.</b>	<b>4</b>	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>2</b>	

	Составить конспект по теме: «Этапы разработки бренда: от брифа до гайдлайнов»		
<b>Раздел 3.</b>		<b>16</b>	
Тема 3.1 Профессия изнутри: soft skills и карьера	<b>Содержание учебного материала</b> 1. Как общаться с заказчиками: брифинг, обратная связь, переговоры. 2. Портфолио: как собрать и презентовать работы.	<b>4</b>	OK.01, OK.02, OK.03, OK.04, OK.05, OK.06, 1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.
	<b>Лабораторные занятия</b>		
	<b>Практические занятия</b>	<b>8</b>	
	Практическое занятие №8 Формирование базы: отбор и структурирование работ	<b>2</b>	
	Практическое занятие №9 Создание кейсов: как рассказать историю проекта	<b>2</b>	
	Практическое занятие №10 Дизайн и верстка портфолио: визуальная подача	<b>2</b>	
	Практическое занятие №11 Финализация и презентация: подготовка к показу	<b>2</b>	
	<b>В том числе в форме практической подготовки</b>		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>2</b>	
	Составить конспект по теме: «Портфолио: как собрать и презентовать работы»		
	<b>Промежуточная аттестация в форме дифференциированного зачета</b>	<b>2</b>	
	<b>Консультации</b>	<b>62</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

##### **Лаборатория живописи и дизайна (аудитория №45 (корпус №2))**

Рабочее место преподавателя, рабочие места обучающихся, компьютеры (14 шт.), процессор INTEL Core i5-14400f, материнская плата MSI PRO H610M-E, ОЗУ 16 Гб, DDR5, Видеокарта GeForce RTX 3060 12 Гб, Накопитель ADATA 512 ГБ M.2, Сетевая карта 10/100/1000 Мбит, Монитор Acer EK241YEBi 1920x1080 120 Гц, комплект учебно-методической документации, Мольберты, Имиджер. Проектор Infocus, интерактивная доска IQ Board, сетевой удлинитель. Аптечка первой медицинской помощи, огнетушитель углекислотный ОУ-1

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

##### **3.2.1. Электронные издания (электронные ресурсы)**

Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебник для среднего профессионального образования / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565340> (дата обращения: 27.11.2025).

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы
<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Разрабатывать композиционно выверенные макеты для полиграфии, веб-интерфейсов, наружной рекламы.</li> <li>– Применять правила вёрстки и типографики при размещении текста и изображений.</li> <li>– Подбирать цветовые схемы, шрифты и графические элементы в соответствии с брифом и целевой аудиторией.</li> <li>– Работать с Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma и аналогичными программами.</li> <li>– Применять инструменты векторной и растровой графики (слои, маски, эффекты).</li> <li>– Подготавливать файлы к печати (цветовые профили, разрешение, вылеты, обрезка).</li> <li>– Разрабатывать логотипы, фирменные цвета, шрифты и паттерны.</li> <li>– Обеспечивать единство визуального языка бренда во всех носителях.</li> <li>– Создавать прототипы сайтов и приложений.</li> <li>– Разрабатывать иконки, кнопки, формы и другие интерфейсные элементы.</li> <li>– Презентовать и обосновывать дизайнерские решения.</li> <li>– Вносить правки на основе обратной связи.</li> <li>– Координировать работу с верстальщиками, копирайтерами, маркетологами.</li> <li>– Изучать рыночные тенденции в дизайне.</li> <li>– Проводить аудит визуальных</li> </ul>	<p>-Осуществляет поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для разработки технического задания. В том числе, на иностранных языках</p> <p>-Демонстрирует знание теоретических основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне при выполнении практических заданий;</p> <p>-Оформлять техническое задание в соответствии с действующими стандартами и техническими условиями; на основе проектного анализа;</p> <p>-Разработка концепции проекта;</p> <p>-Выбор технических и программных средств в соответствии с тематикой и задачами проекта, с учетом законов формообразования, а также законов создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия графического дизайна.</p> <p>-Определять на основе расчетов основных технико-экономических показателей, экономическую эффективность проекта;</p> <p>-Проводить презентацию разработанного технического задание согласно требованиям к структуре и содержанию.</p> <p>-Проведение анализа, обобщения проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной от заказчика информации.</p>	<p>устный опрос, тестирование, выполнения практических занятий, выполнение самостоятельных работ</p>

<p>решений конкурентов.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Адаптировать актуальные стили под задачи проекта.</li> <li>– Планировать время на выполнение задач.</li> <li>– Вести архив проектов и исходных файлов.</li> <li>– Соблюдать сроки и бюджет проекта.</li> </ul>		
<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные функции операционных систем;</li> <li>- машинно-независимые свойства операционных систем;</li> <li>- общие принципы построения и использования языков программирования, их классификацию;</li> <li>- современные интегрированные среды разработки программ;</li> <li>- особенности контроля и диагностики устройств аппаратно-программных систем;</li> <li>- основные методы диагностики;</li> </ul>		
<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;</p>		
<p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;</p>		
<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;</p>		
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;</p>		
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;</p>		

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;