


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 № 44

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

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

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

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	62
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	-
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2

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
Раздел 1.		24	ОК.01, ОК.02, ОК.03, ОК.04, ОК.05, ОК.06, ПК 1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.
Тема 1.1. Основы профессии	Содержание учебного материала	8	
	1. Что такое графический дизайн.		
	2. Современные тренды. Рынок труда и карьера.		
	3. Этика и профессиональные стандарты.		
	4. Приложения Adobe для работы в сфере графического дизайна.		
	Лабораторные занятия	-	
	Практические занятия	-	
	В том числе в форме практической подготовки	-	
Самостоятельная работа обучающихся Составить конспект по теме: «Что такое графический дизайн»	2		
Тема 1.2. Компьютерные программы для профессии графический	Содержание учебного материала	6	ОК.01, ОК.02, ОК.03, ОК.04, ОК.05, ОК.06, ПК 1.1., ПК 2.1.,ПК 3.1.
	1. Adobe Photoshop		
	2. Adobe Illustrator		
	3. Adobe InDesign		

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

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

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

<p>решений конкурентов.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Адаптировать актуальные стили под задачи проекта. – Планировать время на выполнение задач. – Вести архив проектов и исходных файлов. – Соблюдать сроки и бюджет проекта. 		
<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные функции операционных систем; - машинно-независимые свойства операционных систем; - общие принципы построения и использования языков программирования, их классификацию; - современные интегрированные среды разработки программ; - особенности контроля и диагностики устройств аппаратно-программных систем; - основные методы диагностики; 		
<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>		

<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;</p>		
--	--	--