

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



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов

По профессии: 54.01.20 Графический дизайнер

г. Симферополь  
2025 год

Рабочая программа учебной практики ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов, разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 09.12.2016 года № 1543.

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

Разработчики преподаватели ГБПОУ РК «Симферопольский колледж радиоэлектроники»:

- Кетов Дмитрий Владимирович

Рассмотрена и одобрена на заседании цикловой методической комиссии № 5

«21 » 11 2025 г. Протокол № Ча

Председатель ЦМК И.О. Кадинский

СОГЛАСОВАНО



В.И. Ланевский

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по учебной работе  
В.И. Полякова  
«24 » 11 2025 г.

Заместитель директора по УПР

А.А. Кирейшина  
«24 » 11 2025 г.

## **Содержание**

1	Паспорт рабочей программы учебной практики	4
2	Результаты освоения программы учебной практики	6
3	Структура и содержание рабочей программы учебной практики	7
4	Условия реализации программы учебной практики	12
5	Контроль и оценка результатов освоения учебной практики	14

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

## **1.1. Область применения программы:**

Рабочая программа учебной практики является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 *Графический дизайнер* в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД):

- Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции.

Рабочая программа учебной и производственной практики может быть использована в программах дополнительного профессионального образования: в программах повышения квалификации работников сферы графического дизайна и в программах переподготовки на базе среднего (полного) образования или профессионального образования. Опыт работы не требуется.

## **1.2. Место проведения учебной практики в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

ПМ 02 Создание графических дизайн-макетов

### **1.3. Цели и задачи учебной практики:**

Учебная практика профессионального модуля *ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов* направлена на формирование у обучающихся практических умений и первоначального опыта в освоении общих и профессиональных компетенций по избранной специальности и реализуется в рамках профессионального модуля по виду профессиональной деятельности *создание графических дизайн-макетов*.

В ходе освоения рабочей программы учебной практики обучающийся должен:

#### **иметь практический опыт:**

- чтения и понимания ТЗ;
- разработки планов по формированию макетов;
- определения времени для каждого этапа разработки дизайн-макета;
- подбора программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета;
- воплощения авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки; дизайн мобильных приложений; дизайн электронных и интерактивных изданий;
- организации представления разработанных макетов;
- обсуждения разработанных макетов по возникшим вопросам;
- организации архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в дизайн-продукт;

#### **уметь:**

- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;
- сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;

- выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;
- разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;
- выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта

**знать:**

- структуры ТЗ, его реализации;
- основы менеджмента времени и выполнения работ;
- программные приложения работы с данными;
- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию;
- программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;
- современные тенденции в области дизайна;
- разнообразные изобразительные и технические приёмы и средстав дизайна-проектирования;
- программные приложения по основным направлениям графического дизайна;
- технические параметры разработки макетов, сохранения, технологии печати;
- программные приложения для представления макетов графического дизайна;
- основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений;
- основы макетирования;
- программные приложения для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна;

## **2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.**

### **2.1. Требования к результатам освоения учебной практики.**

В результате прохождения учебной практики по каждому из видов

профессиональной деятельности обучающийся должен уметь:

Вид профессиональной деятельности	Требования к умениям
<i>Фирменный стиль и корпоративный дизайн</i>	<i>разрабатывать планы выполнения работ;</i>
<i>Информационный дизайн и медиа</i>	<i>распределять время на выполнение поставленных задач;</i>
<i>Многостраничный дизайн</i>	<i>определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов;</i>
<i>Дизайн упаковки</i>	<i>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</i>
	<i>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</i>
	<i>понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</i>
	<i>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</i>
	<i>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;</i>
	<i>реализовывать творческие идеи в макете;</i>
	<i>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</i>
	<i>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</i>
	<i>создавать цветовое единство;</i>
	<i>осуществлять и организовывать представление разработанных макетов;</i>
	<i>подготавливать презентации разработанных макетов;</i>
	<i>защищать разработанные дизайн-макеты;</i>
	<i>выполнять комплектацию</i>

*необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;*

**2.2 Результатом освоения рабочей программы учебной практики является формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений в рамках модулей ОПОП СПО по основным видам профессиональной деятельности (ВПД): *Создание графических дизайн-макетов*, необходимых для последующего освоения ими профессиональных (ПК) и общих (ОК) компетенций по избранной специальности.**

Код	Наименование результата освоения практики
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.
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.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

#### 3.1. Количество часов на освоение рабочей программы учебной практики

<b>Коды профессиональных компетенций</b>	<b>Наименование разделов профессионального модуля</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Учебная практика, часов</b>
ПК 2.1 - 2.5	Вводное занятие	6	
	Раздел 1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн	24	
ПК 2.1 - 2.5	Раздел 2. Информационный дизайн и медиа	30	
ПК 2.1 - 2.5	Раздел 3. Многостраничный дизайн	24	108
ПК 2.1 - 2.5	Раздел 4. Дизайн упаковки	24	

### 3.2. Содержание учебной практики

Наименование разделов профессиональных модулей (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание практики	Объем часов	Уровень освоения
Раздел 1. ПМ.02 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		30	2
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		156	
Виды работ: Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.			
Вводное занятие	Инструктаж по ОТ и ПБ. Организация рабочего места	6	2
Тема 1.1: Разработка фирменного стиля компании	Содержание: 1. Изучение методов разработки фирменного стиля. 2. Разработка вариантов использования логотипа. 3. Разработка логобука.	6	2 2 2
Тема 1.2: Разработка брендбука компании	Содержание: 1. Изучение аналогичных	6	2

	разработок по направлению деятельности фирмы		
	2. Изучение методов разработки фирменного стиля		2
	3. Разработка структуры и соблюдение правил создания брендбука компании		2
	Содержание:		
Тема 1.3: Разработка брендбука компании	1. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию	12	2
	2. Изучение методов разработки фирменного стиля.		2
	3. Разработка 3 носителей печатной рекламы на выбор (возможные варианты - листовка, буклет, плакат, визитка, календарь, баннер, ролл-ап)		2
Раздел 2. ПМ.02 Информационный дизайн и медиа		30	2
МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа		206	2
Виды работ: Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета. Осуществлять комплектацию			

и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.			
Тема 2.1: Разработка медиа-продуктов	Содержание: 1. Изучение целевой аудитории 2. Изучение методов разработки фирменного стиля. 3. Разработка мобильных приложений с учетом правил создания медиа-продуктов	30	2 2 2
Раздел 3. ПМ.02 Многостраничный дизайн		24	2
МДК 02.03 Многостраничный дизайн		136	
Виды работ: Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.			
Тема 3.1: Разработка	Содержание:	24	2

многостраничных изданий	1. Изучение вариантов дизайн-макетов рекламной брошюры и журнала		
	2. Разработка дизайна рекламной брошюры и журнала		2
	3. Верстка рекламной брошюры и журнала		2
Раздел 4. ПМ.02 Дизайн упаковки		24	2
МДК.02.04 Дизайн упаковки		166	
Виды работ:  Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.			
Тема 4.1: Разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки	Содержание:	12	
	1. Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта		2
	2. Разработка и размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации.		2

	3. Вёрстка и размещение дизайна на созданной упаковке и создание анимации.		2
Тема 4.2: Разработка этикетки	Содержание:	12	2
	1. Изучение дизайн-макетов этикеток		2
	2. Разработка дизайна этикетки к созданной форме		2
	3. Вёрстка дизайна этикетки к созданной форме		2

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

2 - *репродуктивный* (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 – *продуктивный* (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

### **4.1. Требования к материально-техническому обеспечению**

Реализация рабочей программы учебной практики предполагает наличие учебной компьютерной мастерской.

Оснащение учебной компьютерной мастерской:

1.Оборудование: компьютеры с программным обеспечением: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Lightroom, Adobe Dimension, Adobe Fresco, Adobe Spark, Adobe InDesign, Adobe Acrobat Pro; принтер МФУ; проектор; графический планшет, резак для бумаги, рулонный ламинатор, биговщик, обрезчик углов, степлер, плоттер.

### **4.2. Общие требования к организации образовательного процесса**

Освоению данной учебной практики должно предшествовать изучение профессионального модуля ПМ01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна.

Все занятия учебной практики построены по принципу работы с программным обеспечением, обеспечивающим работу с растровой и векторной графикой для создания дизайна, что соответствует реальным условиям работы в будущей профессиональной деятельности специалиста.

Промежуточная аттестация по итогам практики осуществляется в виде дифференцированного зачета.

Учебная практика проводится мастерами производственного обучения рассредоточено

### **4.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Мастера производственного обучения, осуществляющие руководство учебной практикой обучающихся, должны иметь высшее или среднее профессиональное образование по профилю специальности, проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже 1-го раза в 3 года.

## **5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

Контроль и оценка результатов освоения учебной практики осуществляется мастером производственного обучения практики в процессе проведения занятий учебной практики, самостоятельного выполнения студентами заданий, выполнения практических работ. В результате освоения учебной практики, в рамках профессиональных модулей обучающиеся проходят промежуточную аттестацию в форме дифференцированного зачета.

<b>Результаты обучения (освоенные умения в рамках ВПД)</b>	<b>Основные показатели оценки результатов обучения</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Разработка фирменного стиля компании</li><li>- Разработка брендбука компании</li><li>- Разработка печатной рекламной продукции</li><li>- Разработка медиа-продуктов</li><li>- Разработка многостраничных изданий</li><li>- Разработка развертки упаковок и нанесение дизайна на поверхность развертки</li><li>- Разработка этикетки</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Нахождение и использование различных источников информации, в том числе электронной, для эффективного поиска рекламных идей</li><li>- Соблюдение правил создания брендбука компании, актуальность и результативность идеи</li><li>- Результативность поиска графической концепции рекламной продукции в соответствии с поставленной задачей</li><li>- Соблюдение правил создания медиа-продуктов компании, актуальность и результативность идеи</li><li>- Соблюдение правил разработки многостраничных изданий, актуальность и результативность идеи</li><li>- Соблюдение технологии разработки развертки упаковок, актуальность и результативность идеи</li><li>- Применение выразительных и художественно-изобразительных средств в разработке этикетки</li></ul>