

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



О.Ф. Касперова

« 26 » 11 2025 г.

## **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 № 4а


Председатель ЦМК  И.О. Кадинский

СОГЛАСОВАНО

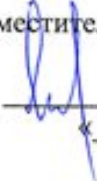
ИП Ланевский В.И.  
В.И. Ланевский



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

	<p><i>необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;</i></p>
--	--

**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

Коды профессиональных компетенций	Наименование разделов профессионального модуля	Количество часов	Учебная практика, часов
ПК 2.1 - 2.5	Вводное занятие	6	108
	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	
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	
<p>Виды работ:</p> <p>Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p> <p>Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.</p> <p>Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.</p> <p>Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.</p>			
Вводное занятие	Инструктаж по ОТ и ПБ. Организация рабочего места	6	2
Тема 1.1: Разработка фирменного стиля компании	Содержание:	6	2
	1. Изучение методов разработки фирменного стиля.		2
	2. Разработка вариантов использования логотипа.		2
	3. Разработка логобука.		2
Тема 1.2: Разработка брендбука компании	Содержание:	6	2
	1. Изучение аналогичных		

	разработок по направлению деятельности фирмы		
	2. Изучение методов разработки фирменного стиля		2
	3. Разработка структуры и соблюдение правил создания брендбука компании		2
Тема 1.3: Разработка брендбука компании	Содержание:	12	
	1. Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию		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
<p>Виды работ:</p> <p>Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p> <p>Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.</p> <p>Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.</p> <p>Осуществлять комплектацию</p>			

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

Результаты обучения (освоенные умения в рамках ВПД)	Основные показатели оценки результатов обучения
<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>