МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Р.Н. АШУРАЛИЕВА»
ЦЕНТР ОПЕРЕЖАЮЩЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ЦОПП РД
_____ С.А. Ахмедова

«____» _____2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ РД «ТК
им. Р.Н. Ашуралиева»
_____ М.М. Рахманова
«____» _____2026 г.

Документ подписан электронной подписью
Владелец: Рахманова Мафият Магомедовна
Должность: Директор
Организация: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН "ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Р.Н. АШУРАЛИЕВА"
ИНН: 0561039606

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

г. Махачкала, 2026 г.

РАССМОТРЕНА

на заседании методического совета ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева»

Протокол № ____ от «____» _____ 202__ г.

Организация-разработчик:

- Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Дагестан «Технический колледж имени Р.Н. Ашуралиева» – Центр опережающей профессиональной подготовки Республики Дагестан

Разработчик:

- Азизова Лилия Насруллаховна, кандидат педагогических наук, к.п.н., преподаватель ГБПОУ РД «Технический колледж имени Р.Н. Ашуралиева»

© Азизова Лилия Насруллаховна 2026

© ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева» 2026

Содержание

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ 4
1.1. Законодательное и нормативно-правовое обеспечение разработки дополнительной общеразвивающей программы 4
1.2. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение 4
1.3. Цели и задачи реализации программы 4
1.4. Планируемые результаты обучения 5
1.5. Форма обучения 7
1.6. Направление подготовки 7
1.7. Трудоемкость обучения 7
1.8. Выдаваемый документ 7
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН 8
3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 8
4. УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА 9
5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 14
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ 15
6.1. Материально-технические условия реализация программы 15
6.2. Кадровые ресурсы реализации программы 15
6.3. Учебно-методическое обеспечение программы 15
7. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ 17
7.1. Формы текущего контроля успеваемости по программе 17
7.2. Примеры практических заданий 17

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Законодательное и нормативно-правовое обеспечение разработки дополнительной общеразвивающей программы

Основными законодательными и нормативными документами, регламентирующими разработку и реализацию программы, являются:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (зарегистрирован Минюстом России 18 сентября 2017 г., регистрационный номер № 48226);

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р, с изменениями);

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"» (с изменениями и дополнениями).;

– Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа разработана на основе профессионального стандарта:

– Профессиональный стандарт «11.013 Графический дизайнер», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017г. №40н.

Программа разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. №1543, зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23 декабря 2016 г., регистрационный № 44916) к результатам освоения образовательных программ.

1.2. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

К освоению программы допускаются обучающиеся организаций среднего профессионального образования.

1.3. Цели и задачи реализации программы

Цель данной программы – формирование целостного представления о графическом дизайне как виде проектной и художественно-творческой деятельности, основанного на приобретенных знаниях, умениях, навыках и способах практической работы с графическими редакторами. Приобретение опыта индивидуальной и коллективной проектной деятельности при разработке графических работ. Подготовка к осуществлению осознанного выбора профессиональной ориентации в сфере дизайна.

Достижение этих целей обеспечивается решением следующих задач в процессе изучения курса графического дизайна:

1. ***Образовательные:*** способствовать самореализации обучающихся в изучении конкретных тем графического дизайна (композиция, цвет, типографика, векторная и растровая графика), развивать и поддерживать познавательный интерес к дизайну как виду профессиональной деятельности, знакомить обучающихся с современными тенденциями дизайна и цифровыми инструментами, научить решать проектные задачи нестандартными методами, развивать познавательные интересы при выполнении практических и творческих работ с использованием информационных технологий.

2. ***Воспитательные:*** воспитание убежденности в возможности познания законов гармонии и красоты, в необходимости разумного использования достижений цифровых

технологий, воспитание уважения к творцам дизайна и художникам, отношения к графическому дизайну как к элементу общечеловеческой культуры, формирование информационной этики и уважения к авторским правам.

3. ***Развивающие:*** развитие умений и навыков обучающихся самостоятельно работать со специализированной литературой и цифровыми ресурсами, умений практически применять знания в области дизайна в жизни, развитие творческих способностей, образного и проектного мышления, формирование у обучающихся активности и самостоятельности, инициативы. Повышение культуры общения и поведения, в том числе при коллективной работе над проектами.

Виды деятельности:

– Выполнение практических заданий по композиции и цветоведению;

– Создание графических работ в векторных и растровых редакторах;

– Занимательные упражнения по типографике и верстке;

– Применение ИКТ и цифровых инструментов дизайнера;

– Экскурсы в историю графического дизайна и рекламы;

– Применение дизайна в практической жизни (афиши, визитки, публикации в социальных сетях);

– Допечатная подготовка и сохранение файлов

– Индивидуальные и коллективные творческие проекты с защитой результата.

1.4. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы обучающиеся достигают следующих результатов развития:

Личностные результаты

– сформированность познавательных интересов на основе развития интеллектуальных и творческих способностей обучающихся средствами графического дизайна;

– убежденность в возможности познания законов гармонии и красоты, в необходимости разумного использования достижений цифровых технологий для дальнейшего развития общества, уважение к творцам дизайна и художникам, отношение к графическому дизайну как элементу общечеловеческой культуры;

– мотивация образовательной деятельности на основе личностно-ориентированного подхода;

– формирование ценностных отношений к сверстникам, педагогу, авторам дизайнерских работ и результатам обучения;

– потребность и начальные умения выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой деятельности;

– мотивация к самореализации в творчестве, проектной и практической дизайн-деятельности;

– компетенции познавательной деятельности: постановка и решение проектных задач, нестандартные решения, овладение информационными технологиями (поиск, переработка, выдача информации);

– сформированность информационной этики: уважение к авторским правам, корректное использование изображений и шрифтов.

Метапредметные результаты

Регулятивные:

– овладение навыками самостоятельного приобретения новых знаний и организации учебной деятельности;

– постановка целей, планирование, самоконтроль и оценка результатов своей деятельности (от идеи до готового макета);

– умение извлекать необходимую информацию из различных источников: учебно-научных текстов, справочной литературы, информационных технологий для решения проектных задач.

Познавательные:

– формирование умений воспринимать, перерабатывать и предъявлять информацию в словесной, образной и символической (визуальной) формах, анализировать ее в соответствии с поставленными задачами, выделять основное содержание, находить ответы на поставленные вопросы и излагать их;

– приобретение опыта самостоятельного поиска, анализа и отбора информации (референсов, цветовых схем, шрифтовых пар) с использованием различных источников и новых информационных технологий для решения познавательных задач.

Коммуникативные:

– развитие монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли и способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение (в том числе при обсуждении и критике макетов);

– формирование умений работать в группе с выполнением различных социальных ролей, представлять и отстаивать свои взгляды и убеждения, вести дискуссию, защищать проект.

Предметные:

– понимать роль цвета, композиции и типографики в дизайне, знать основные цветовые модели (RGB, CMYK, Pantone) и правила построения композиции;

– владеть инструментарием Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign и применять его для создания векторных иллюстраций, паттернов, обработки изображений, верстки;

– разрабатывать продукты корпоративного и информационного дизайна (логотип, фирменный блок, визитка, бланк, приглашение) и рекламно-цифрового дизайна (афиша, плакат, листовка);

– готовить файлы к допечатной подготовке и выводу на печать;

– использовать полученные знания в повседневной жизни;

– решать проектные задачи повышенного уровня сложности;

– применять знания в нестандартной ситуации.

Ожидаемый результат: Ожидается, что к концу обучения воспитанники кружка «Графический дизайн» усвоят учебную программу в полном объеме. Обучающиеся приобретут:

– навыки выполнения работ исследовательского и проектного характера;

– навыки решения разных типов дизайнерских задач (от эскиза до готового макета);

– навыки работы в профессиональном программном обеспечении (Illustrator, Photoshop, InDesign);

– навыки работы с дополнительными источниками информации, в том числе электронными, а также умения пользоваться ресурсами Интернет;

– профессиональное самоопределение.

Способы оценивания уровня достижений обучающихся

– тестовые задания;

– интерактивные игры и конкурсы;

– зачетные занятия (просмотр выполненных практических работ по модулям).

Формы подведения итогов

– защита итогового проекта.

В процессе обучения решаются проблемы

– увеличение занятости обучающихся в свободное время;

– организация полноценного досуга;

– развитие личности.

1.5. Форма обучения

Форма обучения очная или очная с применением дистанционных образовательных технологий.

1.6. Направление подготовки

Дополнительное образование (согласно действующей лицензии колледжа).

1.7. Трудоемкость обучения

68 академических часов, включая все виды контактной и самостоятельной работы слушателя.

1.8. Выдаваемый документ

По результатам обучения обучающимся выдается сертификат о прохождении дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн».

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час	В том числе			Форма контроля
			теоретические занятия (лекции)	практические занятия	промежуточный и итог. контроль	
1	2	3	4	5	6	7
Первый семестр						
1.	Вводный урок Инструкция по технике безопасности	**2**	2			Текущий контроль
2.	Раздел 1. Профессиональное программное обеспечение	**32**	6	26		Текущий контроль
Второй семестр						
3.	Раздел 2. Основы дизайна	**4**	2	2		Текущий контроль
4.	Раздел 3. Современный графический дизайн	**30**	4	26		Текущий контроль
Всего:		**68**	**14**	**54**		

3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час	В том числе			Форма контроля
			теоретические занятия (лекции)	практические занятия	промежуточный и итог. контроль	
1	2	3	4	5	6	7
Период проведения занятий с 01.09.2026г. по 28.12.2026г.						
1.	**Вводный урок. Инструкция по технике безопасности**	**2**	**2**			**Текущий контроль**
2.	**Раздел 1. Профессиональное программное обеспечение**	**32**	**6**	**26**		**Тестовые задания**
2.1	Основы программы Adobe Illustrator	12	2	10		Текущий контроль
2.2	Основы программы Adobe Photoshop	10	2	8		Текущий контроль
2.3	Основы программы Adobe InDesign	10	2	8		Текущий контроль
	ИТОГО:	**34**	**8**	**26**		
Период проведения занятий с 01.02.2026г. по 29.05.2026г.						

3.	**Раздел 2. Основы дизайна**	**4**	**2**	**2**		**Текущий контроль**
3.1	Композиция. Основные средства композиции	2	1	1		Текущий контроль
3.2	Цвет. Цветообразование. Анатомия шрифта. Основные правила типографики.	2	1	1		Текущий контроль
4.	**Раздел 3. Современный графический дизайн**	**34**	**4**	**30**		**Текущий контроль**
4.1	Корпоративный и информационный дизайн	18	2	16		Текущий контроль
4.2	Реклама и цифровой дизайн	16	2	14		Текущий контроль
	ИТОГО:	**34**	**4**	**30**		

4. УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

Наименование Модулей и тем	**Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся**	**Объём часов**	**Коды компетенций**
Период проведения занятий с 01.09.2026г. по 28.12.2026г.			
Вводный урок Инструкция по технике безопасности.		**2**	
Вводный урок Инструкция по технике безопасности.	Лекция	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Общие правила охраны труда и техники безопасности Требования ОТ и ТБ перед началом работы, во время работы, в аварийных ситуациях, по окончанию работы.		
Раздел 1. Профессиональное программное обеспечение		**32**	
Основы программы Adobe Illustrator	Лекция	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Adobe Illustrator: интерфейс, инструментарий и области применения векторной графики (понятие векторной графики и её отличие от растровой; назначение и сферы применения Illustrator (логотипы, иллюстрации, паттерны, иконки, полиграфия); обзор интерфейса (панели, рабочее пространство, монтажные области); классификация инструментов (рисование, выделение, трансформация, текст, цвет); панели «Слои», «Цвет», «Обводка»; форматы файлов (AI, EPS, SVG, PDF) и базовая логика работы с документом)		
	Практические занятия	10	
	Интерфейс и базовые фигуры: настройка документа и создание простых объектов (отработка настройки рабочего пространства и документа (размер, цветовой режим RGB/CMYK); создание и редактирование простых фигур (Rectangle, Ellipse, Polygon, Star); выделение, перемещение, копирование, выравнивание объектов; работа со слоями).		

	Контуры и инструмент Pen: построение и редактирование векторных объектов (работа с опорными точками и направляющими; инструменты Pen, Add/Delete Anchor Point, Convert Anchor Point; создание и редактирование контуров; обводка и заливка, настройка толщины и стиля обводки). Создание векторных иллюстраций из простых форм (комбинирование фигур (Shape Builder, Pathfinder: объединение, вычитание, пересечение); построение несложной иллюстрации (например, стилизованного объекта/иконки) из простых форм; группировка и порядок наложения). Создание и редактирование паттернов (разработка бесшовного паттерна; работа с инструментом Pattern Options; настройка повторяемости, масштаба и цвета элементов; сохранение и применение паттерна к объектам). Работа с текстом в Adobe Illustrator (Создание простого и фигурного текста; текст по контуру; базовое форматирование (гарнитура, кегль, интерлиньяж, трекинг, кернинг); оформление текстового блока в макете). Итоговая практическая работа: векторная композиция с иллюстрацией, паттерном и текстом (Самостоятельное выполнение комплексного задания: векторная иллюстрация + паттерн + текстовый блок; сохранение и экспорт файлов (AI, PDF, SVG); просмотр и обсуждение работ)		
Основы программы Adobe Photoshop	Лекция	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Интерфейс, инструментарий Adobe Photoshop: выделение, слои, ретушь и художественные эффекты (инструменты выделения (Marquee, Lasso, Quick Selection, Magic Wand); работа со слоями (создание, маски, режимы наложения, прозрачность); инструменты рисования и ретуши (Brush, Clone Stamp, Healing Brush, Eraser); применение художественных эффектов к тексту и изображениям; работа с медиа-продуктами)		
	Практические занятия	8	
	Интерфейс и базовые операции с изображением: настройка документа, кадрирование, трансформация (отработка настройки документа (размер, разрешение, цветовой режим RGB/CMYK); открытие и		

	сохранение файлов в разных форматах (PSD, JPEG, PNG, TIFF); кадрирование, изменение размера изображения и холста; свободная трансформация и выравнивание объектов; знакомство со слоями (создание, переименование, порядок наложения, прозрачность)). Выделение и работа с областями изображения (инструменты выделения (Marquee, Lasso, Quick Selection, Magic Wand, Object Selection); добавление и вычитание областей выделения; растушёвка и уточнение края; копирование и перемещение выделенных фрагментов на новые слои; простое соединение изображений (основы коллажа)). Ретушь изображений и работа с цветом (инструменты ретуши (Clone Stamp, Healing Brush, Spot Healing Brush, Patch); устранение дефектов и лишних объектов; базовая коррекция цвета и тона (уровни, кривые, цветовой баланс, насыщенность); работа с корректирующими слоями)). Художественные эффекты текста и изображений. Итоговая практическая работа (создание и форматирование текста; применение художественных эффектов к тексту (обводка, тень, градиент, стили слоя) и к изображениям (фильтры, режимы наложения); итоговая работа: небольшой медиа-продукт (постер/коллаж с текстом и обработанным изображением); сохранение и экспорт файлов; просмотр и обсуждение работ)		
Основы программы Adobe InDesign	Лекция	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Инструментарий Adobe InDesign: работа с текстом, иллюстрациями и многостраничными макетами (текстовые фреймы и работа с текстом (поток текста, колонки, стили абзаца и символа); графические фреймы и размещение иллюстраций (импорт, обтекание текстом, масштабирование); работа с мастер-страницами и нумерацией; выравнивание и направляющие; подготовка макета к печати и экспорту)		
	Практические занятия	8	
	Настройка документа и основы вёрстки: рабочее пространство, страницы, направляющие (отработка настройки документа (формат, поля, колонки, цветовой		

	режим); знакомство с интерфейсом и панелями; создание и настройка страниц, работа с направляющими и сеткой; мастер-страницы и нумерация; сохранение файла (INDD) и экспорт в PDF). Работа с текстом: текстовые фреймы, потоки текста и стили (создание и редактирование текстовых фреймов; ввод и импорт текста, перетекание текста между фреймами и страницами; работа с колонками; стили абзаца и символа; базовое форматирование (гарнитура, кегль, интерлиньяж, отступы)). Размещение иллюстраций и работа с графическими фреймами (импорт изображений (растровых и векторных); графические фреймы: заполнение, масштабирование, кадрирование; обтекание текстом; выравнивание и распределение объектов; связь текста и иллюстраций в макете). Итоговая практическая работа: многостраничный макет с текстом и иллюстрациями (самостоятельное выполнение комплексного задания: многостраничный макет (например, буклет или разворот) с мастер-страницами, текстовыми и графическими фреймами, стилями; проверка макета, подготовка к экспорту; сохранение и экспорт в PDF; просмотр и обсуждение работ)		
	Всего	**34 часов**	
Период проведения занятий с 01.02.2026г. по 29.05.2026г.			
Раздел 2. Основы дизайна		**4**	
Композиция. Основные средства композиции	Лекция	1	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08 ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Композиция и её основные средства: принципы построения гармоничного изображения (понятие композиции, её роль в графическом дизайне, основные понятия и правила композиции: замкнутая и открытая композиция, композиционный центр, правило золотого сечения и правило трёх третей, средства композиции: контраст, нюанс, тождество, симметрия и асимметрия, ритм, модульность, пропорциональность, масштабность, достижение равновесия; динамика и статика в изображении, связь теоретического материала с последующими практическими заданиями по построению композиции)		
	Практические занятия	1	

	Построение композиции: применение основных средств и правил композиции в практическом задании (выполнение практического задания по построению композиции в соответствии с инструкцией: определение композиционного центра, выбор замкнутой или открытой схемы, применение правила трёх третей / золотого сечения, использование средств композиции: контраст, нюанс, симметрия/асимметрия, ритм, пропорциональность, масштабность; достижение равновесия, передача динамики или статики в изображении, просмотр и краткое обсуждение выполненных работ)		
Цвет. Цветообразование. Анатомия шрифта. Основные правила типографики.	Лекция	1	
	Цвет и цветообразование: роль цвета в дизайне, цветовые модели и гармония цветовых сочетаний (роль цвета в дизайне и его воздействие на человека; цветовые сочетания и колористическая композиция; цветовая динамика и статика, монохромное и полихромное равновесие; мера, пропорциональность и равновесие композиции; цветовые модели и методы работы с цветом; RGB, CMYK, Pantone; цветовой круг Итона, цветовые триады, контрасты, гармония и цветовые ряды; дополнительные цвета, нюанс) Анатомия шрифта и основные правила типографики: гарнитура, метрика и иерархия текста (основные характеристики шрифта (гарнитура, начертание, плотность, насыщенность, пропорции, контрастность, кегль, комплектность); международная индексация шрифтов PANOSE и стандарты компьютерных шрифтов; основные правила шрифтографии; типометрические, метрические и относительные единицы измерения; правила оформления шрифта; подбор гарнитур, кегля и интерлиньяжа для разных продуктов графического дизайна; иерархия в тексте, трекинг и кернинг)		
	Практические занятия	1	
	Работа с цветом: подбор цветовых сочетаний и построение колористической композиции (выполнение практических заданий по инструкции — работа с цветовым кругом и сервисами подбора цвета; построение цветовых триад, контрастов и нюансов; составление колористической композиции с соблюдением меры, пропорциональности и		

	равновесия; просмотр и краткое обсуждение работ). Работа со шрифтом: анализ анатомии гарнитуры и построение иерархии текста (выполнение практических заданий по инструкции — анализ анатомии выбранной гарнитуры (начертание, насыщенность, контрастность, пропорции); подбор гарнитурной пары, кегля и интерлиньяжа под конкретный продукт; настройка трекинга и кернинга; построение иерархии текста в небольшом макете; просмотр и краткое обсуждение работ)		
Раздел 3. Современный графический дизайн		**6**	
Корпоративный и информационный дизайн	Лекция	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Элементы фирменного стиля. Формирование айдентики. Основные и дополнительные элементы фирменного стиля		
	Практические занятия	16	
	Разработка логотипов и правил использования. Создание фирменного блока и товарного знака. Разработка различных видов визитных карточек, бланков, конвертов. Разработка приглашения		
Реклама и цифровой дизайн	Лекция	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08
	Правила разработки продуктов рекламной продукции и цифрового дизайна. Визуальное оформление макетов интерактивного дизайна и медиа.		
	Практические занятия	14	
	Разработка афиши, плаката и листовки. Разработка макета лендинга. Создание макета мобильного приложения.		
	Всего	**34часа**	

5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Семестр	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
Второй	**01.09.2026г.**	**28.12.2026г.**	17	34	1 раз в неделю по 2 академических часа
Первый	**01.02.2026г.**	**29.05.2026г.**	17	34	1 раз в неделю по 2 академических часа

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

6.1. Материально-технические условия реализация программы

Наименование специализированных аудиторий, лабораторий мастерских, компьютерных классов и др.	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Аудитория	*Лекции, практические занятия, мастер-классы, консультации и другие виды учебных занятий*	*Компьютер, мультимедийный проектор, экран, интерактивная доска, флипчарт, пакет компьютерных программ Adobe CC Win10 pro Microsoft Office Пакет прикладных программ для графического дизайна, полиграфии и медиа - Adobe CC. Программа просмотра изображений стандартный в составе операционной системы. Набор шрифтов не менее 200 шт. - Кирилические для пакета прикладных программ для графического дизайна, полиграфии и медиа*

6.2. Кадровые ресурсы реализации программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации.

Вид ресурса	Характеристика ресурса и количество
Лектор/преподаватель	1
Азизова Лилия Насруллаховна	Преподаватель ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева»

6.3. Учебно-методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение

Разработки мероприятий, бесед, рекомендации по проведению практических работ, по постановке учебных задач, тематика проектной и исследовательской деятельности, комплекты тестов, карточки заданий.

Материально-техническое обеспечение:

- просторное, хорошо отапливаемое и освещенное помещение;
- мебель: столы, стулья, классная доска/маркерная доска;

- компьютерная техника: компьютеры, проектор, экран;
- средства аудиовизуализации;
- наглядные пособия: мультимедийные материалы.

Учебно-практическое оборудование

- Компьютеры с установленным комплектом программ MS Office, Adobe CC.
- Локальная сеть и доступ в Интернет.
- Комплекты практических заданий.
- Электронные образовательные проекты.

В библиотечный фонд входят учебники из федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность и установления предельного срока использования исключенных учебников, утвержденного приказом Минпросвещения России от 21.09.2022 N 858. (Зарегистрировано в Минюсте России 01.11.2022 N 70799).

Студентам Колледжа обеспечен доступа к учебникам ЭБС Лань (https://e.lanbook.com/).

В образовательном процессе используются электронные образовательные ресурсы из федерального перечня электронных образовательных ресурсов, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденного приказом Минпросвещения России от 04.10.2023 N 738. (Зарегистрировано в Минюсте России 02.11.2023 N 70799).

Учебно-методическая литература

1. Павловская Е. Э., Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 119 с.

2. Павловская Е. Э.,Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 119 с.

3. Поляков, Е. Ю. Введение в векторную графику: учебное пособие для СПО / Е. Ю. Поляков. - Санкт-Петербург: Лань, 2022. - 256 с.

4. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко; составители С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. - Кемерово: КемГИК, 2021. - 79 с.

5. Струмпэ А. Ю. Дизайн-проектирование (МДК 01.01): учебное пособие / А. Ю. Струмпэ. – Ростов н/Д: Феникс, 2020.

Интернет-ресурсы

1. Официальный интернет-ресурс Adobe Help Center: www.adobe.com/ru
2. Официальные руководства, уроки, справка по Adobe Illustrator: www.helpx.adobe.com/illustrator
3. Официальные руководства, уроки, справка по Adobe Photoshop: www.helpx.adobe.com/photoshop
4. Официальные руководства, уроки, справка по Adobe InDesign: www.helpx.adobe.com/indesign
5. Сервис по подбору цвета www.color.adobe.com

7. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

7.1. Формы текущего контроля успеваемости по программе

Наименование разделов	Форма текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации по программе	Шкала оценки (баллы, «зачтено» / «не зачтено»)	Критерии оценивания
Вводный урок Инструкция по технике безопасности	Тестирование	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 1. Профессиональное программное обеспечение	Тестирование, практическая работа	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 2. Основы дизайна	Тестирование, практическая работа	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 3. Современный графический дизайн	Тестирование, практическая работа	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %

7.2. Примеры практических заданий

1. **«Иконка из простых фигур»:** Создайте иконку (например, «корзина», «дом», «часы») из 5–7 простых фигур с помощью Rectangle/Ellipse/Polygon и Pathfinder (объединение, вычитание). Настройте заливку и обводку, сгруппируйте объект, сохраните в AI и экспортируйте в SVG. Результат: файл .ai + .svg; критерии — читаемость иконки, использование не менее 2 операций Pathfinder, аккуратность контуров.

2. **«Чистка фотографии»:** Найдите фотографию с 2–3 дефектами (пятна, лишние мелкие объекты, царапины). Устраните дефекты инструментами Clone Stamp / Healing Brush / Spot Healing Brush, выполните базовую коррекцию тона (уровни или кривые), сохраните в PSD (со слоями) и JPEG. Результат: файл .psd + .jpg; критерии — отсутствие видимых следов ретуши, сохранение естественности изображения, наличие корректирующего слоя.

3. **«Одностраничный макет с текстом и иллюстрацией»:** Создайте документ A4 с полями и двумя колонками. Разместите заголовок и 2 абзаца текста, добавьте одну иллюстрацию в графический фрейм с обтеканием текстом. Настройте стили абзаца для заголовка и основного текста, экспортируйте в PDF. **Результат:** файл .indd + .pdf; критерии — корректная работа текстовых фреймов, применение стилей, обтекание текстом, отсутствие «висячих» строк.

4. **«Триада и нюанс»:** На основе одной исходной фотографии (или простой формы) составьте три колористические композиции: (1) по цветовой триаде с цветового круга, (2) на нюансных сочетаниях, (3) с использованием контраста дополнительных цветов. Подпишите использованные цвета (HEX или RGB). Результат: 3 мини-композиции с подписями; критерии — соответствие заявленной схеме, равновесие композиции, обоснование выбора.

5. **«Один объект — три схемы»:** Разместите один и тот же объект (например, круг или прямоугольник) на трех листах: (1) с композиционным центром по правилу трех третей, (2) с симметричной замкнутой композицией, (3) с динамичной асимметричной композицией и ритмом (3–5 повторяющихся элементов). Кратко поясните, какое средство композиции использовано в каждом листе. Результат: 3 эскиза + пояснения; критерии — узнаваемость схемы, соблюдение равновесия, корректность пояснений.

6. **«Разбор гарнитуры и шрифтовая пара»:** Выберите одну гарнитуру (например, из Google Fonts) и подпишите на увеличенном образце 6 элементов анатомии (базовая линия, высота

строчной, выносные элементы, засечки/их отсутствие, контрастность, наклон/начертание). Затем подберите шрифтовую пару (заголовочная + текстовая гарнитура) и оформите небольшой текстовый блок с настройкой кегля, интерлиньяжа, трекинга. Результат: размеченный образец + текстовый блок; критерии — правильность подписей, уместность пары, читаемость и иерархия текста.

7. **«Мини-айдентика»:** Разработайте логотип для вымышленной компании (сфера — на выбор) и на его основе создайте фирменный блок, визитку (лицевая/оборотная сторона) и приглашение. Подготовьте файлы к печати (CMYK, вылеты, шрифты в кривые) и сохраните в PDF. Результат: комплект из 3 макетов + PDF; критерии — единство стиля, читаемость логотипа в малом размере, корректность допечатной подготовки.

8. **«Афиша + экран приложения»**: Создайте афишу события (формат А3 или А4) и на ее основе — макет одного экрана мобильного приложения (например, экран регистрации на это событие). Используйте единую цветовую схему и типографику, покажите связь рекламного и цифрового продукта. Результат: 2 макета; критерии — визуальное единство, иерархия информации, адаптация композиции под мобильный формат, аккуратность сетки.