

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра дизайна и изобразительного искусства



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.1 «Творческая художественно-проектная деятельность»

подготовки специалистов среднего звена по специальности

54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»

Основная образовательная программа среднего профессионального образования

Дизайн (по отраслям)

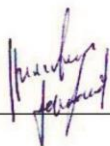
Квалификация

Дизайнер, преподаватель

Год набора 2023

Тамбов 2023

Разработчик: _____



Попова М. О. преподаватель кафедры

дизайна и изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Эксперт: _____



Филатова К.В., к.п.н., доцент кафедры дизайна и

изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (от 05 мая 2023 г N 308) и утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «17» января 2023 года протокол № 6

Зав. кафедрой _____



Черемисин В. В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.1 «Творческая художественно-проектная деятельность»

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности: творческая художественно-проектная деятельность и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК 4	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК 6	Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7.	Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.
ОК 8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ПК 1.1	Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи
ПК 1.2	Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.3	Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.
ПК 1.4	Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.
ПК 1.5	Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.
ПК 1.6	Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.
ПК 1.7	Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.
ПК 1.8	Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.
ПК 1.9	Осуществлять процесс дизайн-проектирования.
ПК 1.10	Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.
ПК 2.1	Осуществлять преподавательскую и учебно-методическую деятельность в образовательных организациях дополнительного образования детей (детских школах искусств по видам искусств), общеобразовательных организациях, профессиональных образовательных организациях.
ПК 2.2.	Использовать знания в области психологии и педагогики, специальных и теоретических дисциплин в преподавательской деятельности.
ПК 2.3.	Использовать базовые знания и практический опыт по организации и анализу образовательного процесса, методике подготовки и проведения занятия.
ПК 2.4	Применять классические и современные методы преподавания.
ПК 2.5	Использовать индивидуальные методы и приемы работы с учетом возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.
ПК 2.6	Планировать развитие профессиональных умений обучающихся
ПК 2.7.	Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.

1.1.3 В результате освоения профессионального модуля студент должен

Иметь практический опыт	-проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;
уметь	-применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования; - использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования; - осуществления процесса дизайнерского проектирования;
знать	- особенности дизайна в области применения; - теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;

	<ul style="list-style-type: none"> - методы организации творческого процесса дизайнера; - современные методы дизайн-проектирования; - основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; приемы и методы макетирования; - особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования; - технические и программные средства компьютерной графики;
--	---

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов 1078

Из них на освоение МДК 598

В том числе, самостоятельная работа 10

на практики, в том числе учебную 180

и производственную 288

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1 Структура профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, ак. час.					
			Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем					Самостоятельная работа
			Обучение по МДК			Практики		
			Всего	В том числе				
	Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)		Учебная	Производственная			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ОК 1-9 ПК 1.1-1.10	МДК 01.01. Дизайн-проектирование	510	510	478	180	180	288	10
ОК 1-9 ПК 1.1-1.10	МДК 01.02 Средства исполнения дизайн-проектов	88	88	70		-	-	32
ОК 1-9 ПК 1.1-1.10 ПК 2.2-2.7	Учебная практика Производственная практика (исполнительская)	432					432	
	Всего:	1078	598	548	180	180	720	42

2.2 Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем в часах
1	2	3
МДК 01.01. Дизайн-проектирование		510
Тема 1. Сущность процесса дизайн-проектирования. Цели и задачи дизайн-проектирования. Понятие дизайн-проект, его основные характеристики	Содержание	
	Лекции	
	Сущность процесса дизайн-проектирования. Цели и задачи дизайн-проектирования.	4
	Понятие дизайн-проектирования, его основные характеристики	4
	Практические занятия	
	Сущность процесса дизайн-проектирования. Цели и задачи дизайн-проектирования.	10
	Понятие дизайн-проектирования, его основные характеристики	10
	Дизайн – творческая проектная деятельность, целью которой является создание многосторонних качеств объектов, процессов, услуг и их систем в рамках полных жизненных циклов. Следовательно, дизайн – это центральный инновационный фактор, гуманизирующий технологии и техногенную среду, и решающий фактор взаимодействия культуры и экономики.	
Тема 2. Основная специализация в графическом дизайне, виды проектов. Графический дизайнер как развивающаяся профессия.	Содержание	
	Лекции	
	Основная специализация в графическом дизайне, виды проектов.	4
	Графический дизайнер как развивающаяся профессия.	4
	Практические занятия	
	Основная специализация в графическом дизайне, виды проектов.	10
	Графический дизайнер как развивающаяся профессия.	10
	Графический дизайн — обширная сфера деятельности и неотъемлемая часть современного мира, создание	

	визуального языка. Графический дизайн может использовать разные средства, быть цифровым или печатным, может включать фотографии, иллюстрации или другие виды графики.	
Тема 3. Сущность и специфика проектирования в графическом дизайне. Графическое оформление информации.	Содержание	
	Лекции	
	Сущность и специфика проектирования в графическом дизайне.	2
	Графическое оформление информации.	1
	Практические занятия	
	Сущность и специфика проектирования в графическом дизайне.	10
	Графическое оформление информации.	10
	Работа с материалом.	10
	Графический дизайн в наше время представляет собой весьма развитую и чрезвычайно насыщенную смысловыми оттенками область художественной жизни общества. Более того, наводит на мысль о самостоятельной ценности этого стремительно выделяющегося из общего мира эстетической деятельности практически нового вида искусства. С другой стороны, графический дизайн, как особая форма эстетического мышления, чрезвычайно активно влияет на другие виды дизайна, вливаясь таким образом в пеструю интегральную картину современного, синтетического по существу, мироощущения.	
Тема 4. Основные этапы дизайн-проектирования в графическом дизайне	Содержание	
	Практические занятия	
	Основные этапы дизайн-проектирования в графическом дизайне	10
	Изучение программного обеспечения	10
	Изучение особенностей работы в различных программах	5
	Под дизайн - проектированием обычно понимают систематизацию взаимообусловленных процессов предпроектных и проектных действий, построенных на чередовании анализа и синтеза, как основы процессов научного исследования, образного синтеза и проектного , конструкторско-технологического или виртуально-программного решения. Взаимодействие и последовательность включения этих двух уровней, в практику дизайн - деятельности обуславливает полное, комплексное и системное вскрытие внутренних противоречий искусственных системы, разного типа качественной или количественной сложности.	
4 семестр		
Тема 5. Роль графического дизайна в современном информационном	Содержание	
	Практические занятия	
	Роль графического дизайна в современном информационном пространстве	10
	Особенности восприятия цвета и формы на восприятие человека	10

пространстве	Графическое оформление информации		10
	Графический дизайн превратился не столько в создание привлекательных картинок, сколько в изменение визуально-коммуникативной среды, которая окружает человека в повседневной жизни. Сегодня графический дизайн – это целая наука, в которой сочетаются расчетливость аналитика с творческими способностями художника.		
Тема 6. Особенности дизайн-проектирования в полиграфическом производстве.	Содержание		
	Практические занятия		
	Создание полиграфического продукта		10
	Графическое оформление информации и печать		10
	Особенности дизайн-проектирования в полиграфическом производстве		10
	Особенности допечатной подготовки		10
	Дизайн полиграфической продукции – вид графического дизайна, в результате которого создаются рекламно-информационные материалы. Чаще всего готовая продукция представлена на бумажном носителе. Несмотря на широкое распространение интернета и телевидения, печатная продукция востребована, а результат использования ее в рекламе колоссален. Главная цель разработки дизайн-проекта полиграфии — не только привлечь внимание потребителей, но и удержать их интерес, склонить к длительному сотрудничеству.		
Тема 7. Процесс дизайн-проектирования в полиграфии и типографиях полного цикла.	Содержание		
	Практические занятия		
	Процесс дизайн-проектирования в полиграфии и типографиях полного цикла.		10
	Создание полиграфического продукта, иллюстративного материала		10
	Верстка полиграфического продукта, работа со шрифтом		3
	Графическое оформление информации, подготовка к печати		3
	Разработку концепции. Есть два подхода: основательный и формальный. Первый включает выделение основного и второстепенного, компоновку текстовых блоков, анализ восприятия готовой работы. Подбор цветов, иллюстраций, шрифтов. Цветовое решение полиграфической продукции может быть выполнено в корпоративных тонах. Если их нет — дизайнер подбирает подходящие варианты. Подготовку макета к печати. Дизайнер задает размер изображения, выбирает цветовую модель, предусматривает поля под обрезку, прилагает файл со шрифтами.		
5 семестр			
Тема 8. Дизайн шрифта. Разработка новых шрифтов.	Содержание		
	Практические занятия		
	Дизайн шрифта		10
	Дизайн буквы		10

	Обработка материала в графической программе	10
	Разработка новых шрифтов с помощью программы	10
	Разработка дизайнерского шрифта, с написанием им цитаты	10
	Графическое оформление информации, подготовка к печати	10
	<i>Создание сайтов, афиш, рекламных баннеров, плакатов, иллюстраций и всего остального, где есть текстовые надписи, невозможно без решения вопроса о выборе шрифта, и правильное его решение, особенно если дизайн минималистичен, имеет определяющее значение. На данный момент в сети существует великое множество различных шрифтов, и чтобы найти тот самый, единственный, порой необходимо пересмотреть кучу сайтов по этой тематике, и вовсе необязательно, что результат вас удовлетворит. Поэтому каждый графический дизайнер хочет иметь в своем арсенале подборку красивых дизайнерских шрифтов, с которыми любой его дизайн заиграет новыми красками, станет поистине удивительным и уникальным.</i>	
Тема 10. Плакатная графика как вид графического дизайна	Содержание	
	Практические занятия	
	Плакатная графика как вид графического дизайна	10
	Разработка плаката-афиши в стиле поп-арт	10
	Разработка плаката-рекламы в стиле винтаж	10
	Разработка социального плаката в эстетике СССР	10
	Разработка спортивного плаката с применением инфографики	10
	<i>Плакат – одна из разновидностей печатной прикладной графики, развивавшейся и формировавшейся на протяжении XIX – начала XX века. Фабричные ярлыки, этикетки, а позднее – упаковки товаров, извещения о свадьбах и меню парадных обедов проходят путь от скупых простейших, чаще всего наборных форм к декоративно-изобразительным, от черного рисунка к цветному, обогащенному порой тиснением и позолотой. А в стилевом отношении – от строгой классичности ранних образцов к многословной и дробной эклектике второй половины XIX века к бесчисленным произвольным стилизациям и, наконец, к модерну..</i>	
Тема 11. Дизайн печатной рекламной продукции	Содержание	
	Практические занятия	
	Дизайн печатной рекламной продукции	6
	Разработка дизайна баннера-перетяжки	10
	Создание дизайн-концепции буклета	10
	<i>Дизайн печатной продукции - это прежде всего на что обращает внимание клиент. Нравится или не нравится ему на это влияет множество факторов. О некоторых из них мы вам объясним в этой статье, а именно как расположены элементы, какие цвета используются и текст в печатной продукции. Это основные три составляющих полиграфического дизайна (он же печатный дизайн).</i>	
6 семестр		

Тема 12. Дизайн-проектирование рекламы на транспорте.	Содержание	
	Практические занятия	
	Дизайн-проектирование рекламы на транспорте.	10
	Создание оракалов	10
	Создание наружной рекламы для обклейки	10
	Графическое оформление информации, подготовка к печати	10
	Первый, и самый важный этап – проектирование дизайна. Чтобы создать яркую и привлекательную картинку продукции или подать коротко и доступно информацию, рекламируя товар или услугу, нужно углубленно изучать всю специфику бизнеса заказчика. Условия продаж, потребительская аудитория, покупательская возможность и много других маркетинговых условий нужно рассмотреть группе дизайнеров, чтобы рекламный продукт получился имиджевым и продаваемым.	
Тема 13. Дизайн вывесок и оформление витрин в условиях информационной городской среды.	Содержание	
	Практические занятия	
	Дизайн вывесок и оформление витрин в условиях информационной городской среды.	10
	Создание дизайн-концепции витрины с использованием элементов лазерной резки	10
	Создание дизайн-концепции витрины с использованием оракалов	10
	Проектирование вывески для магазина	2
	Вывеска информирует потребителей о том, что находится внутри здания или за дверью. Вывески устанавливают над входом. Вывески имеют плоскую, объемную и фигурную форму. Пожалуй, этот вид наружной рекламы - самый популярный. Изготавливают вывески из ПВХ, акрила или оргстекла. Возможно дополнение подсветкой: внутренней или внешней.	
7 семестр		
Тема 14. Дизайн сувенирной продукции.	Содержание	
	Практические занятия	
	Дизайн товарных знаков и упаковки.	10
	Разработка дизайн-концепции сувенирных предметов быта	10
	Разработка сувенирных брелков	10
	Дизайн сувенирной продукции должен не просто цеплять внимание, но и формировать эмоциональную привязанность. То есть, обычная сувенирная ручка должна настолько понравиться человеку, чтобы он её не выкинул, а продолжал пользоваться с гордостью и радостью. В офисе клиента такие мелочи, как календарь, ежедневник или ручка могут стать ненавязчивой и приятной рекламой продукции бренда.	
Тема 15. Разработка элементов фирменного	Содержание	
	Практические занятия	
	Разработка элементов фирменного стиля: колористического решения и логотипа.	10

стиля: логотипа, фирменных шрифтов, знаков навигации.	Разработка элементов фирменного стиля: фирменных шрифтов, паттерна	10
	Разработка элементов фирменного стиля: знаков навигации	10
	Самостоятельная работа	10
	<i>Важным этапом в создании бренда является разработка системы его визуальной идентификации (разработка товарного знака, фирменного стиля, упаковки и т.д.). В сознании потребителя графический образ – дизайн товарного знака – должен однозначно идентифицироваться с брендом, поэтому он должен быть запоминающимся, передавать индивидуальность марки, выделять ее в ряду конкурентов. Дизайн товарного знака, наряду с другими составляющими визуальной коммуникации, должен отражать позиционирование марки, доносить ее ценности. Разработка товарного знака является первым этапом создания визуального образа марки.</i>	
8 семестр		12
квалификационный экзамен		
Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1 1.Дизайн мультимедиа. 2.Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий		10
Учебная практика раздела 1 Виды работ 1. Пленер. 2.Практика в образовательных организациях.		180
Производственная практика раздела 1 (если предусмотрено рассредоточенное прохождение практики) Виды работ 1. Практика в дизайн-студиях		288
МДК 01.02 Средства исполнения дизайн-проектов		88
Тема 1. Средства графического изображения в дизайне среды. Черно-белая линейная графика.	Содержание	
	Лекции	
	Средства графического изображения в дизайне среды	4
	Черно-белая линейная графика	4
	Практические занятия	
	Средства графического изображения в дизайне среды	4
	Черно-белая линейная графика	4
	<i>Архитектурная графика – это особый вид графики, который сочетает в себе художественную и инженерную задачи. При этом к инженерным задачам относят выявление архитектурных и конструктивных особенностей, тектоники архитектурной формы, пропорциональных зависимостей архитектурных проектов, а к художественным задачам – передачу предполагаемого восприятия проектируемой архитектурной среды, организации пространства, монументальности и масштабности архитектурных форм.</i>	
Тема 2. Тонально-графические работы	Содержание	
	Лекции	
	Тонально-графические работы	4

	Практические занятия	
	Тонально-графические работы	4
	<i>Основным термином в тональной графике является понятие «тон», подразумевающее под собой соотношение темного и светлого, контрастного и нюансного. Ахроматичность, т. е. отсутствие ярко выраженных цветовых характеристик поверхностей изображения или предмета – главное свойство тона. Техника с использованием тона называется «тональная графика».</i>	
Тема 3. Аппликация и коллаж	Содержание	
	Лекции	
	Аппликация	2
	Коллаж	2
	Практические занятия	
	Аппликация	2
	Коллаж	2
	<i>Коллаж разрабатывается дизайнером на основе технического задания. Специалист на бумаге или в компьютерной программе показывает клиенту варианты, как после ремонта будет выглядеть отдельная комната, квартира или дом. Полученная композиция передает стиль, палитру, помогает определиться с выбором отделочных материалов, мебели и декора.</i>	
Тема 4. Отмывка - художественно-графический прием	Содержание	
	Лекции	
	Отмывка - художественно-графический прием	2
	Практические занятия	
	Отмывка - художественно-графический прием	2
	<i>Отмывка – техника акварельной живописи и проектной графики, при которой наполненная колером кисть отмывается об бумагу. По сути это метод или способ тональной моделировки формы последовательным послойным наложением краски. При хорошем исполнении отмывка может соперничать с фотографией или с визуализацией трехмерной графики.</i>	
Тема 5. Техника работы гуашью	Содержание	
	Лекции	
	Техника работы гуашью	3
	Практические занятия	
	Техника работы гуашью	3
	<i>Гуашь происходит от французского слова, означающего «непрозрачный», ведет свое происхождение от средневековья. Для подготовки иллюстрированных рукописей, художники стали вводить клей в пигменты на водной основе. Со временем живописцы обнаружили, что добавление порошка мела или цинковых белил в непрозрачную краску обеспечивает хороший маскирующий слой. Есть много нетрадиционных примеров использования гуаши на протяжении</i>	

	<i>всей истории с хорошим эффектом – это работы Дюрера, Дега, Ван Гога, Пикассо, связанных с этой универсальной краской.</i>	
Тема 6. Имитации фактур и текстур материалов и особенности художественно-графического оформления проектов, антуражная графика	Содержание	
	Практические занятия	
	Имитации фактур и текстур материалов	10
	Пластика бумаги	10
	Особенности художественно-графического оформления проектов	5
	Антуражная графика	7
	<i>Проектная графика, как один из основных инструментов дизайнерского формообразования и выражения проектных идей, присутствует на всех стадиях творческого проектного процесса: на стадии генерирования первоначального замысла, и на стадиях эскизного и рабочего проектирования, и на завершающей стадии оформления чертежей проектируемого объекта, являясь активным средством совершенствования качества проектирования. Антураж (франц. <i>entourage</i>) – окружение, окружающая среда, обстановка.</i>	
Всего	1078	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование» №447

Аудитория № 447 «Кабинет для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации - 7 шт.

Стол компьютерный – 7 шт.

Стул для преподавателя - 1 шт.

Стол для преподавателя - 1 шт.

Стол ученический - 9 шт.

Скамья ученическая - 10 шт.

Стул ученический – 16 шт.

Доска меловая – 2 шт.

Учебно-наглядные пособия

Перечень программного обеспечения:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3 - сертификат подлинности на системных блоках (бессрочно)

Операционная система «Альт Образование» - лицензия №ААО.0071.00 (срок действия: 10.09.2020 по 01.09.2022)

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence – лицензионный договор ВВА030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)

Adobe Photoshop CS3 - сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

1С:Предприятие 8 - рег.номер 8922830 (бессрочно)

Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» - договор №72-01/2021 от 02.12.2020 г. (срок действия с 11.01.2021 по 31.03.2021 гг)

CorelDRAW Graphics Suite X3 - 3046674 от 4.10.2007 (бессрочно)

ArchiCad 13, 21 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 24.04.2021 г.

Autodesk AutoCAD 2019 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 12.03.2021 г.

Adobe Illustrator CS3 - Сертификат № CE0712811 от 13.12.2007 (бессрочно)

Adobe Photoshop CS3 - Сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

3.2 Информационное обеспечение обучения

3.2.1. Печатные издания

1. Коротков, Э. М. Менеджмент: учебник для среднего профессионального образования / Э. М. Коротков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 566 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08046-9. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469833>

2. Горленко, О. А. Управление персоналом: учебник для среднего профессионального образования / О. А. Горленко, Д. В. Ерохин, Т. П. Можаяева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 249 с. — (Профессиональное

образование). — ISBN 978-5-9916-9457-5. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452929>

3. Горленко, О. А. Управление персоналом: учебник для среднего профессионального образования / О. А. Горленко, Д. В. Ерохин, Т. П. Можаяева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 249 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-9916-9457-5. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452929>

4. Коротков, Э. М. Менеджмент: учебник для среднего профессионального образования / Э. М. Коротков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 566 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08046-9. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469833>

5. Управление персоналом: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. А. Литвинюк [и др.]; под редакцией А. А. Литвинюка. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 498 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-01594-2. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469678>

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Иванова, И. А. Менеджмент: учебник и практикум для среднего профессионального образования / И. А. Иванова, А. М. Сергеев. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 305 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-9916-7906-0. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/471003>

2. Образовательная платформа Юрайт: <https://urait.ru>

3.2.3. Дополнительные источники

1. <https://elibrary.tsutmb.ru/> Электронная библиотека ТГУ

2. <http://biblio.tsutmb.ru/elektronnyj-katalog/> Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ

3. <http://www.biblioclub.ru> Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система

4. <http://elibrary.ru> Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

5. www.rsl.ru Российская государственная библиотека

6. <http://www.vivaldi.ru> Vivaldi: сеть электронных библиотек.

Электронно-справочные системы:

1. Электронная библиотека ТГУ – база данных научных трудов преподавателей- <https://elibrary.tsutmb.ru>

2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» – база данных учебной, учебно-методической и научной литературы по основным изучаемым дисциплинам - <http://www.biblioclub.ru>

3. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ <http://lib.tsutmb.ru>

4. Электронно-библиотечная система «Юрайт»: коллекция «Легендарные книги» и коллекция СПО – электронные версии учебной и учебно-методической литературы - www.biblio-online.ru

5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – электронные версии российских научно-технических журналов - <http://elibrary.ru>

6. БД Scopus – политематическая реферативно-библиографическая БД, охватывающая рефераты и журналы по разным дисциплинам <http://www.scopus.com>

7. БД ScienceDirect - книги и публикации из научных журналов по всем областям науки <https://www.sciencedirect.com/>

8. Архив научных журналов зарубежных издательств <https://arch.neicon.ru>

Периодические издания:

1. Артикульт: журнал, выпуски с 2011 по 2020 гг. г. доступны в электронной библиотеке eLIBRARY.ru Периодичность выхода: 4 номеров в год <http://articult.rsuh.ru>
2. Дизайн. Материалы. Технология. выходит с 2006 года. 2006-2020 гг. Периодичность выхода: 5 номеров в год https://elibrary.ru/title_about.asp?id=25753
3. Бизнес и дизайн ревю: журнал, выпуски с 2016 по 2020 гг. г. доступны в электронной библиотеке eLIBRARY.ru Периодичность выхода: 4 номеров в год <http://obe.ru/journal>
4. Дизайн и технологии: науч. журнал, выпуски с 2009 по 2020 гг. доступны в свободном доступе Периодичность выхода: 6 номеров в год <http://d-and-t.ru/#home>

Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows

Используемые образовательные платформы:

Дневник.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	Называет преимущества и недостатки будущей профессии, имеет представление о психологических особенностях труда дизайнера, педагога	Устный опрос, эссе
ОК 2 Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивая их эффективность и качество	Анализирует методы и способы профессиональных задач, выстраивает их поэтапное решение	Опрос, решение ситуационных задач
ОК 3 Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях	Применяет знания организационно-управленческой деятельности при принятии решения	Опрос, выполнение тренинговых заданий
ОК 4 Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	Оценивает различные источники информации с позиции эффективности выполнения профессиональных задач	Выполнение практического задания
ОК 5 Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности	Оценивает различные источники информационно-коммуникационных технологий с позиции совершенствования профессиональной деятельности	Опрос, решение ситуационных задач, выполнение тренинговых заданий
ОК 6 Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	Демонстрирует навыки делового общения, командной работы	Опрос, решение ситуационных задач, выполнение тренинговых заданий
ОК 7 Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и	Использует методики саморегуляции при реализации командной работы, анализирует ее успешность	Опрос, решение ситуационных задач, выполнение тренинговых

контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий		заданий, мозговой штурм
ОК 8 Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать и осуществлять повышение квалификации	Демонстрирует способность решения задач профессионального и личностного развития	Опрос, подготовка мультимедийной презентации
ОК 9 Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Ориентироваться и работать в условиях частой смены профессиональных компетенций и требований в творческой и профессиональной деятельности	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.1 Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи	Демонстрировать пространственное воображение при моделировании среды, использовать композиционные приемы, живописную и графическую техники, демонстрировать развитый художественный вкус	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.2 Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия	Грамотно представлять замысел, передавать идеи и проектные предложения средствами ручной графики, различными художественными техниками, композиционными приемами	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.3 Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.	Оперативно и самостоятельно проводить работу по целевому сбору материала. Анализировать и отбирать необходимую информацию для предпроектного исследования, вести поисковую работу	Опрос, работа в группах, подготовка мультимедийной презентации
ПК 1.4 Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом	Четко очерчивать предпроектные цели и задачи, вести сбор материала, составлять портрет потребителя, работать с аналогами, иметь представление о последовательности ведения проектной работы. Уметь грамотно подать готовый материал	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.5 Владеть классическими изобразительными и техническими приемами,	Умеет использовать накопленные знания при выполнении работ, анализировать, исследовать объекты, находить инновационные решения	Опрос, выполнение творческого задания

материалами и средствами проектной графики и макетирования.		
ПК 1.6 Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.	Выполняет проектные работы учетом новых и классических методов и приёмов производства, учитывая особенности материалов, промышленные технологии изготовления	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.7 Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.	Обладает знаниями основных направлений дизайн проектирования, ее задач и методов, использует компьютерные технологиинеобходимых для реализации творческого замысла	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.8 Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи	Выбирает графические средства в соответствии с тематикой и задачами проектавыполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта, создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования, использовать новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.9 Осуществлять процесс дизайн-проектирования	Свободно ориентируется в этапах и последовательности процесса дизайн проектирования, выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале, выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии	Опрос, выполнение творческого задания
ПК 1.10 Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.	Способен разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию организовывать дизайн процесс с заказчиком, дальнейшая реализация дизайн проекта	Опрос, выполнение творческого задания