

КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

ОП.08.03

Промышленная графика в профессиональной среде

Учебный план: №26-02-1-17

Код, наименование
специальности,

направленность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям), Веб-дизайн

Квалификация

выпускника: Дизайнер

Уровень

образования: Среднее профессиональное образование

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Заочное обучение
Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Трудоемкость учебной дисциплины	72	
	Из них аудиторной нагрузки	64	
	Лекции, уроки		
	Практические занятия	64	
	Консультации		
	Промежуточная аттестация		
	Курсовой проект (работа)		
	Самостоятельная работа	8	
Формы промежуточной аттестации по семестрам (номер семестра)	Экзамен		
	Зачет с оценкой	2	
	Контрольная работа	1	
	Курсовой проект (работа)		

**Санкт-Петербург
2026**

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии
с федеральным государственным образовательным стандартом
среднего профессионального образования по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям), утверждённым приказом
Минпросвещения России от **05.05.2022 N 308 (ред. от 03.07.2024)**

Составитель(и): Красильникова М.В.

(Ф.И.О.)

Председатель цикловой
комиссии:

Красильникова М.В.

(Ф.И.О.)

СОГЛАСОВАНИЕ:

Директор колледжа: Леонов С.А.

(Ф.И.О.)

Методический отдел: Ястребова С.А.

(Ф.И.О. сотрудника отдела)

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части общепрофессионального цикла образовательной программы (ОП).

Дисциплина обеспечивает формирование профессиональных (ПК) компетенций.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающегося следующих компетенций на базе полученных знаний и умений

Код и формулировка ОК, ПК	Знания	Умения
ПК 2.3 «Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)»	базовые основы дизайна простых экранных изделий, принципы распределения контента в экранных изделиях, знаковых системах, пиктограммах, инфографике, презентациях; формы передачи информации в цифровом и коммуникационном дизайне, виды работы с цифровыми данными и техническим заданием в этой области, историю и перспективы применения визуального дизайна в традиционных и экранных продуктах	ориентироваться в видах знаков и символов, практическом применении разных типов знака в зависимости от специфики контента; работать со знаковыми информационными системами в дизайне; работать с базовыми формами инфографики в цифровом дизайне и дизайне игровых уровней, работать с многостраничной презентацией, с подготовкой и разбивкой по блокам информационного и визуального контента; выбирать оптимальные графические средства передачи информации в соответствии с поставленной задачей и техническим заданием

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ

2.1. Тематический план и содержание дисциплины:

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах
1	2	3
Тема 1. Основы работы со знаком как с графической единицей	Содержание учебного материала	4
	В том числе, практических занятий	4
Тема № 2. Виды графических символов и знаков как носителей информации	Практическое занятие № 1. Перевод образа в знак. Создание проекта знака на заданную тему, на основе выявления основных черт объекта, обобщения и стилизации формы	4
	Содержание учебного материала	8
	В том числе, практических занятий	8
	Практическое занятие № 2. Разработка пиктограммы на заданную тему	2
	Практическое занятие № 3. Разработка идеограммы и пиктограммы на заданную тему Текущий контроль – экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	2
	Практическое занятие № 4. Графический перевод и адаптация знака в компьютерную иконку Текущий контроль – экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	2
	Практическое занятие № 5. Разработка системы из знаков навигации и пиктограмм на заданную тему	2

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах
	Текущий контроль – экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	
Тема № 3. Инфографика как способ визуальной коммуникации	Содержание учебного материала	18
	В том числе, практических занятий	14
	Практическое занятие № 6. Создание макета простой инфографики на заданную тему с применением пиктограмм, идеограмм, знаков навигации	2
	Практическое занятие № 7. Создание макета системной инфографики на основе модульной сетки на заданную тему с применением иллюстрирования Текущий контроль – экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	4
	Практическое занятие № 8. Создание макета инфографики данных на заданную тему с применением графиков и диаграмм	4
	Практическое занятие № 9. Создание макета артинфографики на авторскую тему с самостоятельной подготовкой материала и выбором стиля иллюстрирования и подачи данных	4
	Самостоятельная работа обучающегося - Систематизация подачи цифрового материала. Изобразительные и дизайнерские приемы Дизайнерская арт-инфографика. Приемы подачи материала, традиции, примеры, сфера применения. Подготовка к промежуточной аттестации	4
Промежуточная аттестация – контрольная работа		2
Всего в семестре:		32
Тема № 4. Презентация как форма визуальной коммуникации	Содержание учебного материала	12
	В том числе, практических занятий	12
	Практическое занятие № 10. Создание макета многостраничной презентации на заданную тему	6
	Практическое занятие № 11. Создание макета многостраничной презентации на авторскую тему с самостоятельной подготовкой и выбором формы подачи материала Текущий контроль – защита проекта	6
Тема № 5. Создание лендинга	Содержание учебного материала	10
	В том числе, практических занятий	10
	Практическое занятие № 12. Создание в графическом редакторе макета дизайна лендинга на заданную тему	4
	Практическое занятие № 13. Разработка макета дизайна информационного лендинга с применением пиктограмм, инфографики, элементов презентации и с самостоятельным выбором формы подачи материала Текущий контроль – защита проекта	6
Тема № 6. Буклет как пример организации контента	Содержание учебного материала	16
	В том числе, практических занятий	12
	Практическое занятие № 14. Буклет как многостраничный макет. Значение для вебдизайнеров многостраничного продукта как упражнения на работу со структурной основой макета. Базовые знания подготовки макета для полиграфического воспроизведения. Структура последовательного размещения информации в буклете	4
	Практическое занятие № 15. Подготовка материала для создания макета буклета на основе продолжения разработки выбранной авторской темы	4
	Практическое занятие № 16. Создание макета буклета А4 с самостоятельным выбором формата (евро,	4

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах
	«гармошка», «окно») на авторскую тему с подготовкой контента и иллюстрированием	
	Самостоятельная работа обучающихся: подготовка к защите творческой работы: подготовка к печати и печать	4
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой		2
Всего в семестре:		40
ВСЕГО по дисциплине:		72

2.2 Курсовое проектирование

Не предусмотрено

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

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

кабинет «Дизайна»

стол, стул преподавательский;

стол, стулья для обучающихся (по кол-ву обучающихся в группе),

технические средства обучения:

компьютер с лицензионным программным обеспечением (Microsoft Windows 10 Pro; Office Standart 2016, Microsoft Office);

мультимедийный проектор; экран;

информационные стенды и шкафы для хранения;

УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы дисциплины

3.2.1 Учебная литература

а) основная

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/587706>

2. Интеллектуальная собственность: учебник для среднего профессионального образования — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 325 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18455-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/590541>

б) дополнительная

1. Просторы и горизонты цифрового образования. Материалы вебинаров, бесед и исследований Юрайт. Академии. Выпуск 3. Весенний семестр 2021 / составители А. А. Сафонов, П. А. Частова. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 212 с. — (Юрайт.Академия). — ISBN 978-5-534-14890-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589011>

3.2.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы, в т. ч. электронные образовательные ресурсы

1. Инфографер.ру – главный российский сайт и образовательный ресурс по визуализации данных [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://infographer.ru/>

2. История презентаций: эпоха до появления Powerpoint (часть 1) [Электронный ресурс] — URL: <https://habr.com/ru/post/527162/>; как появились PowerPoint и Keynote (часть 2) [Электронный ресурс] — URL: <https://habr.com/ru/post/528460/>; современные сервисы (часть 3) [Электронный ресурс]. — URL: <https://habr.com/ru/post/528468/>

4. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Шкала оценивания	Критерии оценивания	Наименование оценочных средств ПА
Отлично	Обучающийся демонстрирует глубокое понимание принципов промышленной графики и её применения в веб-дизайне; свободно оперирует ключевыми понятиями и терминами: фирменный стиль, логотип, брендбук, айдентика, визуальная коммуникация, модульная сетка, цветовая палитра (RGB, CMYK, Pantone), типографика, инфографика, паттерн, текстура, композиция, разрешение (PPI/DPI), векторная и растровая графика, адаптивная графика и др.; знает нормативные требования к промышленной графике (стандарты оформления логотипов, фирменных элементов, упаковки, POS-материалов); владеет методами разработки графических элементов: создаёт логотипы, фирменные паттерны, иконки, инфографику, баннеры с учётом специфики веб-среды; грамотно выполняет графические работы: соблюдает пропорции, цветовые сочетания, правила композиции, требования к разрешениям и форматам для веба; применяет знания на практике: разрабатывает комплексные решения (фирменный стиль компании, набор иконок, инфографику для сайта); решает задачи повышенной сложности: проектирует адаптивные графические элементы для разных устройств, создаёт вариативные версии логотипов и паттернов, интегрирует графику в CMS и конструкторы сайтов; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор графических решений, отвечает на сложные вопросы, обосновывает решения с опорой на тренды, бренд-стратегию и технические требования; проявляет творческий подход: предлагает оригинальные идеи, находит нестандартные способы визуализации данных, интегрирует анимацию и интерактивность в графику; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение специализированным ПО (Adobe Photoshop, Illustrator и т.д.)	Просмотр выполненных творческих работ
Хорошо	Обучающийся выполняет графические работы с незначительными недочётами (например, небольшие погрешности в масштабировании, мелкие ошибки в цветопередаче, пропуски в вариантах форматов, которые легко исправить); соблюдает основные требования к оформлению графики, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда точно настраивает цветовые профили или не прорабатывает все варианты использования логотипа); создаёт графические элементы с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в деталях или текстурах; решает стандартные практические задачи (разработка простого логотипа, создание набора иконок, оформление баннера, подготовка макета визитки), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными адаптивными системами или анимацией); отвечает на большинство вопросов преподавателя, в т.ч. дополнительных, но может допускать мелкие ошибки в интерпретации стандартов или работе с инструментами, которые устраняет после уточнения; оформляет графические материалы с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор шрифтов, цветов или композиционных решений; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка графических решений; владеет базовыми и частью продвинутых функций графических программ, но может испытывать трудности с узкоспециализированными инструментами (например, автоматизацией процессов или сложной анимацией)	

Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (графика, логотип, цвет, шрифт, баннер, иконка, макет, разрешение, вектор, растр, композиция, паттерн); выполняет элементарные задания (создать простой баннер, подобрать цветовую палитру, отредактировать изображение, нарисовать базовую иконку) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует графические материалы поверхностно, не видит системных ошибок или путей их исправления (например, не учитывает требования к разрешениям для веба или не понимает, как адаптировать логотип под разные носители); работает с программами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе инструментов, настройке параметров, сохранении файлов; решает только простейшие типовые задачи при наличии образца (например, может скопировать макет по шаблону, но не разработать логотип самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о нормах или методиках; проявляет низкий уровень самостоятельности, постоянно нуждается в контроле и подсказках при работе с графическими редакторами; допускает нарушения требований к оформлению из-за недостаточного понимания норм (например, использует неправильные цветовые модели, не соблюдает пропорции логотипа, пропускает обязательные форматы файлов)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по дисциплине: не знает основных принципов промышленной графики, не понимает сути фирменного стиля, логотипов; не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить векторную графику от растровой или правильно сохранить файл в нужном формате); допускает грубые ошибки при работе с программами (искажение данных, пропуск ключевых элементов, неверная интерпретация технического задания); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в проектировании (например, путает RGB и CMYK, не умеет работать со слоями, не понимает принципов масштабирования); не использует нормативные документы и справочные материалы по промышленной графике, не умеет работать с интерфейсами программ; не отвечает на основные вопросы преподавателя даже после уточнений и наводящих вопросов; не создаёт даже упрощённый графический элемент (логотип, иконку, баннер) без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении; систематически нарушает правила работы с графическими программами (не соблюдает стандарты оформления, игнорирует организацию слоёв и стилей, создаёт нечитаемые файлы, не сохраняет в требуемых форматах)	