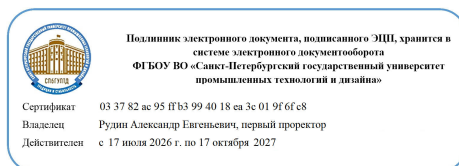


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**«САНКТ- ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)



УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

А.Е. Рудин

Рабочая программа профессионального модуля

ПМ.02

**Техническое исполнение художественно-конструкторских
(дизайнерских) проектов в материале**

Учебный план: №26-02-1-16

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

Наименование части профессионального модуля	Форма контроля	академических часов							Семестр
		Трудоемкость модуля	Аудиторной нагрузки	Лекции, уроки	Практические занятия	Курсовое проектирование	Самостоятельная работа	Промежуточная аттестация	
МДК.02.01 Выполнение дизайнерских проектов в материале	Зачет с оценкой, контр. раб., защита КП	334	276		276	2	58		4-8
МДК.02.02 Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна	Контр. работа	120	102	54	48		18		7-8
УП.02.01 Учебная практика, компьютерное моделирование	Зачет с оценкой	108					108		6
УП.02.02 Учебная практика, техническое исполнение дизайн-проекта	Зачет с оценкой	72					72		7
ПП.02.01 Производственная практика, профессиональные навыки дизайн-проектирования	Зачет с оценкой	288					288		8
ПМ.02. ЭК Экзамен по модулю	Экзамен	12						12	8
Итого		934	378	54	324		544	12	

**Санкт-Петербург
2026**

Рабочая программа профессионального модуля 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., Тимофеева С.К.
(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 профессионального модуля в структуре основной образовательной программы

Профессиональный модуль (ПМ) является частью профессионального цикла основной образовательной программы (ОП).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения

В результате изучения ПМ обучающийся должен освоить основной вид (вид) деятельности (ВД) и соответствующие ему профессиональные компетенции (ПК).

1.2.1 Перечень компетенций

Код компетенций	Наименование компетенций
ВД Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале	
ПК 2.1.	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
ПК 2.2.	Выполнять технические чертежи
ПК 2.3	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)
ПК 2.4	Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации
ПК 2.5	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

1.2.2. Результаты обучения

Уметь	- разрабатывать стратегию проектирования, намечать проектные задачи по схеме: набор возможностей - функции проекта и требования к контенту, структура - проектирование и информационная архитектура, компоновка - дизайн интерфейса и навигация; - разрабатывать технологическую карту авторского проекта; - выполнять технические чертежи проекта с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов, а также технические чертежи страниц экранных продуктов; - разрабатывать варианты оптимальных решений представления массивов данных, формировать массив данных для инфографики на сайте и концепцию инфографических решений; - адаптировать визуальные дизайнерские решения и разработки в области цифрового и веб-дизайна к условиям эксплуатации, обозначенным в технической документации проекта; - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы; составлять реестр возможных интерактивных элементов интерфейса; разрабатывать каркасы типовых страниц с адаптацией согласно ТЗ и с отсылкой к архитектурной схеме; разрабатывать системы графической и интерактивной навигации сайта или мобильного приложения; наглядно представлять комплексные данные контента на сайте
Знать	- исходные данные проекта согласно требованиям заказчика; - специфику производства; нормативную базу документов для создания сайта; - технологический процесс изготовления дизайнерского продукта; - технологические и эксплуатационные требования, предъявляемые к применяемым материалам и технике, основы разработки схем и чертежей, используемых в профессиональной деятельности; - наборы иконок с оглядкой на айдентику, типографские приемы; - графические навигации в интерфейсе проекта; - целостную систему графической идентификации: цветовую схему, формообразующие элементы (знак, фавикон, паттерн, необходимый набор иконографии, уникальные элементы декора и пр.), а также типографические решения (шрифты, кегли, сетку);

	- инструменты аналитики, прототипирования и верстки веб-сайтов и особенности их применения в соответствии с технической документацией проекта; - специфические композиционные свойства (художественные возможности) пластики; методы использования цвета в художественном конструировании; этапы выполнения дизайн-проекта: задание на проектирование; предпроектные исследования; фор-эскиз и дизайн-концепция; эскизное проектирование; художественно-конструкторский проект; рабочий проект; методы работы над проектами
Иметь практический опыт	- разработки технологической карты работы над проектом и созданием сайта; - выполнения технических чертежей и архитектурных схем продуктов цифрового и традиционного дизайна; - выполнения экспериментального дизайн-макета сайта в визуальном и графическом дизайне; - доведения проектов, разработанных дизайн-продуктов до соответствия технической документации; - разработки образцов макетов рекламно-информационной продукции как в цифровом, так и в традиционном дизайне

2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ

Наименование тем МДК и практик	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем в часах
1	2	3
МДК.02.01 Выполнение дизайнерских проектов в материале		334
Раздел 1. Выполнение эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале с учетом их формообразующих свойств		
Тема № 1.1 Введение в профессию: основы типографики в макете	Содержание	34
	В том числе, практических занятий	34
	Практическое занятие № 1. Композиция с образом, переданным элементами шрифта	4
	Практическое занятие № 2. Шрифтовая композиция: каллиграмма	4
	Практическое занятие № 3. Шрифтовая композиция: леттеринг	2
	Практическое занятие № 4. Композиция на исследование форм графем	2
	Практическое занятие № 5. Структурная типографика. Шрифтовой постер Текущий контроль: защита проекта	12
	Практическое занятие № 6. Шрифт-образ: разработка авторской гарнитуры Текущий контроль: защита проекта	10
Самостоятельная работа - подготовка материала, разработка концепции и выполнение самостоятельных макетов в материале, печать макетов и подготовка к защите проектов		20
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		56
Тема № 1.2 Основы использования специальных инструментов экранного проектирования	Содержание	40
	В том числе, практических занятий	40
	Практическое занятие № 7. Семинар по основам экранного проектирования. Аналитическая таблица сравнения специальных инструментов	6
	Практическое занятие № 8. Выбор и утверждение эталонного образца сайта на веб-конструкторе Tilda	2
	Практическое занятие № 9. Копия эталонного образца сайта в веб-конструкторе Tilda Текущий контроль: защита проекта	8

	Практическое занятие № 10. Выбор и утверждение эталонного образца сайта на веб-конструкторе Wix	2
	Практическое занятие № 11. Копия эталонного образца сайта в веб-конструкторе Wix Текущий контроль: защита проекта	8
	Практическое занятие № 12. Выбор и утверждение эталонного образца сайта на веб-конструкторе WebFlow	4
	Практическое занятие № 13. Копия эталонного образца сайта в веб-конструкторе WebFlow Текущий контроль: защита проекта	10
Самостоятельная работа - составление сравнительной аналитической таблицы возможностей веб-конструкторов		4
Промежуточная аттестация по МДК – зачет с оценкой		2
Всего за семестр:		46
Тема № 1.3 Выполнение дизайнерских проектов специальными инструментами	Содержание	70
	В том числе, практических занятий	70
	Практическое занятие № 14. Семинар по техникам поиска проектов для выполнения в сфере веб-дизайна и приемам составления технического задания	4
	Практическое занятие № 15. Выбор и утверждение заказа сайта на веб-конструкторе Tilda	4
	Практическое занятие № 16. Подготовка и утверждение технического задания сайта на веб-конструкторе Tilda	4
	Практическое занятие № 17. Изготовление интерактивного прототипа сайта в веб-конструкторе Tilda согласно техническому заданию Текущий контроль: защита проекта	6
	Практическое занятие №18. Выбор и утверждение заказа сайта на веб-конструкторе Wix	6
	Практическое занятие № 19. Подготовка и утверждение технического задания сайта на веб-конструкторе Wix	4
	Практическое занятие № 20. Изготовление интерактивного прототипа сайта в веб-конструкторе Wix согласно техническому заданию Текущий контроль: защита проекта	6
	Практическое занятие № 21. Выбор и утверждение заказа сайта на веб-конструкторе WebFlow	4
	Практическое занятие № 22. Подготовка и утверждение технического задания сайта на веб-конструкторе WebFlow	4
	Практическое занятие № 23. Изготовление интерактивного прототипа сайта в веб-конструкторе WebFlow согласно техническому заданию Текущий контроль: защита проекта	12
	Практическое занятие №24. Поиск идеи для прототипа мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 25. Подготовка и утверждение технического задания прототипа мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 26. Изготовление прототипа мобильного приложения в Figma согласно техническому заданию Текущий контроль: защита проекта	8
Самостоятельная работа - составление сравнительной аналитической таблицы возможностей веб-конструкторов		4
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		76
Тема № 1.4 Выполнение сторонних заказов по графическому дизайну	Содержание	52
	В том числе, практических занятий	52
	Практическое занятие № 27. Семинар на тему основ поиска и исполнения внешних дизайнерских проектов	6

	Практическое занятие № 28. Поиск и утверждение заказа А	4
	Практическое занятие № 29. Подготовка технического задания А	6
	Практическое занятие № 30. Выполнение проекта А	6
	Практическое занятие № 31. Приведение проекта А к техническому соответствию технологии изготовления Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	6
	Практическое занятие № 32. Поиск, предложение идей и утверждение оптимального варианта для выполнения проекта оригинального мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 33. Подготовка технического задания	4
	Практическое занятие № 34. Макетирование прототипа мобильного приложения Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	6
	Практическое занятие № 35. Проект графического сопровождения интерфейса мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 36. Моделирование прототипа мобильного приложения Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	6
	Самостоятельная работа - составление сравнительной аналитической таблицы возможностей веб-конструкторов	6
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		60
Тема № 1.5 Подготовка к успешной работе в отрасли	Содержание	70
	В том числе, практических занятий	70
	Практическое занятие № 37. Поиск и утверждение заказа	2
	Практическое занятие № 38. Подготовка технического задания Б	2
	Практическое занятие № 39. Выполнение проекта Б	4
	Практическое занятие № 40. Приведение проекта Б к техническому соответствию технологии изготовления Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	4
	Практическое занятие № 41. Поиск и утверждение заказа В	4
	Практическое занятие № 42. Подготовка технического задания В	4
	Практическое занятие № 43. Выполнение проекта В	4
	Практическое занятие № 44. Приведение проекта В к техническому соответствию технологии изготовления Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	4
	Практическое занятие № 45. Подготовка основы для фиксации исследовательской работы по проекту мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 46. Обоснование предпроектного исследования по проекту мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 47. Обоснование результатов макетирования проекта мобильного приложения Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	10
	Практическое занятие № 48. Обоснование решений и результатов моделирования проекта мобильного приложения	10

	Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	
	Практическое занятие № 49. Внесение корректировок в обоснование по проекту мобильного приложения Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	10
	Практическое занятие № 50. Подготовка планшетов к защите проекта мобильного приложения	4
	Практическое занятие № 51. Подготовка речи и презентации к защите проекта мобильного приложения Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	4
Самостоятельная работа - подготовка текста пояснительной записки, дизайн планшетов и презентации к защите курсового проекта		24
Промежуточная аттестация по МДК – защита курсового проекта		2
Всего за семестр:		96
МДК.02.02. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна		120
Раздел 2. Разработка конструкции изделия с учетом технологии изготовления, выполнение технических чертежей, разработка технологической карты изготовления изделия		
Тема № 2.1 Конструкция и технологии производства полиграфической продукции	Содержание	48
	Обзор курса. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна	4
	Особенности дизайн систем (систем идентификаций) и фирменных стилей	6
	Постоянные систем идентификации	4
	Объекты идентификации: от визитки к наружной рекламе	4
	Многостраничная верстка: брошюра	4
	Многостраничная верстка: книга	4
	Периодические издания: газета	4
	Периодические издания: журнал	6
	Текущий контроль: тестирование	
	В том числе, практических занятий	10
	Практическое занятие № 1. Многостраничная верстка книги Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	10
Самостоятельная работа - верстка полиграфического дизайн-проекта		4
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		52
Тема № 2.2 Конструкция и технологии производства экранных проектов	Содержание	52
	Конструкция и технологии производства сайтов и мобильных приложений. Методы проведения пользовательских исследований	4
	Элементы пользовательского/клиентского опыта: тренд от информирования к сервису	4
	Аналитика и метрики в экранном дизайне	4
	Технологические карты проекта сайта и мобильного приложения Текущий контроль: тестирование	6
	В том числе, практических занятий	34
	Практическое занятие № 1. Применение инструментов разработчика мобильных приложений	10
	Практическое занятие № 2. Изучение основ Google-стратегии — Material design Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	8
	Практическое занятие № 3. Изучение основ Apple-стратегии — Human interface guidelines (HIG) Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	8

	Практическое занятие № 4. Приведение к конструкторско-технологическому соответствию прототипа мобильного приложения Текущий контроль: экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы	8
Самостоятельная работа - изучение и конспект источников, проектирование конструкторско-технологической составляющей проекта		14
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		68
Практики	УП.02.01 Учебная практика, компьютерное моделирование	108
	Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	
	УП.02.02 Учебная практика, Техническое исполнение дизайн-проекта	72
	Промежуточная аттестация — зачет с оценкой	
	ПП.02.01 Производственная практика, профессиональные навыки дизайн-проектирования	288
	Промежуточная аттестация — зачет с оценкой	
Промежуточная аттестация по ПМ – экзамен по модулю		12
Всего:		934

3. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПО МДК.02.01

3.1 Цели и задачи курсовой работы (проекта)

Цель курсового проекта:

Систематизация, углубление и практическое применение теоретических знаний по изучаемой дисциплине.

Задачи: исследование конкретной проблемы в рамках выбранной темы;

анализ проблемы, ее актуальности и изученности;

разработка проекта, модели, алгоритма или решения;

анализ данных: сбор источников, критический анализ, выводы;

формирование навыков самостоятельной работы с научной литературой, нормативными документами и практическими материалами.

3.2 Типовая тематика курсовой работы (проекта)

1. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения экскурсий по экспозиции ФГБУК «Государственный Эрмитаж».
2. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения анализа и хранения родственных связей.
3. Дизайн-проект прототипа мобильного игрового приложения фотоквестов.
4. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для управления личным временем.
5. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения каталога и навигации по музеям Санкт-Петербурга.
6. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для помощи в поиске и хранении творческих идей.
7. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения со списками для ознакомления и впечатлений от произведений искусства.
8. Дизайн-проект прототипа мобильного игрового приложения для угадывания атрибуции произведений искусства.
9. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для навигаций и квестов по памятным местам Санкт-Петербурга и его пригородов.
10. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для составления списков желаний, подарков и впечатлений.
11. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для мест, рейтинга и заметок о личной памяти.

12. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для картотеки бывших и настоящих коллег с важными деталями.
13. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для принятия решений различными способами.
14. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения дневника путешественника.
15. Дизайн-проект прототипа мобильного приложения для списков близких, дружеских и приятельских кругов.

3.3 Требования к выполнению и представлению результатов курсовой работы (проекта)

Курсовая работа должна содержать следующие основные разделы:

Титульный лист (оформляется по предоставленному образцу)

Задание на выполнение курсового проекта;

Пояснительная записка со следующими разделами: оглавление (содержание) с указанием страниц для каждого раздела и подраздела, введение. теоретическая часть, предпроектный анализ, актуальность темы, цели и задачи, цель и задачи исследования, объект и предмет исследования, поиск и выбор стиля проекта, УТП;

Техническое задание;

Исследовательская часть. Техническое дизайн-проектирование. Эскизы и варианты поисковых решений. Творческая концепция проекта. Разработка рекламно-полиграфической продукции в графическом редакторе. Подбор возможных материалов. Визуализация проекта;

Заключение;

Список используемых источников;

Приложения

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Для реализации программы должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория компьютерного дизайна, оснащенная оборудованием:

компьютеры;
графические планшеты;
плоттер широкоформатный;
лазерный принтер;
мультимедийный проектор;
экран;
стол, стул преподавателя;
стол, стул ученический (по кол-ву студентов в группе);
шкафы, стеллажи для материалов и проектов;

мастерская дизайна, оснащенная оборудованием:

компьютер;
многофункциональное устройство HP (МФУ HP);
экран;
проектор;
рабочие зоны с большими столами и удобными стульями;
светонепроницаемые шторы - блэкаут на окнах;
специальные коврики для резки макетов (графический дизайн);
крепёжная система для демонстрации работ; стеллажи для материалов и макетов;
материалы и инструменты (по видам профессиональной деятельности)

4.2. Информационное обеспечение реализации программы

4.2.1 Учебная литература

а) основная

1. Инженерная и компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под общей редакцией Р. Р. Анамовой, С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничновой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 226 с. — (Профессиональное

образование). — ISBN 978-5-534-16834-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584597>

2. Сергеев, Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации : учебник для среднего профессионального образования / Е. Ю. Сергеев. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 221 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10856-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565167>

3. Организация производства. Практический курс : учебник для среднего профессионального образования / под общей редакцией И. Н. Иванова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 334 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18256-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584724>

4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебник для среднего профессионального образования / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586951>

б) дополнительная

1. Боев, В. Д. Компьютерное моделирование : учебное пособие для СПО / В. Д. Боев, Р. П. Сыпченко. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 517 с. — ISBN 978-5-4488-0998-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139751.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. МДК «Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна». История развития полиграфии. ПМ «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Николаева А. С. — Санкт-Петербург: СПбГУПТД, 2024. — 54 с. — Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2024216, по паролю.

3. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / Д. В. Горденко, Д. Н. Резеньков, С. В. Сапронов, Н. В. Гербут. — Саратов : Профобразование, 2022. — 90 с. — ISBN 978-5-4488-1538-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/122431/details> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Сметанникова, Т. А. Компьютерное моделирование в дизайне : учебное пособие для СПО / Т. А. Сметанникова, В. А. Кукушкина, Т. В. Ананьева. — Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024. — 54 с. — ISBN 978-5-00175-259-2, 978-5-4488-2073-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141015.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

5. Сычев, А. В. Web-технологии : учебное пособие / А. В. Сычев. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 407 с. — ISBN 978-5-4497-2429-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133914.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

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

1. Образовательный журнал платформы для создания сайтов Tilda Publishing: практические руководства по дизайну и маркетингу для цифровых проектов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.tilda.education/>

2. Дизайн-система Google [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://m3.material.io/>

3. Митрофанова Н. Разница между фиксированной, резиновой, адаптивной и отзывчивой версткой [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://shpargalkablog.ru/2013/06/layout.html>

4. ФИГМА ДИЗАЙН [Электронный ресурс]. — Режим доступа: www.figma.com/design

5. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

Шкала оценивания	Критерии оценивания	Наименование оценочных средств ПА
МДК.02.01 Выполнение дизайнерских проектов в материале		
Отлично	Обучающийся демонстрирует глубокое понимание процессов реализации веб-дизайна в материале (полиграфия, сувенирная продукция, брендированные элементы и т.д.); владеет методами адаптации цифровых макетов для различных носителей (визитки, баннеры, упаковка, мерч, POS-материалы); грамотно выполняет подготовку макетов к печати: соблюдает требования типографий, задаёт корректные отступы и вылеты, выбирает подходящие цветовые профили, учитывает особенности постпечатной обработки; применяет знания на практике: разрабатывает комплексные проекты с переносом веб-дизайнерских решений в физический формат (фирменный стиль на носителях, презентационные материалы, брендированная продукция); решает задачи повышенной сложности: проектирует многостраничные издания с учётом фальцовки, создаёт макеты сложной резки, адаптирует интерактивные элементы веб-дизайна для статичных носителей; составляет полные комплекты проектной документации: исходные файлы в форматах AI, EPS, PDF, TIFF; технические спецификации, цветовые палитры, шрифты, инструкции для типографии; создаёт качественные макеты: обеспечивает точность цветопередачи, чёткость линий, читаемость текста на всех носителях, учитывает технологические ограничения производства; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор материалов и технологий, отвечает на сложные вопросы, обосновывает решения с опорой на стандарты и требования производителей; проявляет творческий подход: предлагает оригинальные способы интеграции веб-элементов в материальный носитель, находит нестандартные решения для сложных задач; учитывает функциональные и эстетические требования: сочетает визуальную выразительность с практичностью использования, учитывает целевую аудиторию и контекст применения; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение программами (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, CorelDRAW и т.д.) и понимание технологических процессов производства	Просмотры выполненных творческих работ
Хорошо	Обучающийся владеет основным содержанием дисциплины, знает базовые принципы адаптации веб-дизайна для печати и других носителей; выполняет проекты с незначительными недочётами (например, небольшие ошибки в настройках вылетов, пропуски в спецификации шрифтов, мелкие погрешности цветопередачи, которые легко исправить); соблюдает основные требования к подготовке макетов, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда точно настраивает цветовые профили или не прорабатывает варианты постпечатной обработки);	

	создаёт макеты с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в типографике или масштабировании элементов; отвечает на большинство вопросов преподавателя, в т.ч. дополнительных, но может допускать мелкие ошибки в интерпретации технических требований или работе с инструментами, которые устраняет после уточнения; оформляет проектную документацию с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор технологий или материалов; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка макетов перед сдачей в производство; владеет базовыми и частью продвинутых функций графических программ, но может испытывать трудности с узкоспециализированными инструментами (например, подготовкой макетов для тиснения или УФ-печати)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (печать, макет, цвет, шрифт, разрешение, вылеты, PDF, RGB); слабо понимает взаимосвязь цифровых и физических носителей, путает понятия «DPI» и «PPI», «векторная» и «растровая графика», «вылеты» и «поля», «цветопроба» и «пробный оттиск»; выполняет элементарные задания (создать визитку, простой флаер, логотип на носителе) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; работает над проектами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе форматов, настройке разрешения, сохранении файлов; решает только простейшие типовые задачи при наличии образца (например, может скопировать макет по шаблону, но не адаптировать веб-дизайн для печати самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о технологических процессах; не осознаёт роли технологической подготовки в реализации дизайн-проекта, не видит связи между грамотной адаптацией макета и качеством конечного продукта; допускает нарушения требований к оформлению из-за недостаточного понимания норм (например, пропускает вылеты, использует неверные цветовые профили, не учитывает особенности резки или фальцовки)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не ориентируется в терминологии дисциплины, путает или неверно трактует базовые понятия (DPI, CMYK, вылеты, цветопроба, фальцовка и т.п.); не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить RGB от CMYK в макете или правильно сохранить файл для печати); не анализирует макеты и спецификации, не видит очевидных ошибок в подготовке файлов (несоответствие форматов, отсутствие вылетов, грубые нарушения цветопередачи); допускает грубые ошибки при работе с программами (искажение пропорций, пропуск ключевых элементов, неверная интерпретация технического задания);	

	не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в проектировании (например, путает единицы измерения, не умеет работать с цветовыми профилями, не понимает структуры макета для печати); не использует нормативные документы и справочные материалы по подготовке макетов, не умеет работать с интерфейсами программ; не отвечает на основные вопросы преподавателя даже после уточнений и наводящих вопросов; не создаёт даже упрощённый макет без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении; систематически нарушает правила подготовки макетов (не соблюдает стандарты, игнорирует вылеты и цветовые профили, создаёт нечитаемые файлы, не сохраняет в требуемых форматах)	
Зачтено	Обучающийся имеет глубокие знания учебного материала по теме практической работы, показывает усвоение взаимосвязи основных понятий, используемых в работе, смог ответить на все уточняющие и дополнительные вопросы. Демонстрирует знания теоретического и практического материала по теме практической работы, определяет взаимосвязи между показателями задачи, даёт правильный алгоритм решения, определяет междисциплинарные связи по условию задания	
Не зачтено	Обучающийся показывает знание учебного материала, усвоение основной литературы, отвечает почти полно на все заданные дополнительные и уточняющие вопросы. Демонстрирует знания теоретического и практического материала по теме практической работы, допуская незначительные неточности при реализации проекта, имея неполное понимание междисциплинарных связей при правильном выборе алгоритма решения задания	
МДК.02.02 Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна		
Отлично	Обучающийся свободно оперирует ключевыми понятиями и терминами: адаптивная вёрстка, сетка (grid), типографика в веб-среде, UX/UI, пользовательский сценарий, интерактивные элементы, прототипирование, каркасная модель (wireframe), мокап, пиксель-перфект, кросс-браузерная совместимость, семантическая вёрстка, медиа-запросы, бэкенд, API, фреймворк, библиотека компонентов и др.; знает основные инструменты и технологии: HTML, CSS, JavaScript (базовый уровень), Figma, Adobe XD, Sketch, Tilda, Webflow, а также принципы работы CMS (WordPress, Joomla и т.д.); владеет методами проектирования интерфейсов: создаёт прототипы, wireframes, мокапы, интерактивные прототипы с переходами и анимациями; грамотно разрабатывает дизайн-решения: учитывает требования UX/UI, соблюдает гайдлайны платформ (Material Design, Human Interface Guidelines), обеспечивает доступность (WCAG); применяет знания на практике: разрабатывает адаптивные веб-интерфейсы, проектирует навигацию, создаёт интерактивные элементы с учётом пользовательского опыта; решает задачи повышенной сложности: проектирует дизайн-системы, разрабатывает библиотеки компонентов, настраивает анимацию и	Просмотры выполненных творческих работ

	интерактивность, интегрирует дизайн с CMS или конструкторами; составляет полные комплекты документации: дизайн-спецификации, гайдлайны по компонентам, цветовым палитрам, шрифтам, отступам, состояниям интерактивных элементов; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор решений, отвечает на сложные вопросы, обосновывает выбор технологий и инструментов; учитывает функциональные, эргономические и технические требования: проектирует интерфейсы с учётом скорости загрузки, кросс-браузерности, доступности для людей с ОВЗ; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение как базовыми, так и продвинутыми инструментами веб-дизайна	
Хорошо	Обучающийся владеет основным содержанием дисциплины, знает базовые принципы конструкторско-технологического обеспечения веб-дизайна и терминологию; выполняет проектные задачи с незначительными недочётами (например, небольшие ошибки в сетке, мелкие погрешности в отступах или типографике, которые легко исправить); оперирует ключевыми терминами, но иногда допускает небольшие неточности в их трактовке или применении, которые исправляет после уточнения; соблюдает основные требования к проектированию интерфейсов, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда прорабатывает все состояния интерактивных элементов или не учитывает крайние случаи разрешения экрана); создаёт адаптивные макеты с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в респонсивности или анимации; решает стандартные практические задачи (проектирование главной страницы сайта, лендинга, блога, интернет-магазина), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными дизайн-системами или интеграцией с API); отвечает на большинство вопросов преподавателя, в т.ч. дополнительных, но может допускать мелкие ошибки в интерпретации гайдлайнов или технических ограничений, которые устраняет после уточнения; оформляет проектную документацию с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор инструментов или решений; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка проектных решений; владеет базовыми и частью продвинутых функций инструментов веб-дизайна (Figma, Adobe XD), но может испытывать трудности с узкоспециализированными задачами (например, продвинутой анимацией или сложной адаптивностью)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (веб-дизайн, интерфейс, макет, прототип, кнопка, ссылка, меню, шрифт, цвет, сетка, адаптивность); выполняет элементарные задания (создать статичный макет страницы, подобрать цветовую палитру, разместить текст и изображения) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует макеты поверхностно, не видит системных проблем или путей их исправления	

	(например, не замечает противоречий в типографике или не понимает, как исправить неверное поведение элементов при изменении размера экрана); работает над проектами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе инструментов, настройке сетки, подборе шрифтов и цветов; решает только простейшие типовые задачи при наличии образца (например, может скопировать макет по шаблону, но не разработать его самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о технологиях или стандартах; проявляет низкий уровень самостоятельности, постоянно нуждается в контроле и подсказках при работе с инструментами веб-дизайна; не осознаёт роли технологического обеспечения в профессиональной деятельности веб-дизайнера, не видит связи между грамотным проектированием и реализацией интерфейса; допускает нарушения принципов доступности и адаптивности из-за недостаточного понимания норм (например, игнорирует контрастность текста, не прорабатывает мобильные версии, не учитывает особенности разных браузеров)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по дисциплине: не знает основных принципов конструкторско-технологического обеспечения, не понимает сути адаптивного дизайна, UX/UI, прототипирования; не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить wireframe от дизайн-макета или правильно разместить элементы на сетке); не анализирует дизайн-решения, не видит очевидных ошибок в макетах (несоответствие размеров, отсутствие адаптивности, грубые нарушения UX); допускает грубые ошибки при работе с инструментами (искажение пропорций, пропуск ключевых элементов интерфейса, неверная интерпретация технического задания); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в проектировании (например, путает блоки интерфейса, не понимает принципов сетки, не умеет работать с Figma или Adobe XD); не использует гайдлайны и справочные материалы по веб-дизайну, не умеет работать с интерфейсами программ; не отвечает на основные вопросы преподавателя даже после уточнений и наводящих вопросов; не создаёт даже упрощённый макет без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении; систематически нарушает правила проектирования веб-интерфейсов (не соблюдает стандарты доступности, игнорирует адаптивность, создаёт нечитаемые макеты, не учитывает технические ограничения)	
Учебная практика		
Представлены в рабочей программе учебной практики		
Производственная практика		
Представлены в рабочей программе производственной практики		
ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале		

Отлично	Обучающийся свободно оперирует ключевыми понятиями и терминами: адаптивная вёрстка, респонсивный дизайн, UI/UX, сетка (grid), типографика в вебе, цветовая палитра (HEX, RGB, HSL), контраст доступности, интерактивные элементы, анимация интерфейса, микроинтеракции, прототип, мокап, фронтенд, бэкенд, фреймворк, библиотека компонентов, дизайн-система, атомарный дизайн и др.; знает основные инструменты и технологии: Figma, Adobe XD, Sketch, Photoshop, Illustrator, Tilda, Webflow, а также основы HTML/CSS/JavaScript для понимания реализации; владеет методами реализации проектов: создаёт адаптивные макеты, настраивает интерактивность, интегрирует шрифты и медиаконтент, экспортирует ресурсы для разработчиков; грамотно выполняет техническую часть проекта: соблюдает сетку и отступы, обеспечивает единообразие стилей, оптимизирует изображения и иконки, учитывает требования доступности (WCAG); применяет знания на практике: разрабатывает полноценные веб-интерфейсы (лендинги, корпоративные сайты, интернет-магазины) с проработкой всех состояний элементов (hover, focus, active, disabled); решает задачи повышенной сложности: проектирует дизайн-системы, создаёт библиотеки компонентов, настраивает анимации и переходы, адаптирует интерфейсы под разные устройства и разрешения; составляет полные комплекты материалов для передачи разработчикам: мокапы, интерактивные прототипы, гайдлайны по стилям, спецификации шрифтов и цветов, наборы иконок и изображений в нужных форматах и размерах; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор технических решений, отвечает на сложные вопросы, обосновывает решения с опорой на UX-исследования и стандарты веб-доступности; проявляет творческий подход: предлагает оригинальные, но технически реализуемые решения, находит баланс между эстетикой и функциональностью; учитывает функциональные, эргономические и технические требования: проектирует удобные, быстрые и доступные интерфейсы, оптимизирует контент для SEO и производительности; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение как дизайнерскими, так и базовыми разработческими инструментами	Просмотры выполненных творческих работ
Хорошо	Обучающийся владеет основным содержанием модуля, знает базовые принципы технического исполнения веб-дизайна и терминологию; выполняет проекты с незначительными недочётами (например, небольшие отклонения от сетки, мелкие ошибки в экспорте ресурсов, пропуски в документации, которые легко исправить); соблюдает основные требования к технической реализации, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда учитывает контрастность для доступности или не прорабатывает все состояния интерактивных элементов); создаёт макеты и прототипы с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в типографике, отступах или анимации;	

	решает стандартные практические задачи (разработка лендинга, одностраничного сайта, простого интернет-магазина), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными анимациями или дизайн-системами); 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 проектную документацию с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор технических параметров или форматов экспорта; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка технических решений; владеет базовыми и частью продвинутых функций дизайнерских инструментов, но может испытывать трудности с узкоспециализированными возможностями (например, автолейаутами в Figma или продвинутыми анимациями в Adobe XD)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (веб-дизайн, макет, прототип, интерфейс, кнопка, иконка, шрифт, цвет, адаптивность, пиксель, разрешение, сетка, отступы); выполняет элементарные задания (создать статичный макет страницы, разместить текст и изображения, подобрать цветовую схему, сделать простой прототип с 2–3 экранами) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует проекты поверхностно, не видит системных ошибок или путей их исправления (например, не замечает нарушения сетки, не понимает, как исправить проблемы с контрастом или доступностью); работает над проектами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе форматов экспорта, настройке отступов, размещении интерактивных элементов; решает только простейшие типовые задачи при наличии образца (например, может скопировать макет по шаблону, но не разработать его самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о технологиях или стандартах; не осознаёт роли технической грамотности в веб-дизайне, не видит связи между качеством макета и его реализацией разработчиками; допускает нарушения требований к реализации из-за недостаточного понимания норм (например, использует неподходящие форматы изображений, не соблюдает отступы сетки, игнорирует требования доступности)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по модулю: не знает основных принципов технического исполнения веб-проектов, не понимает сути адаптивной вёрстки, UI/UX, сетки, доступности; не ориентируется в терминологии веб-дизайна, путает или неверно трактует базовые понятия (макет, прототип, мокап, сетка, адаптивность, респонсивность, контраст, доступность, фронтенд и т.п.); не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить статичный макет от интерактивного прототипа или правильно экспортировать иконку в нужном формате);	

	не анализирует технические аспекты проектов, не видит очевидных ошибок в макетах или прототипах (нарушение сетки, отсутствие состояний интерактивных элементов, низкий контраст, нечитаемый текст); допускает грубые ошибки при работе с инструментами (искажение пропорций, пропуск ключевых элементов интерфейса, неверная интерпретация технического задания); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в проектировании (например, путает размеры экранов, не понимает принципов респонсивности, не умеет работать со слоями и компонентами); не использует стандарты и справочные материалы по веб-дизайну (WCAG, гайдлайны платформ), не умеет работать с инструментами прототипирования; не отвечает на основные вопросы преподавателя даже после уточнений и наводящих вопросов; не создаёт даже упрощённый макет или прототип без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении; систематически нарушает правила технического исполнения (не соблюдает сетку, игнорирует отступы и типографику, создаёт нечитаемые интерфейсы, не учитывает требования к экспорту ресурсов для разработчиков)	
--	--	--