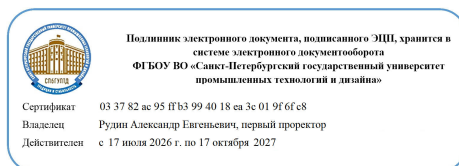


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**«САНКТ- ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)



УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа профессионального модуля

ПМ.05

Освоение профессии рабочего, должности служащего

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.05.01 Освоение профессии рабочего 12565 "Исполнитель художественно-оформительских работ"	Контр. работа	78	64		64		14		3-4
УП.05.01 Учебная практика, этюдирование	Зачет с оценкой	144	144		144				4
УП.05.02 Учебная практика, освоение профессии рабочего 12565 "Исполнитель художественно-оформительских работ"	Зачет с оценкой	144	144		144				4
ПМ.05.ЭК Экзамен по модулю	Экзамен	12						12	4
Итого		378	352		352		14	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): Новикова К.А.
(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 деятельности (ВД) и соответствующие ему профессиональные компетенции (ПК).

1.2.1 Перечень компетенций

Код компетенций	Наименование компетенций
ВД Освоение профессии рабочего, должности служащего	
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
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 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

1.2.2. Результаты обучения

Уметь	- выполнять в программе Adobe Illustrator элементы и сборку книжного разворота с использованием технологии pop-up; - выполнять предварительный проект дизайн-проекта с применением компьютерных программ; - разрабатывать план работы по выполнению дизайн-проекта; - работать над проекциями объемных фигур и сопоставлять в проекциях взаимодействия фигур в пространстве; - выполнять практические упражнения по бумагопластике; - выполнять эскиз декоративного объекта дизайна; - выполнять упражнения по технологии секущих плоскостей; выполнять упражнения по технологии развертка; - выполнять образцы различных объектов дизайна
Знать	- этапы выполнения эскиза дизайн-проекта и способы проектирование 3D модели объекта; - технологическую последовательность выполнения дизайн-проекта в специальных компьютерных программах; - порядок выполнения макета для сборки объекта дизайна; - понятия о фронтальной, горизонтальной и боковой проекциях, как основе работы над проектными чертежами, согласно требованиям заказчика; - приемы работы с бумагой в технике бумагопластика; - технические особенности и последовательность изготовления образца объекта дизайна; - способы выполнения декоративного рельефа; - особенности композиционного решения декоративного проекта; - технологическую последовательность изготовления декоративного макета; - технику выполнения различных дизайн-продуктов с применением современных технологических средств
Иметь практический опыт	- выполнения дизайн-проекта в программе 3 D-проектирования; - выполнения работы дизайн-проекта, его разработки для последующей реализации; - выполнения объемного макета изделия по проекционным изображениям; - проектирования 3D модели упаковки; - выполнения работы по авторским эскизам; работы в различных техниках для разработки дизайн-проекта

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.05.01 Освоение профессии рабочего 12565 "Исполнитель художественно-оформительских работ"		78
Тема № 1. Бумагопластика	Содержание	8
	Приемы работы с бумагой в технике бумагопластика, технические особенности и последовательность изготовления. Способы выполнения декоративного бумажного рельефа. Приемы работы в технике бумагопластика. Особенности композиционного решения декоративного бумажного рельефа. Технологическая последовательность изготовления декоративного бумажного рельефа	
	В том числе, практических занятий	8
	Практическое занятие № 1. Выполнение упражнений для отработки техники бумагопластика	2
	Практическое занятие № 2. Выполнение эскизов декоративного панно в технике бумагопластика (формат А4)	2
	Практическое занятие № 3. Выполнение предварительного макета декоративного панно в технике бумагопластика (формат А4)	2
	Практическое занятие № 4. Выполнение чистового макета декоративного панно в технике бумагопластика и оформление на черной подложке из пенокартона черного цвета (формат А4)	2
Текущий контроль – просмотр выполненных работ		
Тема № 2. Техника киригами и применение её в дизайне	Содержание	18
	Приемы работы с бумагой в технике бумагопластика, технические особенности и последовательность изготовления. Способы выполнения декоративного бумажного рельефа. Приемы работы в технике бумагопластика. Особенности композиционного решения декоративного бумажного рельефа. Технологическая последовательность изготовления декоративного бумажного рельефа	
	В том числе, практических занятий	18
	Практическое занятие № 5. Разработка эскиза декоративного панно в технике киригами (формат А4)	4
	Практическое занятие № 6. Детальная прорисовка эскиза декоративного панно в технике киригами на формате и выбор цветной подложки (формат А4)	4
	Практическое занятие № 7. Выполнение декоративного панно в технике киригами (формат А4)	2
	Практическое занятие № 8. Разработка эскиза открытки-тоннеля в технике киригами (формат А4)	2
	Практическое занятие № 9. Отрисовка каждого слоя открытки-тоннеля в технике киригами (формат А4)	2
	Практическое занятие № 10. Разработка коробки для открытки-тоннеля в технике киригами (формат А4)	2
	Практическое занятие № 11. Выполнение в материале открытки-тоннеля в технике киригами (формат А4)	2
Текущий контроль – экспертное наблюдение за ходом выполнения работы		
Самостоятельная работа - поиск и подбор референсов, разработка эскиза, поиск и подбор материала для выполнения изделия, доработка макета		6
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		34

Тема № 3. Разработка настольной игры	Содержание	34
	Разработка настольной игры с алгоритмами движения по карте, возвратами, переходами, способствующими нелинейному прохождению игры. Разработка дизайна поля и элементов для игрового процесса. Выполнение электронных макетов элементов игры, подготовка к печати. Составление правил для прохождения игры	
	В том числе, практических занятий	34
	Практическое занятие № 1. Разработка концепции игры	2
	Практическое занятие № 2. Проработка алгоритма игрового поля с нелинейными действиями, элементами перехода и изменения движения по полю	4
	Практическое занятие № 3. Выбор стиля и отрисовка эскизов элементов игры	4
	Практическое занятие № 4. Проработка схемы игрового поля (формат А3/ А2)	4
	Практическое занятие № 5. Отрисовка элементов игры в электронном варианте	4
	Практическое занятие № 6. Разработка упаковки для игры	4
	Практическое занятие № 7. Построение коробки и проработка дизайна упаковки в электронном варианте	4
	Практическое занятие № 8. Подготовка электронного макета игры и коробки к печати	4
	Практическое занятие № 9. Сборка игры и коробки. Подготовка макета к демонстрации	4
	Текущий контроль по разделу 3 - просмотр работ	
	Текущий контроль – экспертное наблюдение за ходом выполнения работы	
Самостоятельная работа - поиск и подбор референсов, разработка эскиза, поиск и подбор материала для выполнения изделия, доработка макета		8
Промежуточная аттестация по МДК – контрольная работа		2
Всего за семестр:		44
Практики	УП.05.01 Учебная практика, этюдирование	144
	Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	
	УП.05.02 Учебная практика, освоение профессии рабочего 12565 "Исполнитель художественно-оформительских работ"	144
	Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	
Промежуточная аттестация по ПМ – экзамен по модулю		12
Всего:		378

3. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПО МДК

Не предусмотрено

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

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

Лаборатория макетирования графических работ и художественного проектирования, оснащенная оборудованием:

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- компьютер с лицензионным программным обеспечением Microsoft Windows 10 Pro; Office Standart 2016;
- проектор;
- экран.

Лаборатория графики и культуры экспозиции, оснащенная оборудованием:
 рабочие места по количеству обучающихся;
 рабочее место преподавателя. компьютер с лицензионным программным обеспечением
 Microsoft Windows 10 Pro;
 Office Standart 2016;
 проектор;
 экран.

4.2. Информационное обеспечение реализации программы

4.2.1 Учебная литература

а) основная

1. Барышников, А. П. Основы композиции: учебник для среднего профессионального образования / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 196 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18150-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568811>
2. Веселова Ю.В. Основы композиции: учебное пособие / Веселова Ю.В., Береговая О.В. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2022 — 90 с. — ISBN 978-5-7782-4836-6. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/155422.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. 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>

б) дополнительная

1. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна. Креативные методы дизайна : учебное пособие для СПО / Т. Ю. Благова. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2023. — 104 с. — ISBN 978-5-4488-1556-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/137725.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Ковалёв, А. А. Композиция: учебное пособие / А. А. Ковалёв, Г. В. Лойко. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2021. — 172 с. — ISBN 978-985-895-004-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/125407.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Формальная композиция. Творческие задания по основам дизайна : учебное пособие для СПО / Е. В. Жердев, О. Б. Чепурова, С. Г. Шлеюк, Т. А. Мазурина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 255 с. — ISBN 978-5-4488-0722-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/92197.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

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

1. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>
2. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

5. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

Шкала оценивания	Критерии оценивания	Наименование оценочных средств ПА
МДК.05.01 Освоение профессии рабочего 12565 "Исполнитель художественно-оформительских работ"		
Отлично	Обучающийся свободно оперирует ключевыми понятиями и терминами: композиция, цветовая гармония, типографика, визуальная иерархия, модульная сетка, пиксельная точность, адаптивный дизайн, UX/UI, брендинг,	Практико-ориентированные задания,

	инфографика, векторная и растровая графика, ретина-графики, интерактивные элементы и др.; владеет методами художественного оформления: создаёт гармоничные композиции, подбирает цветовые схемы, работает с шрифтами, разрабатывает графические элементы интерфейса; грамотно выполняет художественно-оформительские работы: соблюдает требования к композиции, цветовой гамме, типографике, масштабированию и адаптивности элементов; применяет знания на практике: разрабатывает баннеры, иконки, иллюстрации, инфографику, элементы интерфейса веб-сайтов и мобильных приложений; решает задачи повышенной сложности: создаёт комплексные дизайн-системы, разрабатывает стилистические гайдлайны, проектирует интерактивные компоненты с учётом UX-принципов; составляет полные комплекты графических материалов: макеты экранов, наборы иконок, цветовые палитры, шрифтовые схемы, библиотеки компонентов, спецификации для разработчиков; создаёт качественные визуализации и прототипы: выполняет реалистичные мокапы, интерактивные прототипы с переходами, анимации элементов; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор художественных решений, отвечает на сложные вопросы, обосновывает решения с опорой на тренды и стандарты веб-дизайна; учитывает функциональные и эстетические требования: сочетает художественную выразительность с удобством использования, соблюдает принципы доступности (WCAG) и адаптивности; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение как базовыми, так и продвинутыми инструментами веб-дизайна	теоретические вопросы
Хорошо	Обучающийся выполняет художественно-оформительские задания с незначительными недочётами (например, небольшие погрешности в выравнивании элементов, мелкие ошибки в цветовой гамме 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 оформлению веб-элементов, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда точно настраивает отступы или не прорабатывает все состояния интерактивных элементов); создаёт макеты и иллюстрации с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в деталях или масштабировании; решает стандартные практические задачи (разработка баннера, иконки, простого интерфейса, инфографики), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными анимациями или адаптивными компонентами);	

	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 или цветовых решений; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка проектных решений; владеет базовыми и частью продвинутых функций дизайнерских программ, но может испытывать трудности с узкоспециализированными инструментами (например, продвинутое прототипирование или сложной векторной графикой)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (дизайн, композиция, цвет, шрифт, иконка, баннер, интерфейс, макет, графика, пиксель, сетка); выполняет элементарные задания (создать простой баннер, подобрать цветовую схему, нарисовать иконку, разместить текст на фоне) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует работы поверхностно, не видит системных ошибок или путей их исправления (например, не замечает нарушения визуальной иерархии или не понимает, как улучшить читаемость текста); работает над проектами 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 его самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о принципах дизайна; изложение материала в работах недостаточно структурировано, возможны нарушения логики композиции, ошибки в обозначениях и подписях; не осознаёт роли художественного оформления в профессиональной деятельности веб-дизайнера, не видит связи между грамотным дизайном и пользовательским опытом; допускает нарушения требований к качеству графики из-за недостаточного понимания норм (например, использует нечёткие изображения, не соблюдает правила масштабирования, пропускает обязательные элементы интерфейса)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по дисциплине: не знает основных принципов художественного оформления, не понимает сути композиции, цвета, типографики; не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить векторное изображение от растрового или правильно разместить текст на баннере);	

	не анализирует художественно-оформительские решения, не видит очевидных ошибок в макетах или иллюстрациях (несоответствие стилей, отсутствие визуальной иерархии, грубые нарушения композиции); допускает грубые ошибки при работе с программами (искажение пропорций, пропуск ключевых элементов, неверная интерпретация инструментов, некорректное сохранение файлов); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в оформлении (например, путает RGB и CMYK, не умеет работать со слоями, не понимает принципов модульной сетки); не использует нормативные документы 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 или иллюстрацию без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении; систематически нарушает правила работы с дизайнерскими программами (не соблюдает стандарты оформления, игнорирует организацию слоёв и стилей, создаёт нечитаемые изображения, не сохраняет файлы в требуемых форматах)	
Учебная практика		
Представлены в рабочей программе учебной практики		
ПМ.05 Освоение профессии рабочего, должности служащего		
Отлично	Обучающийся демонстрирует глубокое понимание профессиональных стандартов и требований к веб-дизайнеру; владеет методами проектирования интерфейсов: проводит пользовательские исследования, создаёт personas, карты путей пользователя (CJM), разрабатывает вайрфреймы и интерактивные прототипы; грамотно выполняет веб-дизайн-проекты: соблюдает принципы юзабилити и доступности (WCAG), учитывает особенности разных устройств и разрешений экрана; применяет знания на практике: разрабатывает комплексные дизайн-решения для сайтов и веб-приложений (лендинги, корпоративные сайты, интернет-магазины, личные кабинеты); решает задачи повышенной сложности: проектирует адаптивные и респонсивные интерфейсы, создаёт дизайн-системы и гайдлайны, настраивает анимации и микроинтеракции; составляет полные комплекты проектной документации: вайрфреймы, мокапы, интерактивные прототипы, дизайн-системы, спецификации для разработчиков, гайдлайны по типографике и цветам; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор решений, отвечает на сложные вопросы, обосновывает выбор элементов интерфейса с опорой на исследования и лучшие практики; проявляет творческий подход: предлагает оригинальные визуальные решения, находит нестандартные способы улучшения	Практико-ориентированные задания, теоретические вопросы

	пользовательского опыта, интегрирует современные тренды без ущерба юзабилити; учитывает функциональные и бизнес-требования: проектирует с учётом целей заказчика, KPI, конверсионных сценариев, требований SEO и доступности; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение как базовыми, так и продвинутыми функциями дизайнерских инструментов	
Хорошо	Обучающийся выполняет веб-дизайн-проекты с незначительными недочётами (например, небольшие ошибки в сетке, мелкие погрешности в отступах, не всегда оптимальная типографика, которые легко исправить); оперирует ключевыми терминами, но иногда допускает небольшие неточности в их трактовке или применении, которые исправляет после уточнения; соблюдает основные требования к веб-интерфейсам, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда прорабатывает состояния элементов или не учитывает все разрешения экранов); создаёт прототипы и макеты с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в деталях или анимации; решает стандартные практические задачи (разработка лендинга, корпоративного сайта, блога, простого интернет-магазина), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными веб-приложениями 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; демонстрирует понимание значимости юзабилити и адаптивности в веб-дизайне, но не всегда видит оптимальные решения для сложных пользовательских сценариев; оформляет проектную документацию с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор визуальных решений или технических параметров; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка проектных решений; владеет базовыми и частью продвинутых функций дизайнерских программ, но может испытывать трудности с узкоспециализированными инструментами (например, продвинутым прототипированием или интеграцией с разработчиками)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (веб-дизайн, сайт, интерфейс, кнопка, меню, цвет, шрифт, макет, прототип, адаптивность, юзабилити); выполняет элементарные задания (создать простой макет страницы в Figma, подобрать цветовую палитру, сделать статичный прототип) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует интерфейсы поверхностно, не видит системных проблем или путей их исправления (например, не замечает	

	противоречий в навигации или не понимает, как улучшить читаемость текста); работает над проектами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе инструментов, настройке сетки, подборе шрифтов; 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 методологии проектирования; изложение материала в работах недостаточно структурировано, возможны нарушения логики интерфейса, ошибки в обозначениях и подписях, низкое качество прототипов; не осознаёт роли юзабилити и стандартов в веб-дизайне, не видит связи между грамотным проектированием и конверсией сайта; допускает нарушения принципов адаптивности и доступности из-за недостаточного понимания норм (например, создаёт нечитаемые тексты на фоне, игнорирует контрастность, не учитывает мобильные устройства)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по модулю: не знает основных принципов веб-дизайна, не понимает сути UX/UI, адаптивности, юзабилити; не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить статичный макет от интерактивного прототипа или правильно разместить элементы на сетке); не анализирует дизайн-решения, не видит очевидных ошибок в интерфейсах (несоответствие элементов, отсутствие навигации, грубые нарушения юзабилити); допускает грубые ошибки при работе с инструментами (искажение пропорций, пропуск ключевых элементов, неверная интерпретация ТЗ); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в проектировании (например, путает логику навигации, не понимает принципов сетки, не умеет работать с состояниями элементов); не использует нормативные документы и справочные материалы по веб-дизайну (гайдлайны платформ, стандарты WCAG), 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 веб-дизайна (не соблюдает принципы сетки, игнорирует адаптивность, создаёт нечитаемые интерфейсы, не учитывает целевую аудиторию)	