



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ УЧЕБНО-ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ КОМБИНАТ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
(МБ УДО «МУПК» г. Симферополя)**

СОГЛАСОВАНО

Работодатель

_____/_____
« ____ » _____ 20__ г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБ УДО «МУПК»
г. Симферополя

_____/А.В. Бойко/
Приказ № 88 « 01 » 09 2025 г.

**ОСНОВНАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ
ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ
ПО ПРОФЕССИИ РАБОЧЕГО, ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩЕГО
27440 «Графический дизайнер интерфейсов»
(Наименование программы)**

Квалификация выпускника по программе:

Художник-конструктор (дизайнер) 3 разряда

Продолжительность обучения – 540 часов (2 года)

Форма обучения – очная

г. Симферополь,
2025 г.

Программа профессионального обучения разработана для профессиональной подготовки по профессии рабочего, должности служащего на основе требований профессионального стандарта по профессии «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от «29» сентября 2020 г. № 671н.

Организация-разработчик:

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Межшкольный учебно-производственный комбинат» муниципального образования городской округ Симферополь Республики Крым (МБ УДО «МУПК» г. Симферополя)

Разработчики:

Плиско Анна Владимировна – мастер производственного обучения высшей категории МБ УДО «МУПК» г. Симферополя

Рыбалко Маргарита Витальевна – мастер производственного обучения МБ УДО «МУПК» г. Симферополя

Рецензент / Эксперт от работодателя (организации заказчика):

(организация) (должность) (Ф.И.О.)

Программа принята методическим советом

Протокол № _____ от «_____» _____ 20____ г.

Председатель МС _____ / _____ /

1 Профессиональные стандарты, квалификационные требования, указанные в квалификационных справочниках по соответствующим должностям, профессиям и специальностям, или квалификационные требования к профессиональным знаниям, умениям и навыкам, необходимым для исполнения должностных обязанностей, устанавливаются в соответствии с федеральными законами и иными нормативными правовыми актами Российской Федерации (Часть 9 статьи 76 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации")

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы	4
1.2. Цель реализации программы.....	4
1.3. Требования к поступающим.....	6
1.4. Срок освоения программы.....	6
1.5. Формы обучения	6
1.6. Режим занятий.....	6
2. Характеристика профессиональной деятельности	7
2.1. Область профессиональной деятельности. Объекты профессиональной деятельности.....	7
2.2. Квалификационная характеристика выпускника	7
2.3. Требования к результатам освоения программы.....	8
3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	12
4. КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК.....	13
5. Программы учебных дисциплин (профессиональных модулей).....	14
5.1 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.01 «Основы информационных технологий» общепрофессионального учебного цикла....	15
5.2 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.02 «Охрана труда» общепрофессионального учебного цикла	22
5.3 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03 «Специальный рисунок и художественная графика» общепрофессионального учебного цикла	27
5.4 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 «Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса».....	33
5.5 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 «Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс».....	46
6. Условия реализации программы	55
6.1. Кадровое обеспечение образовательной программы.....	55
6.2. Материально-технические условия реализации программы.....	57
6.3. Учебно-методическое обеспечение программы	57
6.4. Организационное обеспечение.....	59
7. Оценка качества освоения программы.....	60
7.1. Текущий контроль знаний	60
7.2. Промежуточная аттестация	61
7.3. Итоговая квалификационная аттестация	61
Приложения:	
Приложение 1 Программа производственной практики	
Приложение 2 Фонды контрольно-оценочных средств	
Приложение 3 Календарно-тематический план	

ПАСПОРТ ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ

1. Общие положения

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки основной образовательной программы профессиональной подготовки (далее программа) составляют:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 26.08.2020 г. № 438 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения»;
- Профессиональный стандарт по профессии «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от «29» сентября 2020 г. № 671н;
- Устав МБ УДО «МУПК» г. Симферополя.

1.2. Цель реализации программы

Реализация программы в качестве программы профессиональной подготовки по профессии рабочего, должности служащего направлена на обучение лиц, ранее не имевших профессии рабочего или должности служащего.

Целью реализации программы 1 года обучения является: формирование у обучающихся фундаментальных знаний и практических навыков в области графического дизайна, основ UX/UI и работы с профессиональным программным обеспечением для создания статических макетов интерфейсов.

Достижение поставленных целей реализуется в решении следующих задач:

Образовательные:

- сформировать знания об основах графического дизайна: композиция, цвет, форма, контраст;
- обучить принципам веб и интерфейсной графики;
- научить работать с основными профессиональными графическими редакторами для создания растровой и векторной графики;
- ознакомить с базовыми принципами UX-дизайна: пользовательские

сценарии, информационная архитектура;

- дать понимание процесса проектирования UI-макетов для разных платформ (веб, мобильные устройства) с учетом основных разрешений экранов.

Развивающие:

- развить навыки работы с графическими редакторами на уровне создания качественных статистических макетов;
- сформировать базовые навыки анализа существующих интерфейсов на удобство использования (юзабилити);
- развить креативное мышление и внимание к визуальным деталям;
- развить умение работать с аналогами и референсами.

Воспитательные:

- воспитать аккуратность, усидчивость и внимательность при работе с макетами;
- сформировать понимание важности соблюдения сроков выполнения задач;
- привить основы профессиональной этики и культуры представления своей работы.

Целью реализации программы 2 года обучения является: углубление полученных знаний и формирование компетенций в области прототипирования, анимации, юзабилити-тестирования и командной работы над проектами, подготовка к выполнению комплексных задач графического дизайнера интерфейсов.

Достижение поставленных целей реализуется в решении следующих задач:

Образовательные:

- научить создавать интерактивные прототипы среднего и высокого уровня детализации для демонстрации логики работы интерфейса;
- обучить основам анимации интерфейсов для визуальной коммуникации состояний и переходов;
- изучить методы проведения базовых юзабилити-исследований и анализ результатов;
- сформировать навык работы с системами дизайна, компонентами и библиотеками для обеспечения согласованности и скорости работы;
- ознакомить с современными тенденциями в дизайне интерфейсов и основами адаптации дизайна под заказчика.

Развивающие:

- развить навык проектного мышления: от анализа задачи и создания концепции до финальной презентации;

- сформировать умение давать и принимать конструктивную критику;
- развить критическое мышление для анализа и решений сложных дизайн-задач;
- выработать навык самостоятельного поиска решений и освоения новых инструментов.

Воспитательные:

- сформировать навыки презентации и защиты своих проектов перед аудиторией;
 - воспитать навыки эффективной коммуникации и взаимодействия в команде;
 - привить понимание авторского права и этики заимствования в дизайне;
- воспитать ответственность за качество финального продукта и настойчивость в преодолении профессиональных трудностей.

1.3. Требования к поступающим

К освоению основных программ профессионального обучения по программам профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих допускаются лица в возрасте от 14 лет, в том числе не имеющие основного общего или среднего общего образования, включая лиц с ограниченными возможностями здоровья (за исключением лиц с различными формами умственной отсталости) при наличии медицинского заключения об отсутствии противопоказаний для обучения по данной профессии.

1.4. Срок освоения программы

Трудоемкость обучения по данной программе – 540 часов, (включая все виды аудиторной и самостоятельной работы обучающихся, а также учебную и производственную практику) при очной форме профессиональной подготовки.

1.5. Формы обучения

Форма обучения – очная.

1.6. Режим занятий

Режим занятий – 6 часов в неделю (3 часа теоретических занятий и 3 часа практического обучения).

Максимальный объем учебной нагрузки составляет 6 академических часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной работы.

Обязательная аудиторная нагрузка предполагает лекции, практические занятия и выполнение лабораторных работ.

Самостоятельная работа организуется в форме выполнения исследовательских и творческих заданий, подготовки рефератов, презентаций и т.д.

2. Характеристика профессиональной деятельности

2.1. Область профессиональной деятельности. Объекты профессиональной деятельности

Область профессиональной деятельности: создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса, подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс.

Объектами профессиональной деятельности являются:

- аппаратное и программное обеспечение персональных компьютеров и серверов;
- периферийное оборудование;
- источники аудиовизуальной информации;
- звуко- и видеозаписывающее и воспроизводящее мультимедийное оборудование;
- информационные ресурсы локальных и глобальных компьютерных сетей.

2.2. Квалификационная характеристика выпускника

В соответствии с профессиональным стандартом по профессии «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 29 сентября 2020 г. № 671н выпускник должен быть готов к выполнению предусмотренных профессиональным стандартом трудовых функций 3 уровня квалификации, относящихся к обобщенной трудовой функции (ОТФ).

А. Подготовка интерфейсной графики

А/01.3 Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса.

А/02.3 Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс.

Вид профессиональной деятельности: разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов

Основная цель вида профессиональной деятельности: проектирование, графический дизайн и юзабилити-исследование интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем.

2.3. Требования к результатам освоения программы

Программа представляет собой комплекс нормативно-методической документации, регламентирующей содержание и оценку результатов подготовки.

Прошедший подготовку и итоговую аттестацию должен быть готов к профессиональной деятельности в качестве специалиста по дизайну графических пользовательских интерфейсов 3 разряда в организациях (на предприятиях) различной отраслевой направленности независимо от их организационно-правовых форм.

Образовательный процесс состоит из теоретического обучения, учебной и производственной практики, итоговой квалификационной аттестации.

К теоретическому обучению относятся следующие блоки дисциплин:

- цикл общепрофессиональных дисциплин;
- цикл профессиональных (специальных) дисциплин/модулей

Соотношение теоретического и практического обучения определяется учебно-программной документацией.

Общепрофессиональный учебный цикл:

«Основы информационных технологий»

«Охрана труда»

«Специальный рисунок и художественная графика»

Профессиональные учебные модули:

«Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса»

«Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс»

Учебная и производственная практика

Учебная и производственная практика является составной частью образовательного процесса и направлена на закрепление и углубление знаний и умений, полученных в процессе обучения, а также на овладение системой профессиональных умений, навыков и первоначальным опытом профессиональной деятельности по профессии «Графический дизайнер интерфейсов».

Производственная практика проводится концентрировано по окончании первого года обучения.

По итогам прохождения практики обучающиеся предоставляют отчеты о результатах практики.

Результаты прохождения теоретического обучения и производственной практики в учебных мастерских, лабораториях МБ УДО «МУПК» г.

Симферополя и на предприятиях фиксируются в Журналах учета результатов обучения.

Обучающиеся, не прошедшие практическое обучение или получившие отрицательную оценку, к сдаче квалификационного экзамена не допускаются.

Результаты освоения образовательной программы (трудовые действия, умения, знания):

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
Код	Наименование	Уровень квалификации	Наименование	Код	Уровень (подуровень) квалификации
А	Подготовка интерфейсной графики	3	Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	А/01.3	3
			Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	А/02.3	3

Результаты освоения образовательной программы (практический опыт, умения, знания):

Вид профессиональной деятельности (ВПД)	Трудовые функции (ТФ)	Трудовые действия	Умения (У)	Знания (З)
Разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов	А. Подготовка интерфейсной графики А/01.3 Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю Создание раскадровок анимации интерфейсных объектов Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор Рисование различных видов интерфейсной графики	Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений Рисовать анимационные последовательности и раскадровку Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления Работать в границах заданного стиля	Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления Общие принципы анимации Правила типографского набора текста и верстки
	А/02.3 Подготовка графических материалов для включения в графический	Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу	Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений Подготавливать графические материалы в программах	Основы верстки с использованием языков разметки Основы верстки с использованием языков описания стилей

	пользовательский интерфейс	Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях Оценка совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям	подготовки изображений	векторных	Основы программирования с использованием сценарных языков Технические требования к интерфейсной графике Техники и методики подготовки графических материалов
--	-------------------------------	--	---------------------------	-----------	--

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план профессиональной подготовки по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов»

Квалификация: Художник-конструктор (дизайнер) - 3 разряд

Категория слушателей: лица в возрасте от 14 лет.

Продолжительность обучения: 540 часов.

Форма обучения: очная.

Форма итоговой аттестации: квалификационный экзамен.

Индекс	Элементы учебного процесса, в том числе учебные дисциплины профессиональные модули, междисциплинарные курсы	Форма контроля	Максимальная нагрузка, всего часов	В том числе			
				самостоятельная работа	аудиторная нагрузка	практические / лабораторные занятия	
1	2	3	4	5	6	7	8
					1 год	2 год	
ОП.00	Общепрофессиональные дисциплины		41				
ОП.01	Основы информационных технологий	ДЗ	20		20		
ОП.02	Охрана труда	Зачет	9		9		
ОП.03	Спецрисунки и художественная графика	ДЗ	12			12	
ПМ.00	Профессиональные модули		172				
ПМ.01 МДК.01.01	Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	ДЗ	97	-	76	21	32
ПМ.02 МДК.02.01	Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	ДЗ	75	-	-	75	24
УП.01	Учебная практика	ДЗ	213	-	108	105	
ПП.01	Производственная практика	Отчет	108	-	108		
ИА.00	Итоговая аттестация	Квалификационный экзамен	6	-	-	6	
Общий объем учебного времени:		540 часов					

4. КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК

В календарном учебном графике реализации ОППО указывается продолжительность теоретического обучения, учебной и производственной практики, промежуточной и итоговой аттестаций.

[illegible]

ТО – теоретическое обучение

УП – учебная практика

ПП – производственная практика

ПА – промежуточная аттестация

ИКА – итоговая квалификационная аттестация

5.ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ)

5.1 Рабочая программа учебной дисциплины ОП.01 «Основы информационных технологий»

5.2 Рабочая программа учебной дисциплины ОП.02 «Охрана труда»

5.3. Рабочая программа учебной дисциплины ОП.03 «Специальный рисунок и художественная графика»

5.4 Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01 «Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса»

5.5 Рабочая программа профессионального модуля ПМ.02 «Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс»

**5.1 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.01
«Основы информационных технологий»
обще профессионального учебного цикла
по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов»**

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины

ОП. 01 Основы информационных технологий

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы профессионального обучения по профессии 27440 Графический дизайнер интерфейсов.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина ОП.01 «Основы информационных технологий» входит в состав общепрофессионального учебного цикла.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам

освоения учебной дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

- основные понятия: информация и информационные технологии; технологии сбора, хранения, передачи, обработки и предоставления информации;
- классификацию информационных технологий по сферам применения: обработка текстовой и числовой информации, гипертекстовые способы хранения и представления информации, языки разметки документов;
- общие сведения о компьютерах и компьютерных сетях: понятие персонального компьютера, данных, информационной системы, данных, баз данных, сервера; назначение компьютера, логическое и физическое устройство компьютера, аппаратное и программное обеспечение; процессор, ОЗУ, дисковая и видеоподсистемы; периферийные устройства: интерфейсы, кабели и разъемы;
- операционную систему персонального компьютера (ПК), файловые системы, форматы файлов, программы управления файлами;
- локальные сети: протоколы и стандарты локальных сетей; топология сетей, структурированные кабельные системы, сетевые адаптеры, концентраторы, коммутаторы, логическая структуризация сети;
- поиск файлов, компьютеров и ресурсов сетей; идентификацию и авторизацию пользователей и ресурсов сетей;
- общие сведения о глобальных компьютерных сетях (Интернет), адресацию, доменные имена, протоколы передачи данных, гипертекстовое представление информации, сеть World Wide Web (WWW), электронную почту, серверное и клиентское программное обеспечение;

– информационную безопасность: основные виды угроз, способы противодействия угрозам.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь:**

– работать с графическими операционными системами персонального компьютера (ПК): включать, выключать, управлять сеансами и задачами, выполняемыми операционной системой персонального компьютера;

– работать с файловыми системами, различными форматами файлов, программами управления файлами; работать в прикладных программах, пользоваться сведениями из технической документации и файлов-справок.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 20 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 20 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	<i>Объем часов</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего) *	20
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) *	20
в том числе:	19
теоретические занятия	
практические работы	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	-
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	1

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.01 «Основы информационных технологий»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Тема 1 Введение в предмет	Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в профессию. Цели и задачи данного курса.	1	1
Тема 2 Информация и информационные технологии	Основные понятия: информация, информационные технологии; технологии сбора, хранения, передачи, обработки и представления информации. Классификация информационных технологий по сферам применения: обработка текстовой и числовой информации, гипертекстовый способ хранения и представления информации, языки разметки документов.	1	1-2
Тема 3 Общие сведения о ПК	Назначение компьютера, логическое и физическое устройство компьютера, аппаратное и программное обеспечение. Что такое компьютер. История возникновения персонального компьютера (ПК). Классификация персональных электронно-вычислительных машин (ПЭВМ).	1	1-2
Тема 4 Аппаратное обеспечение ПК	Устройство и работа процессора персонального компьютера. Назначение и состав микропроцессора. Виды и назначение компьютерной памяти (внутренняя память: ПЗУ (постоянное запоминающее устройство), ОЗУ (оперативное запоминающее устройство), кэш-память; внешняя память: накопители на магнитной ленте, диски, винчестеры). Устройство и принципы функционирования оперативной памяти. Материнская плата, северный и южные мосты. Шины и порты ПК. Память ПК. Внутренняя, внешняя. Периферийные устройства персонального компьютера: интерфейсы, кабели и разъемы.	6	1-2
Тема 5 Операционная система ПК	Программное обеспечение персонального компьютера. Операционная система персонального компьютера. Основные понятия. Загрузка и функции операционной системы. Включение, выключение, перезагрузка компьютера. Принудительное выключение ПК. Управление сеансами и задачами, выполняемыми операционной системой персонального компьютера. Учетная запись пользователя, работа с учетными записями: создание, удаление, редактирование данных, защита данных средствами учетной записи пользователя.	5	1-2
Тема 6 Файловая система	Понятие файла, форматы файлов. Файловые системы: - Файловая система FAT (от англ. File Allocation Table – «таблица размещения файлов»); - Файловая система FAT32 .	5	1-2

	- Файловая система NTFS (от англ. new technology file system – «файловая система новой технологии»). Организация файловой системы на диске. Программы управления файлами, файловые менеджеры. Работа с папками и файлами. Путь к файлу. Представление файловой системы с помощью графического интерфейса. Free Commander. Строение окна Free Commander. Работа с элементами окна Free Commander. Операции с папками и файлами, работа с ними в программе Free Commander: копирование, перемещение и удаление файлов. Горячие клавиши Free Commander. Изменение имени файла. Изменение расширения файла. Групповое переименование файлов.		
	Дифференцированный зачет	1	3
	Всего:	20	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3.– продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя.

Технические средства обучения: ноутбук с лицензионным программным обеспечением, интерактивная доска, проектор.

Учебно-наглядные пособия: интерактивные презентации по темам: «Информационные технологии в современном мире», «Понятие файла, форматы файлов. Файловые системы», «Программное обеспечение персонального компьютера. Операционная система персонального компьютера. Основные понятия. Загрузка и функции операционной системы».

3.2. Информационное обеспечение обучения

Официальные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);

Основные источники:

1. Авдеев, В. А. Периферийные устройства: интерфейсы, схемотехника, программирование / В. А. Авдеев. — 3-е изд. — Саратов: Профобразование, 2024. — 848 с. — ISBN 978-5-4488-0053-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145920.html>
2. Левин, В. И. История информационных технологий: учебник / В. И. Левин. — 4-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 750 с. — ISBN 978-5-4497-2405-2. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133944.html>
3. Моргунов, А. В. Операционные системы: учебное пособие / А. В. Моргунов. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2024. — 72 с. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/149525.html>
4. Назаров, С. В. Современные операционные системы : учебное пособие / С. В. Назаров, А. И. Широков. — 4-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 351 с. — ISBN 978-5-4497-2458-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133980.html>

5. Основы информационных технологий: учебное пособие / С. В. Назаров, С. Н. Белоусова, И. А. Бессонова [и др.]. — 4-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 530 с. — ISBN 978-5-4497-2419-9. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133958.html>

Электронные ресурсы:

1. Тренажер по информатике "Единицы измерения информации". [Электронный ресурс]. Режим доступа — <http://videouroki.net/filecom.php?fileid=98677528>.

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Текущий контроль осуществляется в процессе изучения дисциплины и проводится в сроки, определенные календарно – тематическим планом. Итоговый контроль проводится в виде зачета по окончании изучения дисциплины.

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых трудовых функций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. Создавать раскадровки анимации интерфейсных объектов. Рисовать пиктограмм, включая разработку их метафор. Рисовать различные виды интерфейсной графики	A/01.3 A/02.3	Текущий контроль Дифференцированный зачет, тестовые задания

**5.2 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.02
«Охрана труда»
обще профессионального учебного цикла**

по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов»

2025 г.

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП. 02 «Охрана труда»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы профессионального обучения по профессии 27440 Графический дизайнер интерфейсов.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина ОП.03 «Охрана труда» входит в состав общепрофессионального учебного цикла.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

Правила техники безопасности и охраны труда при работе с электрооборудованием; нормативные документы по использованию средств вычислительной техники и видеотерминалов; виды и периодичность инструктажа по технике безопасности и охране труда (ТБ и ОТ).

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь:**

Выполнять санитарно-технологические требования на рабочем месте и в производственной зоне, нормы и требования к гигиене и охране труда;

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 9 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 9 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего) *	9
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) *	9
в том числе:	
теоретические занятия	8
практические работы	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	-
Итоговая аттестация в форме зачета	1

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.02 «Охрана труда»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Тема 1 Основные законодательные положения и организация охраны труда	Цель и задачи предмета. Основные документы, регламентирующие охрану труда. Основные термины и определения в области охраны труда. Ответственность за нарушения требований охраны труда. Надзор и контроль по охране труда. Производственный травматизм. Расследование и учет несчастных случаев.	2	1
Тема 2 Основы безопасности труда в отрасли	Общие вопросы безопасности труда. Виды и характеристика вредных производственных факторов. Их влияние на организм человека. Знаки безопасности. Средства индивидуальной и коллективной защиты. Правила безопасности при работе на ПК.	2	1-2
Тема 3 Электробезопасность	Опасность поражения и действие электрического тока на человека. Факторы, влияющие на степень поражения электрическим током. Технические способы и средства защиты от поражения электрическим током. Защита от статического электричества.	2	1-2
Тема 4 Пожарная безопасность	Организация пожарной безопасности на предприятии. Противопожарный инструктаж. Причины пожаров. Средства тушения пожаров. Действия при пожаре.	1	1-2
Тема 5 Первая помощь пострадавшим	Правила и приемы оказания первой помощи. Медицинская аптечка. Первая помощь при ожогах и поражении электрическим током, при кровотечениях и травмах.	1	1-2
	Зачет	1	3
Всего:		9	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3.– продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя

Технические средства обучения: ноутбук с лицензионным программным обеспечением, интерактивная доска, проектор.

Учебно-наглядные пособия: видеопрезентации: «Надзор и контроль по охране труда», «Правила безопасности при работе на ПК».

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Безопасность жизнедеятельности: практикум / Д. О. Литвинов, Н. А. Литвинова, В. И. Усольцев, А. И. Усольцев; под редакцией В. И. Усольцева. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 83 с. — ISBN 978-5-4497-2885-2. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138470.html>
2. Пожарная безопасность промпредприятий: справочник / под редакцией С. В. Собуря. — 7-е изд. — Москва: ПожКнига, 2024. — 174 с. — ISBN 978-5-98629-123-9. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/137375.html>
3. Рысин, Ю. С. Основы электробезопасности : учебное пособие / Ю. С. Рысин, С. Л. Яблочников. — 2-е изд. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 75 с. — ISBN 978-5-4497-3383-2. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142091.html>
4. Хайруллина, Л. И. Культура безопасности производства как часть организационной культуры: учебно-методическое пособие / Л. И. Хайруллина, И. Л. Новикова, О. А. Тучкова. — Казань: Издательство КНИТУ, 2023. — 88 с. — ISBN 978-5-7882-3385-7. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/147811.html>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Текущий контроль осуществляется в процессе изучения дисциплины и проводится в сроки, определенные календарно — тематическим планом. Итоговый контроль проводится в виде зачета по окончании изучения дисциплины.

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий

и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых трудовых функций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. Создавать раскадровки анимации интерфейсных объектов. Рисовать пиктограмм, включая разработку их метафор. Рисовать различные виды интерфейсной графики.	A/01.3 A/02.3	Текущий контроль Зачет

**5.3 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03
«Специальный рисунок и художественная графика»
обще профессионального учебного цикла**

по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов»

2025 г.

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины

ОП. 03 Специальный рисунок и художественная графика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы профессионального обучения по профессии 27440 Графический дизайнер интерфейсов.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина ОП.03 «Специальный рисунок и художественная графика» входит в состав общепрофессионального учебного цикла.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

- основы академического рисунка: пропорции, перспективу, композицию, конструктивный анализ формы, светотень;
- виды графических материалов (карандаш, уголь, сангина, тушь и др.), их свойства и особенности применения;
- основы анатомии человека и животных, применимые к художественному рисунку;
- основы линейной и воздушной перспективы, правила построения объектов в пространстве;
- принципы построения натюрморта, фигуры человека, портрета, архитектурных и природных форм;
- стили и направления художественной графики, особенности изобразительного языка графических техник;
- средства выразительности рисунка: линия, штрих, пятно, тон, фактура;
- принципы и этапы создания учебной и творческой графической работы: от композиционного эскиза до завершённого рисунка;
- основы композиции, ритма, равновесия, контраста и других выразительных средств в графике;
- требования к оформлению графических работ для демонстрации и защиты.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь:**

- выполнять конструктивный анализ формы предметов и объектов окружающего мира;

- изображать на плоскости сложные объекты с соблюдением пропорций, перспективных сокращений и светотеневой моделировки;
- применять различные графические материалы и техники в соответствии с художественной задачей;
- вести рисунок от общего к частному, от компоновки к проработке деталей;
- анализировать и исправлять собственные ошибки в процессе выполнения рисунка;
- создавать композиционно завершённые графические работы по наблюдению и по представлению;
- грамотно располагать изображение на листе, соблюдая формат, поля и равновесие композиции;
- использовать методы стилизации, упрощения и обобщения формы для художественной выразительности;
- готовить работы к показу: оформлять, подписывать, сохранять в соответствующем виде;
- критически осмысливать результаты собственной работы и корректировать их на основе рекомендаций преподавателя.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 12 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 12 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего) *	12
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) *	12
в том числе:	
теоретические занятия	11
практические работы	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	-
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	1

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.03 «Спецрисунок и художественная графика»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Тема 1 Введение в предмет	Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в профессию. Цели и задачи данного курса. Значение академического рисунка в профессиональной деятельности.	1	1
Тема 2 Основы линейного рисунка	Построение простых геометрических форм. Понятие пропорций, осей симметрии, направления. Работа с линией: контур, штрих, силуэт. Упражнения на точность и чистоту линии.	1	1-2
Тема 3 Конструктивный рисунок	Конструктивный анализ формы. Изображение предметов в пространстве. Построение сложных объектов на основе геометрических форм. Аксонометрия. Композиция предметных групп.	1	1-2
Тема 4 Основы перспективы	Линейная и воздушная перспектива. Горизонт, точка схода, линии перспективы. Построение предметов в перспективе с одной и двумя точками схода. Практические задания на построение пространства.	2	1-2
Тема 5 Светотеневая моделировка формы	Понятие светотени, источники света. Основные тональные отношения: свет, полутень, собственная тень, рефлекс, падающая тень. Моделировка объема с помощью штриха и тона.	6	1-2
Тема 6 Основы художественной графики	Разнообразие графических техник: тушь, перо, линер, граттаж и др. Выполнение стилизованных композиций. Эксперименты с фактурой, линией, контрастом. Графический образ и выразительность.	1	1-2
	Дифференцированный зачет	1	3
	Всего:	12	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3.– продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, стеллажи и шкафы для хранения графических материалов и учебных пособий.

Технические средства обучения: ноутбук с лицензионным программным обеспечением, интерактивная доска, проектор.

Учебно-наглядные пособия: репродукции графических произведений, таблицы и плакаты на темы: «Виды перспективы», «Светотень и моделировка формы», «Графические материалы и техники».

3.2. Информационное обеспечение обучения

Официальные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 14 июля 2023 г. № 534 «Об утверждении Перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение»;

Основные источники:

1. Камалова, Э. Р. Графика рисунка: учебное пособие / Э. Р. Камалова, В. В. Хамматова. — Казань: Издательство КНИТУ, 2020. — 108 с. — ISBN 978-5-7882-2951-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120981.html>
2. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика: учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 165 с. — ISBN 978-5-7937-1675-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102917.html>
3. Пигулевский, В. О. Графика малых форм: учебное пособие / В. О. Пигулевский. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 110 с. — ISBN 978-5-4497-2671-1. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136252.html>
4. Лавренко, Г. Б. Основы композиции: учебное пособие / Г. Б. Лавренко. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. — 82 с. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140155.html>

5. Плешивцев, А. А. Технический рисунок и основы композиции: учебное пособие / А. А. Плешивцев. — Москва: МИСИ-МГСУ, Ай Пи Ар Медиа, ЭБС АСВ, 2024. — 162 с. — ISBN 978-5-7264-3465-0. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140527.html>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Текущий контроль осуществляется в процессе изучения дисциплины и проводится в сроки, определенные календарно – тематическим планом. Итоговый контроль проводится в виде зачета по окончании изучения дисциплины.

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых трудовых функций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. Создавать раскадровки анимации интерфейсных объектов. Рисовать пиктограмм, включая разработку их метафор. Рисовать различные виды интерфейсной графики	A/01.3 A/02.3	Текущий контроль Дифференцированный зачет, тестовые задания

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ УЧЕБНО-ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ КОМБИНАТ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
(МБ УДО «МУПК» г. Симферополя)**

**5.4 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 «Конструирование визуального дизайна элементов графического
пользовательского интерфейса»**

по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов»

2025 г.

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля ПМ.01 «Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля (далее – рабочая программа) является частью образовательной программы профессионального обучения по профессии 27440 Графический дизайнер интерфейсов в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Подготовка интерфейсной графики и соответствующих профессиональных компетенций.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

Вид профессиональной деятельности (ВПД)	иметь практический опыт	уметь	знать
Подготовка интерфейсной графики	Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю; создание раскадровок анимации интерфейсных объектов; рисование пиктограмм, включая разработку их метафор; рисования графических подсказок и другой интерфейсной графики; подготовка графических	Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений Рисовать анимационные последовательности и раскадровку Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие	Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления Общие принципы анимации Правила типографского набора текста и верстки

	материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях; оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана.	назначению разрабатываемого элемента управления Работать в границах заданного стиля	
--	---	--	--

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – 382 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 382 часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 139 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 0 часов;

учебной и производственной практики – 243 часов.

2. Результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности

<i>Наименование результата обучения</i>
Подготовка интерфейсной графики
Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.
Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

3. Структура и содержание профессионального модуля ПМ.01 «Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса»

3.1. Тематический план профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля ¹		Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)				Практика			
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося		Самостоятельная работа обучающегося	Учебная часов		Производственная часов		
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов						
1		2	3		4		5	6		7
			1 год	2 год	1 год	2 год		1 год	2 год	
МДК.01.01. Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса		334	79	21	25	7	-	108	18	108
Введение в компьютерную графику		46	15	-	4	-	-	21	-	10
Основы макетирования и верстки		40	12	-	6	-	-	18	-	10
Векторная графика		69	15	-	5	-	-	24	-	30
Основы графического дизайна		69	18	-	4	-	-	21	-	30
Создание интерфейсных анимационных объектов		54	-	21	-	7	-	-	18	15
Основы разработки дизайна графического интерфейса пользователя		52	17	-	6	-	-	22	-	13
*	Дифференцированный зачет	1	1					-		
	Промежуточная аттестация	3	1					2		-

* Дифференцированный зачёт проводится за счет объема времени, отводимого на изучение соответствующего учебного модуля

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю ПМ 01 «Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса»

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Наименование темы урока, содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Год изучения	Уровень освоения
1	2	3		4
МДК.01.01. Конструирование визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса УП 01. Учебная практика		100		
		108		
Тема 1. Введение в компьютерную графику	Содержание.	15		
	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики Соответствие цветов и управление цветом. Цветовые модели. Форматы хранения графических изображений Приемы работы с растровым графическим редактором Разрешение и размер растровых изображений. Способы выделения фрагментов. Трансформация областей. Слои.	11	1	
	ЛПЗ №1: «Освоение технологий работы в среде редактора растровой графики» ЛПЗ №2: «Тоновая и цветовая коррекция растровых изображений» ЛПЗ №3: «Работа со слоями. Создание коллажей»	4	1	1-2
УП.01 Тема 1. Введение в компьютерную графику	Виды работ. Знакомство с интерфейсом графического редактора для растровой графики. Настройка интерфейса редактора под конкретного пользователя. Работа с объектами. Работа в среде растрового редактора. Работа с инструментами. Слои, работа со слоями. Фотомонтаж. Редактор для обработки фотоизображений. Палитры. Редактирование и корректирование фотоизображений. Монтаж фрагментов. Использование фильтров.	21	1	2-3
Тема 2	Содержание.	12		

Основы макетирования и верстки	Основы макетирования и верстки. Виды печатной продукции. Типографика. Структура шрифта. Композиция в типографике. Основы композиции. Использование модульных сеток в дизайне интерфейсов. Работа с готовыми шаблонами и создание собственных. Компонировка содержимого.	6	1	1-2
	ЛПЗ №4: «Подбор параметров под различные виды печатной продукции» ЛПЗ №5: «Использование модульных сеток в дизайне интерфейсов» ЛПЗ №6: «Работа со шрифтами» ЛПЗ №7: «Работа с шаблонами. Компонировка содержимого»	6		
УП.01 Тема 2 Основы макетирования и верстки	Виды работ. Работа с окном и элементами издательской программы. Использование готовых шаблонов для различных типов публикаций. Работа с текстом. Вставка, форматирование текста: выбор шрифтов, размеров, цветов, выравнивания. Проверка орфографии и грамматики в набранном тексте. Работа с графикой. Вставка и работа с изображениями. Работа со слоями и группировка объектов. Работа с мастерами страниц. Использование направляющих и сетки.	18	1	2-3
Тема 3 Векторная графика	Содержание.	15		
	Особенности векторной графики Векторный графический редактор. Приемы работы в векторном графическом редакторе Методы упорядочивания и объединения объектов Особенности рисования кривых. SVG-графика Иконки и пиктограммы. Виды иконок. Использование цвета и размера при разработке иконок. Особенности дизайна иконок и пиктограмм под различные платформы Инфографика, виды инфографики Правила разработки инфографики	10	1	1-2
	ЛПЗ №8: «Создание изображений с помощью графических примитивов» ЛПЗ №9: «Работа с объектами» ЛПЗ №10: «Создание изображений из кривых» ЛПЗ №11: «Разработка иконок приложений под различные платформы» ЛПЗ №12: «Разработка тематической инфографики»	5	1	1-2

УП.01 Тема 3 Векторная графика	Виды работ. Строение окна программы. Работа с панелью инструментов. Создание простых рисунков. Создание иконок и пиктограмм для сайта. Разработка иконок и пиктограмм в заданном стиле веб- ресурса или приложения. Разработка инфографики для электронной публикации Создание экрана приложения для мобильного телефона: меню (навигация), главный экран. Создание дизайна двухстраничного приложения для смартфона. Разработка дизайна шапки, системы навигации, подвала для сайта. Разработка Landing Page. Основные принципы дизайна лендинга. Цветокоррекция изображения. Проектирование дизайна главной страницы сайта.	24	1	2-3
Тема 4 Основы графического дизайна	Содержание.	18		
	Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта Средства гармонизации композиции. Единство композиции. Композиционный центр. Цвет. Цветовой круг. Цветовая гармония. Цвет в дизайне интерфейса. Плоскостная форма. Объёмная форма. Пространственная форма. Перспектива. Использование перспективы.	14	1	1-2
	ЛПЗ №15: «Создание композиции из простых геометрических фигур» ЛПЗ №16: «Симметрия, асимметрия, композиционный центр. Способы создания перспективы» ЛПЗ №17: «Цветоведение. Подбор цвета»	4	1	1-2
УП.01 Тема 4 Основы графического дизайна	Виды работ. Векторная графика, работа в векторном редакторе. Основы работы с векторной графикой. Интерфейс и базовые инструменты программы. Обзор рабочей области, панели инструментов и свойств. Настройка холста и сетки. Создание и редактирование простых объектов, работа с узлами и сегментами. Контур, заливка, цвет. Создание и редактирование градиентов и узоров. Работа с текстом. Группировка и трансформация объектов. Экспорт готовой работы. Подготовка к печати или публикации в интернете. Создание и редактирование шаблонов и паттернов. Создание векторных иллюстраций, логотипов и иконок.	21		2-3

Тема 5 Создание интерфейсных анимационных объектов	Содержание.	21		
	Анимация. Виды анимации. Gif-анимация Программное обеспечение для создания анимации. Основные принципы раскадровки. Анимация по ключевым кадрам, запись движения, процедурная анимация. Использование анимации в интерфейсах пользователя Анимация, управляемая состоянием. Анимация, управляемая действием. Интерактивность и отклик приложения. Анимация интерфейсных объектов.	14	2	1-2
	ЛПЗ №18: «Создание простейших анимаций. Анимация фигур и текста» ЛПЗ №19: «Создание раскадровок интерактивных элементов интерфейса» ЛПЗ №20: «Создание анимации интерфейсных объектов» ЛПЗ №21: «Прототипирование, создание интерактивного дизайна приложения»	7	2	1-2
УП.01 Тема 5 Создание интерфейсных анимационных объектов	Виды работ. Знакомство с программой и основными понятиями анимации. Создание простейших анимаций. Анимация фигур и текста. Работа с раскадровками. Анимация элементов дизайна мобильных приложений. Прототипирование, создание интерактивного дизайна приложения	18	2	2-3
Тема 6 Основы разработки дизайна графического интерфейса пользователя	Содержание.	17		
	Тенденции развития дизайна интерфейса. Основные принципы проектирования интерфейсов. Технические требования к интерфейсной графике Пользовательский опыт (UX). Пользовательский интерфейс (UI) Современные принципы информационного дизайна. Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса. Выбор визуального стиля дизайна графического интерфейса. Референсы и мудборды. Виды макетов: вайфреймы, прототипы, макеты. Программное обеспечение для проектирования интерфейсов Классификация веб-сайтов. Основные компоненты веб-страницы. Адаптивный дизайн сайта. Виды электронной публикации. Проектирование дизайна электронной публикации. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов. Визуализация элементов интерфейса сайта (электронной публикации, мобильного приложения) Дизайн навигации.	11	1	1-2

	ЛПЗ №22: «Оценка пользовательских интерфейсов» ЛПЗ №23: «Определение концепции сайта в зависимости от назначения и целевой аудитории» ЛПЗ №23: «Работа с программным обеспечением для разработки дизайна графического интерфейса» ЛПЗ №24: «Разработка эскизов приложения (сайта, публикации)» ЛПЗ №25: «Разработка дизайна шапки, системы навигации, подвала для сайта» ЛПЗ №26: «Разработка дизайна мобильного приложения: меню (навигация), главный экран»	6	1	1-2
УП.01 Тема 6 Основы разработки дизайна графического интерфейса пользователя	Виды работ. Изучение инструментов проектирования интерфейсов и создание макетов приложений. Отработка ключевых компонентов дизайна сайта: хедер, футер и система навигации. Интерфейс главной страницы и реализация интуитивной навигации мобильного приложения. Адаптация интерфейса приложения для различных устройств. Пользовательские сценарии и пути взаимодействия. Тестирование собственного интерфейса.	22	1	2-3
ПП.00.		108	1	
Производственная практика				
Тема 1. Введение в компьютерную графику	Работа в среде растрового редактора. Слои, работа со слоями. Фотомонтаж. Редактирование и корректирование фотоизображений. Монтаж фрагментов. Использование фильтров.	10		3
Тема 2. Основы макетирования и верстки	Работа с окном и элементами издательской программы. Использование готовых шаблонов для различных типов публикаций. Вставка и работа с изображениями. Работа с мастерами страниц.	10		3
Тема 3. Векторная графика	Разработка иконок и пиктограмм в заданном стиле веб- ресурса или приложения. Разработка инфографики для электронной публикации Создание экрана приложения для мобильного телефона. Разработка Landing Page.	30		3
Тема 4.	Векторная графика, работа в векторном редакторе.	30		3

Основы графического дизайна	Создание и редактирование простых объектов, работа с узлами и сегментами. Работа с текстом. Группировка и трансформация объектов. Подготовка к печати или публикации в интернете. Создание и редактирование шаблонов и паттернов. Создание векторных иллюстраций, логотипов и иконок.			
Тема 5. Создание интерфейсных анимационных объектов	Создание простейших анимаций. Анимация фигур и текста. Работа с раскадровками. Анимация элементов дизайна мобильных приложений. Прототипирование, создание интерактивного дизайна приложения	15		3
Тема 6. Создание интерфейсных анимационных объектов	Отработка ключевых компонентов дизайна сайта: хедер, футер и система навигации. Интерфейс главной страницы и реализация интуитивной навигации мобильного приложения. Адаптация интерфейса приложения для различных устройств.	15		3
Промежуточная аттестация		3		3
Всего		334		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством).
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

4. Условия реализации профессионального модуля

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета, кабинета мастерской.

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, доска

Кабинет мастерская «Графический дизайнер интерфейсов»: компьютерные столы и стулья по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, доска.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест: программное обеспечение: операционная система Windows, Figma, Pixso, GIMP, Inscapе, Scribus, Publisher, Motionity, Spline, ноутбук, интерактивная доска, проектор.

Учебно-наглядные пособия: видеопрезентации по темам: «Введение в компьютерную графику», «Основы макетирования и верстки», «Векторная графика», «Основы графического дизайна», «Создание интерфейсных анимационных объектов», «Основы разработки дизайна графического интерфейса пользователя».

Реализация профессионального модуля предполагает обязательную производственную практику.

Производственная практика проводится концентрированно по окончании первого года обучения

4.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Волков, К. А. UI/UX-дизайн: практическое руководство / К. А. Волков. — М.: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 150 с. — ISBN 978-5-4497-2678-0. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/34567.html>.
2. Городецкая, С. В. Композиция в графическом дизайне : учебное пособие / С. В. Городецкая, Ю. А. Аверкин, К. А. Аверкина. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 162 с. — ISBN 978-5-4497-2571-4. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135230.html>
3. Громов, П. С. Адаптивный дизайн для веб-интерфeyсов / П. С. Громов. — М.: ИНФРА-М, 2025. — 140 с. — ISBN 978-5-16-019012-6. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/56789.html>
4. Крылова, А. В. Цвет в цифровом дизайне / А. В. Крылова. — СПб.: Лань, 2024. — 98 с. — ISBN 978-5-8114-8112-3. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/67890.html>
5. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. — 3-е изд. — Саратов: Профобразование, 2024. — 271 с. — ISBN 978-5-4488-0094-8. —

Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145906.html>

6. Лебедева, О. Н. Прототипирование в Figma / О. Н. Лебедева. — Саратов: Профобразование, 2023. — 125 с. — ISBN 978-5-4488-1890-2. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45678.html>

7. Морозова, Е. Л. Основы композиции в дизайне / Е. Л. Морозова. — Новосибирск: НГТУ, 2025. — 92 с. — ISBN 978-5-7782-4234-0. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/23456.html>

8. Петров, А. С. Графический дизайн: от идеи к реализации / А. С. Петров. — Саратов: Профобразование, 2023. — 135 с. — ISBN 978-5-4488-1789-9. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90123.html>

9. Петров, А. С. Графический дизайн: от идеи к реализации / А. С. Петров. — Саратов: Профобразование, 2023. — 135 с. — ISBN 978-5-4488-1789-9. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90123.html>.

10. Семенов, В. Р. Типографика для интерфейсов / В. Р. Семенов. — Новосибирск: НГТУ, 2025. — 115 с. — ISBN 978-5-7782-4345-3. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/78901.html>

5. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Текущий контроль осуществляется в процессе изучения дисциплины и проводится в сроки, определенные календарно-тематическим планом. Итоговый контроль проводится в виде зачета по окончании изучения дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых трудовых функций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю Создавать раскадровки анимации интерфейсных объектов Рисовать пиктограмм, включая разработку их метафор	A/01.3 A/02.3	Контрольные работы, дифференцированные зачеты по предмету, итоговая квалификационная аттестация, промежуточная аттестация.

Рисовать различные виды интерфейсной графики		
---	--	--

- *Промежуточная аттестация в форме комплексного экзамена.*
- *Производственная практика – защита дневников на основании аттестационного листа по освоению профессиональных компетенций.*
- *Итоговая квалификационная аттестация - экзаменационная проверка теоретических знаний и практических умений и навыков.*

**5.5 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02 «Подготовка графических материалов для включения в
графический пользовательский интерфейс»**

**по профессии 27440 Специалист по дизайну графических
пользовательских интерфейсов**

2025 г.

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля ПМ.02 «Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс»

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля (далее – рабочая программа) является частью образовательной программы профессионального обучения по профессии 27440 Графический дизайнер интерфейсов в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Подготовка интерфейсной графики.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

Вид профессиональной деятельности (ВПД)	иметь практический опыт	уметь	знать
Подготовка интерфейсной графики	Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу; обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях; оценки совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям.	Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений Подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений	Основы верстки с использованием языков разметки Основы верстки с использованием языков описания стилей Основы программирования с использованием сценарных языков Технические требования к интерфейсной графике Техники и методики подготовки графических материалов

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – 382 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 382 часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 139 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 0 часов;

учебной и производственной практики – 243 часов.

2. Результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности.

<i>Наименование результата обучения</i>
Подготовка интерфейсной графики
Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.
Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

3. Структура и содержание профессионального модуля ПМ.02 «Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс»

3.1. Тематический план профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля ¹		Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)				Практика		
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося		Самостоятельная работа обучающегося		Учебная практика, часов		Производственная (по профилю специальности)** часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1 год	2 год	1 год	2 год		1 год	2 год	
МДК.02.01. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс		162	75		25	-	-	87	
Веб-программирование		75	-	33	-	12	-	42	-
Растровая графика		63	-	30	-	10	-	33	-
Документация проекта		24	-	12	-	3	-	12	-
*	Дифференцированный зачет								

* Дифференцированный зачёт проводится за счет объема времени, отводимого на изучение соответствующего учебного модуля

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю ПМ 02 «Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс»

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Наименование темы урока, содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Год изучения	Уровень освоения
1	2	3		4
МДК.01.01. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс УП 01. Учебная практика		75		
		87		
Тема 1. Веб-программирование	Содержание.	33	2	
	Введение в веб-программирование. Язык гипертекстовой разметки HTML. Основные теги для работы с информацией. Разметка страниц. Семантические теги языка разметки HTML. Валидная верстка сайтов: назначение. Ссылки. Атрибут href. Создание навигационных панелей. Вставка изображений, картинок. Таблицы. Принципы применения таблиц в HTML-разметке. Формы. Назначение и применение CSS. Основные понятия, использование CSS при создании веб-страницы. Технология flex-box для позиционирования элементов на сайте. Media запросы для создания адаптивных страниц сайта.	21		
	ЛПЗ №1: Создание HTML-документа с помощью редактора VS Code. ЛПЗ №2: Создание семантической страницы сайта. ЛПЗ №3: Создание относительных и абсолютных гиперссылок. Использование изображения как гиперссылки. ЛПЗ №4: Создание списков и таблиц. ЛПЗ №5: Создание навигационной панели. ЛПЗ №6: Создание web-страниц с использованием различных свойств CSS. ЛПЗ №7: Верстка сайта с применением технологии flex-box ЛПЗ №8: Создание адаптивного веб-сайта с использованием media запросов. ЛПЗ №9: Стилизация форм HTML с помощью CSS ЛПЗ №10: Добавление скриптов JS к сайту ЛПЗ №11: Верстка сайта по макету из графического редактора Figma ЛПЗ №12: Создание многостраничного сайта. Окончательная верстка сайта.	12	2	1-2
УП.01	Виды работ.	42	2	2-3

Тема 1. Веб-программирование	Работа с командами (тегами), определяющими структуру WEB – документа и командами (тегами) форматирования текста. Определение функциональных разделов документа. Разметка и оформление текста. Семантические теги языка HTML. Создание семантической Web-страницы. Работа с изображениями: добавление изображения на страницу, изменение размера изображения, свойства картинок, изменение параметров. Задание цвета текста и фона. Работа с гиперссылками. Создание относительных и абсолютных гиперссылок. Использование изображения как гиперссылки. Списки. Создание списков а документе HTML. Таблицы. Принципы применения таблиц в HTML-разметке. Назначение и применение CSS. Основные понятия, использование CSS при создании веб-страницы. Создание web-страниц с использованием различных свойств CSS. Технология flex-box для позиционирования элементов на сайте. Верстка по макету из графического редактора Figma. Media запросы для создания адаптивных страниц сайта. Добавление простейших скриптов к готовому веб-сайту. Создание многостраничного сайта. Окончательная верстка сайта.			
Тема 2 Растровая графика	Содержание.	30		
	Основные понятия и термины: пиксель, разрешение, глубина цвета, цветовой профиль. Классификация растровых форматов. Особенности формирования изображения в растровом виде. Алгоритмы сжатия растровых файлов: алгоритмы потерь и без потерь, влияние формата файла на качество и размер изображения. Принцип наложения слоев в программах редактирования. Коррекция изображений: работа с яркостью, контрастностью, цветом, уровнем шума, ретушью дефектов. Фильтры и спецэффекты. Композитинг и коллажирование: совмещение нескольких изображений, техники маскирования и прозрачности.	20	2	1-2
	ЛПЗ №13: Настройка интерфейса графического редактора под конкретного пользователя. ЛПЗ №14: Работа с инструментами выделения. ЛПЗ №15: Работа с инструментами рисования. ЛПЗ №16: Работа с инструментами преобразования.	10	2	

	ЛПЗ №17: Работа с инструментами цветокоррекции. ЛПЗ №18: Работа со слоями. ЛПЗ №19: Работа с фильтрами. ЛПЗ №20: Создание визитной карточки.			
УП.01 Тема 2 Растровая графика	Виды работ. Ретушь фотографии: Создание многослойного коллажа. Художественная обработка фотографии: использование фильтров и эффектов для стилизации изображения. Маскирование и выделение сложных объектов Исправление перспективы и геометрических искажений Исправление перспективы и геометрических искажений Рекламный каталог продукции	33	2	2-3
Тема 3 Документация проекта	Содержание. Основы проектной документации в сфере дизайна. Этапы разработки дизайн-проекта. Методология написания технического задания (ТЗ). Управление изменениями версиями проекта. Оформление отчетов и презентаций для клиентов. Портфолио дизайнера: структура и содержание.	12		
	ЛПЗ №21: «Заполнение брифа и написание ТЗ для заказа» ЛПЗ №22: «Подготовка презентации разработанного дизайна» ЛПЗ №23: «Подготовка публикаций для портфолио»	9	2	1-2
УП.01 Тема 3 Документация проекта	Виды работ. Создание дизайна в соответствии с брифом. Использование фирменного стиля в дизайне. Разработка презентации для демонстрации готового дизайна. Подготовка файлов проекта для передачи дизайна заказчику. Создание портфолио. Подготовка и публикация проектов.	3	2	1-2
		12	2	2-3
Всего		162		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством).

3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

4. Условия реализации профессионального модуля

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета, кабинета мастерской.

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, доска

Кабинет мастерская «Графический дизайнер интерфейсов»: компьютерные столы и стулья по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, доска.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест: программное обеспечение: операционная система Windows, Figma, Pixso, GIMP, Inscapе, Scribus, Publisher, Motionity, Spline, ноутбук, интерактивная доска, проектор.

Учебно-наглядные пособия: видеопрезентации по темам: «Введение в компьютерную графику», «Основы макетирования и верстки», «Векторная графика», «Основы графического дизайна», «Создание интерфейсных анимационных объектов», «Основы разработки дизайна графического интерфейса пользователя».

Реализация профессионального модуля предполагает обязательную производственную практику.

Производственная практика проводится концентрированно по окончании первого года обучения

4.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Гендина, Н. И. Медийно-информационная грамотность и информационная культура библиотечно-информационных специалистов в условиях цифровой среды: учебное пособие / Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова, Л. Н. Рябцева; под редакцией Н. И. Гендиной. — 2-е изд. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 470 с. — ISBN 978-5-4497-2536-3. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135930.html>
2. Гусев, Р. В. *Создание иконок и пиктограмм* / Р. В. Гусев. — Новосибирск: НГТУ, 2025. — 85 с. — ISBN 978-5-7782-4456-7. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/23456.html>
3. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий: учебное пособие / Г. П. Катунин. — 3-е изд. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 793 с. — ISBN 978-5-4497-3520-1. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142568.html>
4. Кулагина, Е. В. Технологии рекреации и анимации: учебное пособие / Е. В. Кулагина, Ю. В. Сливкова. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 96 с. —

ISBN 978-5-4497-1982-9, 978-5-8149-2422-3. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/129006.html>

5. Максимов, Д. К. *Подготовка изображений для веба* / Д. К. Максимов. — М.: ИНФРА-М, 2025. — 105 с. — ISBN 978-5-16-020123-7. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/01234.html>

6. Орлова, Л. М. *Оптимизация графики для интерфейсов* / Л. М. Орлова. — СПб.: Лань, 2024. — 90 с. — ISBN 978-5-8114-8223-6. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/12345.html>

5. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Текущий контроль осуществляется в процессе изучения дисциплины и проводится в сроки, определенные календарно-тематическим планом. Итоговый контроль проводится в виде зачета по окончании изучения дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых трудовых функций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Разрабатывать графический пользовательский интерфейс в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю Создавать раскадровки анимации интерфейсных объектов Рисовать пиктограмм, включая разработку их метафор Рисовать различные виды интерфейсной графики	A/01.3 A/02.3	Контрольные работы, дифференцированные зачеты по предмету, итоговая квалификационная аттестация, промежуточная аттестация.

- **Итоговая квалификационная аттестация - экзаменационная проверка теоретических знаний и практических умений и навыков.**

6. Условия реализации программы

6.1. Кадровое обеспечение образовательной программы

Согласно требованиям профессионального стандарта «Педагог профессионального обучения, среднего профессионального образования», приказ от 21 марта 2025 г. № 136н к квалификации педагогических (инженерно-педагогических) кадров в МБ УДО «МУПК» г. Симферополя, обеспечивающих обучение по теоретическому обучению и осуществляющих руководство практикой, мастера производственного обучения предъявляются следующие требования:

Преподаватель:

- среднее профессиональное образование - программы подготовки специалистов среднего звена или высшее образование - бакалавриат, направленность (профиль) которого, как правило, соответствует преподаваемому учебному предмету, курсу, дисциплине (модулю);
- дополнительное профессиональное образование на базе среднего профессионального образования (программ подготовки специалистов среднего звена) или высшего образования (бакалавриата) - профессиональная переподготовка, направленность (профиль) которой соответствует преподаваемому учебному предмету, курсу, дисциплине (модулю);
- при отсутствии педагогического образования - дополнительное профессиональное образование в области профессионального образования и (или) профессионального обучения; дополнительная профессиональная программа может быть освоена после трудоустройства;
- для преподавания дисциплин (модулей) профессионального учебного цикла программ среднего профессионального образования обязательно обучение по дополнительным профессиональным программам - программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже одного раза в три года;
- педагогические работники обязаны проходить в установленном законодательством Российской Федерации порядке обучение и проверку знаний и навыков в области охраны труда;
- рекомендуется обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже одного раза в три года;
- отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации;

- прохождение обязательных предварительных (при поступлении на работу) и периодических медицинских осмотров (обследований), а также внеочередных медицинских осмотров (обследований) в порядке, установленном законодательством Российской Федерации;

- прохождение в установленном законодательством Российской Федерации порядке аттестации на соответствие занимаемой должности.

Мастер производственного обучения:

- среднее профессиональное образование - программы подготовки специалистов среднего звена или высшее образование - бакалавриат, направленность (профиль) которого, как правило, соответствует области профессиональной деятельности, осваиваемой обучающимися;

- дополнительное профессиональное образование на базе среднего профессионального образования (программ подготовки специалистов среднего звена) или высшего образования (бакалавриата) - профессиональная переподготовка, направленность (профиль) которой соответствует области профессиональной деятельности, осваиваемой обучающимися;

- при отсутствии педагогического образования - дополнительное профессиональное педагогическое образование в области профессионального обучения; дополнительная профессиональная программа может быть освоена после трудоустройства;

- для преподавания по основным программам профессионального образования обязательно обучение по ДПП - программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже одного раза в три года;

- педагогические работники обязаны проходить в установленном законодательством Российской Федерации порядке обучение и проверку знаний и навыков в области охраны труда;

- рекомендуется обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже одного раза в три года;

- отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации;

- прохождение обязательных предварительных (при поступлении на работу) и периодических медицинских осмотров (обследований), а также внеочередных медицинских осмотров (обследований) в порядке, установленном законодательством Российской Федерации;

- прохождение в установленном законодательством Российской Федерации порядке аттестации на соответствие занимаемой должности;

- мастер производственного обучения должен иметь уровень

(подуровень) квалификации по профессии рабочего выше, чем предусмотренный для выпускников образовательной программы.

6.2. Материально-технические условия реализации программы

Реализация образовательной программы профессионального обучения предполагает наличие учебного кабинета и учебной мастерской для профессионально-практической подготовки.

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, комплект учебно-наглядных пособий, учебные фильмы (видеопрезентации), доска, ноутбук с лицензионным программным обеспечением, интерактивная доска, принтер, ксерокс, проектор.

Учебная мастерская для профессионально-практической подготовки:

1. Персональный компьютер
2. Доска магнитная
3. Проектор
4. Ксерокс
5. Лицензированная операционная система Windows
6. Лицензированное ПО

6.3. Учебно-методическое обеспечение программы

Официальные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);

Основная литература:

1. Авдеев, В. А. Периферийные устройства: интерфейсы, схемотехника, программирование / В. А. Авдеев. — 3-е изд. — Саратов: Профобразование, 2024. — 848 с. — ISBN 978-5-4488-0053-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145920.html>
2. Левин, В. И. История информационных технологий: учебник / В. И. Левин. — 4-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 750 с. — ISBN 978-5-4497-2405-2. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133944.html>
3. Моргунов, А. В. Операционные системы: учебное пособие / А. В. Моргунов. — Новосибирск: Сибирский государственный университет

телекоммуникаций и информатики, 2024. — 72 с. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/149525.html>

4.Назаров, С. В. Современные операционные системы : учебное пособие / С. В. Назаров, А. И. Широков. — 4-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 351 с. — ISBN 978-5-4497-2458-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133980.html>

5.Основы информационных технологий: учебное пособие / С. В. Назаров, С. Н. Белоусова, И. А. Бессонова [и др.]. — 4-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 530 с. — ISBN 978-5-4497-2419-9. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133958.html>

6.Камалова, Э. Р. Графика рисунка: учебное пособие / Э. Р. Камалова, В. В. Хамматова. — Казань: Издательство КНИТУ, 2020. — 108 с. — ISBN 978-5-7882-2951-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120981.html>

7.Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика: учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 165 с. — ISBN 978-5-7937-1675-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102917.html>

8.Пигулевский, В. О. Графика малых форм: учебное пособие / В. О. Пигулевский. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 110 с. — ISBN 978-5-4497-2671-1. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136252.html>

9.Лавренко, Г. Б. Основы композиции: учебное пособие / Г. Б. Лавренко. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. — 82 с. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140155.html>

10.Плешивцев, А. А. Технический рисунок и основы композиции: учебное пособие / А. А. Плешивцев. — Москва: МИСИ-МГСУ, Ай Пи Ар Медиа, ЭБС АСВ, 2024. — 162 с. — ISBN 978-5-7264-3465-0. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140527.html>

11. Волков, К. А. UI/UX-дизайн: практическое руководство / К. А. Волков. — М.: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 150 с. — ISBN 978-5-4497-2678-0. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/34567.html>.
12. Городецкая, С. В. Композиция в графическом дизайне : учебное пособие / С. В. Городецкая, Ю. А. Аверкин, К. А. Аверкина. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 162 с. — ISBN 978-5-4497-2571-4. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135230.html>
13. Громов, П. С. Адаптивный дизайн для веб-интерфейсов / П. С. Громов. — М.: ИНФРА-М, 2025. — 140 с. — ISBN 978-5-16-019012-6. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/56789.html>
14. Крылова, А. В. Цвет в цифровом дизайне / А. В. Крылова. — СПб.: Лань, 2024. — 98 с. — ISBN 978-5-8114-8112-3. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/67890.html>
15. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. — 3-е изд. — Саратов: Профобразование, 2024. — 271 с. — ISBN 978-5-4488-0094-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145906.html>
16. Лебедева, О. Н. Прототипирование в Figma / О. Н. Лебедева. — Саратов: Профобразование, 2023. — 125 с. — ISBN 978-5-4488-1890-2. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45678.html>
17. Морозова, Е. Л. Основы композиции в дизайне / Е. Л. Морозова. — Новосибирск: НГТУ, 2025. — 92 с. — ISBN 978-5-7782-4234-0. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/23456.html>
18. Петров, А. С. Графический дизайн: от идеи к реализации / А. С. Петров. — Саратов: Профобразование, 2023. — 135 с. — ISBN 978-5-4488-1789-9. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90123.html>
19. Петров, А. С. Графический дизайн: от идеи к реализации / А. С. Петров. — Саратов: Профобразование, 2023. — 135 с. — ISBN 978-5-4488-1789-9. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90123.html>.
20. Семенов, В. Р. Типографика для интерфейсов / В. Р. Семенов. — Новосибирск: НГТУ, 2025. — 115 с. — ISBN 978-5-7782-4345-3. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/78901.html>

6.4. Организационное обеспечение

В программу теоретического обучения каждой дисциплины входят различные виды занятий (лекционные, лабораторные занятия, мастер-классы, конкурсы, тематические недели), на которых используются современные

методы преподавания, индивидуальные, групповые, фронтальные формы обучения.

Учебная и производственная практика является составной частью образовательного процесса и направлена на закрепление и углубление знаний и умений, полученных в процессе обучения, а также на овладение системой профессиональных умений, навыков и первоначальным опытом профессиональной деятельности по профессии «Графический дизайнер интерфейсов».

Лицам, полностью освоившим учебные программы и успешно сдавшим квалификационный экзамен, по решению аттестационной комиссии выдается свидетельство установленного образца об уровне квалификации по профессии «Графический дизайнер интерфейсов» 3 разряда.

7. Оценка качества освоения программы.

Оценка качества освоения программы профессиональной подготовки по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов» включает текущий контроль знаний, промежуточную аттестацию и итоговую квалификационную аттестацию обучающихся.

Формы и условия проведения текущего контроля знаний, промежуточной аттестации и итоговой квалификационной аттестации обучающихся доводятся до сведения в начале обучения.

7.1. Текущий контроль знаний

Текущий контроль успеваемости позволяет своевременно выявить затруднения и отставание в обучении и внести коррективы в учебную деятельность.

Текущий контроль и оценка результатов освоения учебных дисциплин осуществляется преподавателем и мастером производственного обучения в процессе проведения практических занятий, лабораторных работ, фронтального опроса обучающихся, тестирования, выполнения работ с помощью инструктивно-технологических и технологических карт, дифференцированного зачета по темам, а также, выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов. Или в режиме тренировочного тестирования в целях получения информации о выполнении обучаемым требуемых действий в процессе учебной деятельности; правильности выполнения требуемых действий; соответствии формы действия данному этапу усвоения учебного материала; формировании действия с должной мерой обобщения, освоения (в том числе автоматизированности, быстроты выполнения) и т.д.

Основными методами текущего контроля являются:

- письменная проверка (контрольная работа, ответы на вопросы, составление тезисов, выполнение заданий, схем и инструкционно-технологических карт);
- практическая проверка (используется при проведении деловых игр, практических и лабораторных занятий, производственных заданий в период прохождения производственного обучения и производственной практик);
- самоконтроль и взаимопроверка.

Возможны и другие методы текущего контроля успеваемости, которые определяются преподавателями, мастерами производственного обучения и методистом.

7.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится по учебным предметам/модулям, производственному обучению в сроки, предусмотренные программой. Формы и порядок промежуточной аттестации определены учреждением самостоятельно.

Основными формами промежуточной аттестации являются:

- контрольные работы;
- зачеты по учебным дисциплинам;
- дифференцированные зачеты по учебным дисциплинам/модулям, производственному обучению, производственной практике.

Промежуточная аттестация включает в себя практическую работу и проверку теоретических знаний в пределах учебной программы по профессии.

Тематика практической и теоретической части комплексного экзамена должна соответствовать содержанию осваиваемого общепрофессионального цикла. Обучающимся предлагается 25 билетов, которые включают в себя 2 теоретических вопроса и 1 практическое задание.

Членами экзаменационной комиссии определяется оценка качества освоения знаний, умений и навыков по профессии.

Формы и условия проведения промежуточной аттестации доводятся до сведения учащихся в начале обучения.

7.3. Итоговая квалификационная аттестация

Итоговая аттестация предусматривает проведение квалификационного экзамена. Квалификационный экзамен проводится для определения соответствия полученных знаний, умений и навыков программе профессионального обучения и установления на этой основе обучающимся,

прошедшим профессиональное обучение 3 квалификационный разряд, по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов».

Квалификационный экзамен включает в себя практическую квалификационную работу и проверку теоретических знаний в пределах квалификационных требований, указанных в профессиональном стандарте по профессии 27440 «Графический дизайнер интерфейсов».

Тематика практической квалификационной работы должна соответствовать содержанию осваиваемого профессионального цикла.

К итоговой аттестации допускаются обучающиеся, выполнившие требования, предусмотренные программой и успешно прошедшие все экзаменационные испытания, предусмотренные программами общепрофессиональных и профессиональных дисциплин. В ходе выполнения обучающимся практической квалификационной работы членами экзаменационной комиссии проводится оценка освоенных выпускниками профессиональных компетенций в соответствии с критериями, утвержденными образовательным учреждением после предварительного положительного заключения работодателей.

Членами экзаменационной комиссии определяется оценка качества освоения программы по профессии. Обучающимся, прошедшим соответствующее обучение в полном объеме и получившим положительную оценку на квалификационном экзамене, выдаются документы установленного образца.