



Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж»

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора
от «30» июня 2020 г
№393/у

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Творчество и дизайн»
Направление «Графический дизайн»

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Базовый

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Творчество и дизайн»
Направление «Графический дизайн»

Автор:

Преподаватель
ГБПОУ «ЮУГК»

Н. Е. Ашихмина
С.В. Никонюк

Нормативный срок освоения программы: 10 месяцев

Дополнительная общеобразовательная программа рассмотрена на заседании
Педагогического Совета ГБПОУ «ЮУГК»

Протокол от «29» июня 2020 г, №7

Оглавление

Пояснительная записка	4
Раздел 1. Содержание программы	7
Раздел 2. Формы аттестации и оценочные материалы	14
Раздел 3. Организационно-педагогические условия реализации программы	15
Приложение.....	18

Пояснительная записка

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин. Профессия графического дизайнера имеет несколько направлений, и один дизайнер может работать либо в одном из них, либо совмещать два или три направления.

К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернет. Графические дизайнеры работают в дизайн-студиях, брендинговых и рекламных агентствах, издательствах, на любых государственных предприятиях и в частных фирмах, предпочитающих держать в штате собственного дизайнера.

К важным качествам дизайнера относятся: развитый художественный вкус, образное и объемно-пространственное мышление, инициативность, креативность, изобретательность, чувство стиля, зрительная память, вовлеченность в современную культуру.

Дизайнер должен уметь выражать свои идеи в графике (что также часто называют рисунком от руки). Знать истории искусств, дизайна и их современного состояния. Владеть специализированными компьютерными программами: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat PRO.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Творчество и дизайн» по направлению «Графический дизайн» (в дальнейшем Программа) направлена на совершенствование компетенций в области разработки объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации на основе спецификации стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн» и выявление одаренных студентов с целью развития их творческого потенциала.

Актуальность программы состоит в том, что в процессе освоения Программы у студентов формируется дизайнерское мышление – особой установки сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Формирование дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности. Программа актуальна для обучающихся образовательных учреждений СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), направление «Графический дизайн».

Данная Программа основывается на положениях основных законодательных и нормативных актов Российской Федерации:

– Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (с изменениями).

– Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 25 мая 2015 г. № 996-р).

– Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196).

– Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41).

– Общие требования к определению нормативных затрат на оказание государственных и муниципальных услуг в сфере образования, науки и молодежной политики, применяемых при расчете объема субсидии на финансовое обеспечение выполнения государственного (муниципального) задания на оказание государственных (муниципальных) услуг (выполнения работ) государственным (муниципальным) учреждением (утверждены приказом Министерства образования и науки РФ от 22.09.2015 № 1040).

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242)

Программа разработана в соответствии с:

– спецификацией стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»;

– профессиональным стандартом 11.013 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Минтруда России от 17 января 2017г. № 40н);

– федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. №1543)

Цель программы – подготовка участников к чемпионатам «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia) по компетенции: «Графический дизайн».

Задачи программы:

- Осуществить сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта;
- Разработать дизайн-макет на основе технического задания;
- Выполнить работы по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- Определить выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования
- Овладеть специализированными компьютерными программами: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat PRO.

Форма занятий – лекции и практические занятия. Количество академических часов в неделю – 9. Форма обучения – очная.

Срок реализации программы – 10 месяцев. Количество академических часов - 252.

Планируемые результаты: в результате освоения программы студент должен *знать:*

- спецификацию стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»;
- требования охраны труда и техники безопасности;
- современные технологии в профессиональной сфере деятельности;
- форматы файлов и способы сохранения файлов;

уметь:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;
- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;
- корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- вносить корректировку цветов в файл;
- сохранять файлы в соответствующем формате.

Раздел 1. Содержание программы

Обучающимися по Программе являются студенты 1-2 года обучения специальности 54.02.01 «Дизайн» (по отраслям) по направлению «Графический дизайн», обладающие творческими способностями и имеющие достаточный уровень профессиональных навыков и умений в данной компетенции.

1.1 Учебный план

№	Наименование модулей	Всего ак. час.	В том числе			Форма контроля
			лекции	практ. занятия	промеж и итог. контроль	
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
1.	Модуль 1. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации	4	4	-		
2	Модуль 2. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2	-		
3	Модуль 3. Современные технологии в профессиональной сфере	6	6	-		
4	Модуль 4. Профессиональное программное обеспечение	66	18	48		
5.	Модуль 5. Основы художественного дизайна	48	12	36		
6.	Модуль 6. Основы графического дизайна	48	12	36		
7	Модуль 7. Конкурсное задание РЧ Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»	78	12	66		
8	Модуль 8. Итоговая аттестация	-	66	186	18	РЧ
	ИТОГО:	252				

1.2 Учебно-тематический план

	Наименование модулей	Всего, ак. час.	В том числе			
			лекции	практ. занятия	промеж. и итог. контроль	Форма контроля
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
1.	Модуль 1. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации	4	4			

1.1	Актуальное техническое описание по компетенции. Спецификация стандарта Ворлдскиллс по компетенции	4	4			
2.	Модуль 2. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2			
2.1	Требования охраны труда и техники безопасности	1	1			
2.2	Специфичные требования охраны труда, техники безопасности и окружающей среды по компетенции	1	1			
3.	Модуль 3. Современные технологии в профессиональной сфере	6	6			
3.1	Демонстрация современных технологий, обеспечивающих работу дизайнера и ведение контроля	6	6			
4.	Модуль 4. Профессиональное программное обеспечение	66	18	48		
4.1	Основы программы Adobe Illustrator	22	6	16		
4.2	Основы программы Adobe Photoshop	22	6	16		
4.3	Основы программы Adobe InDesign	22	6	16		
5.	Модуль 5. Основы художественного дизайна	48	12	36		
5.1	Композиция. Основные средства композиции	18	6	12		
5.2	Цвет. Цветообразование	14	2	12		
5.3	Анатомия шрифта. Основные правила типографики.	16	4	12		
6.	Модуль 6. Основы графического дизайна	48	12	36		
6.1	Фирменный стиль и его основные элементы	16	4	12		
6.2	Носители фирменного стиля в корпоративном дизайне	16	4	12		
6.3	Носители фирменного стиля в информационном дизайне	16	4	12		
7	Модуль 7. Конкурсное задание РЧ Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»	78	12	66		
7.1	Информационный дизайн	18	2	16		
7.2	Дизайн упаковки	18	4	14		

7.3	Многостраничный дизайн	24	4	20		
7.4	Корпоративный дизайн	18	2	16		
8.	Итоговая аттестация				16	РЧ
8.1	Региональный чемпионат Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»				16	
	ИТОГО:	252	66	186	16	

1.3 Рабочая программа

Модуль 1. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации.

Тема 1.1. Актуальное техническое описание по компетенции. Спецификация стандарта Ворлдскиллс по компетенции.

Лекция. Этапы развития движения Ворлдскиллс в мире. Экскурс в историю дизайна и его направления. Профессия Графический дизайнер. Понятие о компетенции. Техническое описание компетенции. Стандарт компетенции WSR «Графический дизайн» (Индустриальный стандарт профессии, техническое задание, инфраструктура, оборудование рабочих мест, основные термины).

Модуль 2. Требования охраны труда и техники безопасности

Тема 2.1. Требования охраны труда и техники безопасности.

Лекция. Общие правила охраны труда и техники безопасности. Требования ОТ и ТБ перед началом работы. Требования ОТ и ТБ во время работы. Требования ОТ и ТБ в аварийных ситуациях. Требования ОТ и ТБ по окончании работы.

Тема 2.2. Специфичные требования охраны труда, техники безопасности и окружающей среды по компетенции.

Лекции. Специфичные правила при работе по компетенции. Требования к охране окружающей среды.

Модуль 3. Современные технологии в профессиональной сфере.

Тема 3.1 Демонстрация современных технологий, обеспечивающих работу дизайнера и ведение контроля.

Лекция. Разбор и демонстрация цифровых помощников графического дизайнера.

Модуль 4. Профессиональное программное обеспечение.

Тема 4.1. Основы программы Adobe Illustrator.

Лекции. Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Преобразование объектов. Инструменты свободного рисования. Работа с

кривыми. Работа с текстом. Способы окрашивания объектов. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания в программе Adobe Illustrator с использованием инструментов редактора:

1. при создании векторных фигур, иллюстраций,
2. при оформлении текста и работы с растровыми изображениями;
3. создание паттернов

Тема 4.2. Основы программы Adobe Photoshop.

Лекция. Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Структура программы, основные инструменты и палитры. Способы выделения областей изображения. Работа со слоями. Работа с текстом. Цветокоррекция и разрешение изображений.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания в программе Adobe Photoshop с использованием инструментов редактора:

1. при редактировании изображений с последующим выводом на печать,
2. при применении художественных эффектов текста и изображений.
3. при работе с медиа-продуктами

Тема 4.3. Основы программы Adobe InDesign. Лекции

Лекция. Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Структура программы, основные инструменты и палитры. Работа с текстом и мастер-шаблонов, слоями, стилями, таблицами, модульной сеткой и вставкой растровых изображений.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания в программе Adobe InDesign с использованием инструментов редактора:

1. при работе с текстом, списками,
2. при работе с графикой и фотографиями;
3. при работе с шаблонами и стилями

Модуль 5. Основы художественного дизайна.

Тема 5.1. Композиция. Основные средства композиции.

Лекция. Принципы построения композиции. Основные понятия и правила композиции. Замкнутая и открытая композиции. Правило золотого сечения. Композиционный центр. Правило трех третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Достижение равновесия. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания с использованием инструментов редакторов:

1. построение композиции;

Тема 5.2. Цвет. Цветообразование.

Лекция. Роль цвета в дизайне. Цвет и цветовое воздействие на человека. Цветовые сочетания. Колористическая композиция. Цветовая динамика и статика. Равновесие монохромное и полихромное. Согласованность, связанность и единство противоположностей цветов. Мера, пропорциональность, равновесие композиции. Ясность, лёгкость восприятия и природообразность цветовых композиций. Цветовые модели и методы работы с цветом (цветовой круг). Понятие цветовой модели. Различные цветовые модели и их использование. RGB, CMYK, Pantone. Цветовой круг Итона. Цветовые триады. Цветовые контрасты. Цветовая гармония. Цветовые ряды. Дополнительные цвета. Нюанс.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания с использованием инструментов редакторов:

1. работа с цветом;

Тема 5.3. Анатомия шрифта. Основные правила типографики.

Лекция. Основные характеристики шрифта. Гарнитура, начертание, плотность, насыщенность, пропорции, контрастность, кегль, комплектность. Международная индексация шрифтов - PANOSE. Стандарты компьютерных шрифтов. Основные правила шрифтографии. Типометрические единицы, метрические единицы измерения, относительные единицы измерения. Правила оформления шрифта. Подбор гарнитур кегля и интерлиньяжа для разных продуктов графического дизайна. Иерархия в тексте. Трекинг. Кернинг.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания по оформлению текста.

Модуль 6. Основы графического дизайна.

Тема 6.1. Фирменный стиль и его основные элементы.

Лекция. Стиль как необходимость в рекламной коммуникации. Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Формирование айдентики. Основные элементы фирменного стиля: логотип, правила использования логотипа, фирменный блок, паттерн, эмблема.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания по разработке логотипов и правил использования, стилиобразующих элементов:

1. разработка логотипа,
2. разработка правил использования логотипа;
3. понятие логобука.

Тема 6.2. Носители фирменного стиля в корпоративном дизайне.

Лекция. Основные носители фирменного стиля в корпоративном дизайне. Виды продуктов корпоративного дизайна. Основные рекомендации по созданию визитных карточек, бланков, конвертов, сувенирной продукции. Подготовка файлов к выводу на печать.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания в соответствии с пошаговыми инструкциями по разработке визитных карточек, бланков, бейджей:

1. разработка визитки,
2. разработка бланка и бейджа;
3. разработка конвертов.

Тема 6.3. Носители фирменного стиля в информационном дизайне.

Лекция. Основные носители фирменного стиля в информационном дизайне. Виды информационных продуктов и основные рекомендации по их созданию. Подготовка файлов к выводу на печать. Практическое занятие.

Практическое занятие.

Выполнение практического задания в соответствии с пошаговыми инструкциями по разработке плакатов, листовок:

1. разработка плаката,
2. разработка листовки;
3. разработка лифлета.

Модуль 7. Конкурсное задание РЧ Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»

Тема 7.1 Информационный дизайн. Наружная корпоративная реклама.

Лекция. Билборд (баннер): форматы, материалы для изготовления, рассмотрение аналогов, приемы композиции, работа с цветом и шрифтом. Графические приемы в оформлении билбордов. Прием «типографика» в наружной рекламе: примеры, законы построения композиции из символов. Работа со шрифтом как элементом композиции.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe Photoshop – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, разбор типичных ошибок, выявление технических особенностей цифрового макета баннера, согласно проекту конкурсного задания РЧ.

Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок. Допечатная подготовка цифровых макетов, вывод цифровых макетов на печать.

Тема 7.1.1 Информационный дизайн. Цифровой рекламный баннер с мини-опросником.

Лекция. Рассмотрение аналогов цифровых баннеров с разными вариантами опросников, разбор приемов композиции в формате, работа с цветом и шрифтом, способы навигации внутри формата цифрового баннера.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe InDesign – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, углубленное изучение возможностей графической программы, разбор типичных ошибок. Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок.

Тема 7.2 Дизайн упаковки. Эко-упаковка.

Лекция. Упаковка: виды конструкций, креплений, развертки упаковок, материалы для изготовления, постпечатная обработка упаковок. Работа с аналогами различных видов упаковок (пищевых, брендовых, для бытовой химии и пр.): анализ современных направлений в оформлении, знакомство с портфолио дизайн-студий по разработке упаковок. Визуализация готовой упаковки средствами графической программы.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe Illustrator – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, разбор типичных ошибок, выявление технических особенностей печати и сборки упаковок. Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок. Допечатная подготовка цифровых макетов, вывод цифровых макетов на печать.

Тема 7.3 Многостраничный дизайн. Верстка научно-популярной литературы.

Лекция. Анатомия периодического издания: стиль, оформление внутренней части. Виды периодических изданий, анализ примеров. Изучение правил верстки, требований к оформлению текстовых блоков, иллюстраций, таблиц. Изучение программы Adobe InDesign: создание и работа с многостраничным документом.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe InDesign – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, разбор типичных ошибок. Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок. Допечатная подготовка цифровых макетов, вывод цифровых макетов на печать.

Тема 7.4 Корпоративный дизайн. Разработка логотипа компании.

Лекция. Фирменный стиль: существующие направления, основные стили, современные тренды. Основные константы. Анализ примеров известных фирменных стилей. Логотип, предлоготип. Этапы проектирования логотипа. Анализ существующих логотипов. Основы работы с цветом, формой, форматом, шрифтом в знаке-логотипе. Этапы создания фирменного знака-логотипа по категориям: изобразительный, шрифтовой, комбинированный. Разработка дополняющих графических элементов, паттернов на основе знака-логотипа.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe Illustrator – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, разбор типичных ошибок. Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок.

Тема 7.4.1 Корпоративный дизайн. Разработка корпоративной атрибутики.

Лекция. Деловая документация (визитки, фирменный бланк, папка-конверт): форматы, работа в макетах для офсетной печати, правила оформления, примеры деловой документации и анализ.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe Illustrator – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, разбор типичных ошибок. Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок.

Тема 7.4.2 Корпоративный дизайн. Работа с мокапами

Лекция. Работа с мокапами: размещение носителей фирменного стиля в виртуальной среде.

Практическая часть.

Работа в программе Adobe Illustrator – выполнение дизайн-проекта вместе с ведущим преподавателем, разбор типичных ошибок. Выполнение проектов, аналогичных чемпионату: работа с техническим заданием, оптимизация рабочего процесса, тренировка на время, разбор ошибок. Допечатная подготовка выполненных проектов, вывод на печать.

Раздел 2. Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль осуществляется в ходе мониторинга за успеваемостью, творческими способностями, профессиональными и личностными качествами студентов по указанной специальности на 1 и 2 годах обучения. На основании этого делается выборка

обучающихся, способных к прохождению занятий по дополнительной образовательной программе.

Текущий контроль представлен в виде оценивания выполняемых упражнений и заданий, учета допущенных и исправленных ошибок.

Промежуточный контроль осуществляется по окончании изучения каждого из четырех модулей (заданий по чемпионату). Обучающимся выдается техническое задание по модулю, которое необходимо выполнить самостоятельно с учетом ограниченного времени под наблюдением ведущего преподавателя. Оцениваются оптимальная организация рабочего процесса, время на выполнение модуля, объем выполненного технического задания, допущенные ошибки.

Итоговая аттестация проходит в течение двух дней в форме чемпионата. За один день обучающийся выполняет на время два модуля с перерывом. Время согласно регламенту чемпионата. Оценивание дизайн-проектов проводится аналогично оцениванию экспертами чемпионата.

Раздел 3. Организационно-педагогические условия реализации программы

3.1 Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Кабинет композиции и дизайна; <u>типография колледжа</u>	Лекции, практические занятия,	Компьютер или ноутбук; выход в интернет; программное обеспечение: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Adobe InDesign, Adobe Acrobat Pro; принтер А3, А4

3.2 Сведения об оснащённости кабинетов, лабораторий, мастерских

№ кабинета	Наименование кабинетов	Оборудование, механизмы, приборы, %	Инструменты, приспособления, %	Изделия, материалы %	ТСО, ВТ, %	Дидактическая литература, %	Средний процент оснащённости, %
1	2	3	4	5	6	7	8
106	Кабинет композиции и дизайна	100	100	100	100	100	100
200	Типография	100	100	100	100	100	100

3.3 Учебно-методическое обеспечение программы

- техническое описание компетенции;
- комплект оценочной документации по компетенции;
- раздаточные материалы (методические материалы и инструкции по работе в специализированном программном обеспечении);
- учебные пособия, изданные по отдельным разделам программы;
- профильная литература;
- отраслевые и другие нормативные документы;
- электронные ресурсы и т.д.
- официальный сайт оператора международного некоммерческого движения WorldSkills International - Союз «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» (электронный ресурс) режим доступа: <https://worldskills.ru>;
- единая система актуальных требований Ворлдскиллс (электронный ресурс) режим доступа: <https://esat.worldskills.ru>.

№ п/п	Наименование учебно-методической литературы (автор(ы), место издания, издательство, год издания, кол-во страниц)	Объем фонда учебной и учебно-методической литературы	
		Количество наименований	Количество экземпляров
1	2	3	4
1	Струмпа А. Ю. Дизайн-проектирование (МДК 01.01): учебное пособие/ А. Ю. Струмпа. – Ростов н/Д: Веникс, 2020. – 239.: ил. – (среднее профессиональное образование)	1	1
2	Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне. 2-е изд., доп./под. Ред. В. О. Пигулевского, А. В. Овруцкого – Ч.: Изд-во «Гуманитарный Центр», 2015. – 432	1	1
3	Кливер Ф. Чему вас не научат в дизайн-школе/Ф. Кливер; [пер. с англ. О. Перфильева]. – М.: Т8RUGRAM/РИПОЛ классик, 2017. – 224	1	1
4	Келейников И. В. Дизайн книги: от слова к делу. – М.: РИП-холдинг, 2014. - 304	1	1
5	Тучкевич Е. И. Adobe Photoshop CC 2019 СПб.: БХВ-Петербург, 2020 – 496	1	1
6	Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс, пер. с англ. М. А. Райтмана, М.: Эксмо, 2014 – 592	1	1

7	Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс, пер. с англ. М. А. Райтмана, М.: Эксмо, 2014 – 456	1	1
8	Пигулевский В.О., Овруцкий А.В. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне. 2-е изд., доп/ по ред. В.О. Пигулевского, А.В. Овруцкого, Х.: Изд-во «Гуманитарный центр», 2015 – 432	1	1
9	Волков Н.В. Курс макетирования и верстки, М: Электронная книга, 2010 – 66	1	1
В целом по ДО(О)П:		9	9

3.3 Кадровое обеспечение учебного по ДООП

№ п/п	Ф.И.О.	Должность (в соответствии с записями в трудовой книжке)	Образование	Стаж педагогической работы	Квалификационная категория	Год повышения квалификации (стажировки)
1	2	3	4	5	6	7
1	Ашихмина Наталья Евгеньевна	Преподаватель	Высшее педагогическое	7	Высшая	2017
2	Никонюк Светлана Владимировна	Заведующая типографией, преподаватель	Высшее педагогическое	15	Высшая	2018, 2020

Календарно-тематический план

Месяцы	Неделя обучения	2020-2021 учебный год обучения				
		Ашихмина Н.Е	Кол-во часов	Никонюк С.В	Кол-во часов	
октябрь	1.10-04.10		6		3	
	05.10-11.10		6		3	
	12. 10-18.10		6		3	
	19. 10-25.10		6		3	
	26.10-01.11		6		3	
ноябрь/ декабрь	02.11-08.11		6		3	
	09.11-15.11		6		3	
	16.11-22.11		6		3	
	30.11-06.12		6		3	
		Итого за 1 полугодие	54 ч.	Итого за 1 полугодие	27 ч.	
январь	18.01-24.01		6		3	
	25.01-31.01		6		3	
февраль	01.02-07.02		6		3	
	08.02-14.02		6		3	
	15.02-21.02		6		3	
	22.02-28.02		6		3	
март	01.03-07.03		6		3	
	08.03-14.03		6		3	
	15.03-21.03		6		3	
	22.03-28.03		6		3	
	29.03-04.04		6		3	
апрель	05.04-11.04		6		3	
	12.04-18.04		6		3	
	19.04-25.04		6		3	
	26.04-02.05		6		3	
май	03.05-09.05		6		3	
	10.05-16.05		6		3	
	17.05-23.05		6		3	
	24.05-30.05		6		3	
		Итого за 2 полугодие	114 ч.	Итого за 2 полугодие	57 ч.	
		Итого за год	168 ч.	Итого за год	84 ч.	
					Итого	252 ч.

