

**СОГЛАСОВАНО**

Директор по развитию  
ООО «Издательские системы»

  
Г.Н. Ерохина  
«11» 04 2020г.



**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГАПОУ СМПК  
А.Н. Усевич

  
«15» 04 2020г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**ПМ.02. ПРОИЗВОДСТВО РЕКЛАМНОЙ ПРОДУКЦИИ**

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 42.02.01. Реклама

Организация-разработчик: ГАПОУ СМПК

Разработчик: Донская И.А., преподаватель  
Бирюкова Ю.Н., преподаватель  
Алладинов М.Х., преподаватель

ОДОБРЕНО: ПЦК дизайна, рекламы и изобразительного искусства

Протокол № 7 от « 9 » 04 2020 г.

Председатель ПЦК  Н.М. Абдрахманова

РЕКОМЕНДОВАНО: НМС ГАПОУ СМПК

Протокол № 6 от « 9 » 04 2020 г.

Председатель НМС  М.Х. Цой

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	5
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	35
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	40
6. ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ .....	44

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## ПМ.02. ПРОИЗВОДСТВО РЕКЛАМНОЙ ПРОДУКЦИИ

### 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля «**Разработка и создание дизайна рекламной продукции**» является частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС по специальности СПО 42.02.01 Реклама в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Производство рекламной продукции и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 2.1. Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы.

ПК 2.2. Создавать модели (макеты, сценарии) объекта с учетом выбранной технологии.

ПК 2.3. Исполнять оригиналы или отдельные элементы проекта в материале.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки), по очно-заочной (вечерней) и заочной формам получения образования по специальности 42.02.01 Реклама.

### 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:

#### **иметь практический опыт:**

- выбора и использования инструмента, оборудования и основных изобразительных средств и материалов при исполнении рекламного продукта;
- построения модели (макета, сценария) объекта с учетом выбранной технологии;
- подготовки к производству рекламного продукта;
- производства рекламного продукта с учетом аспектов психологического воздействия рекламы, правового обеспечения рекламной деятельности и требований заказчиков;
- поиска информации, использования специальной литературы, работы в сети Интернет

*- компьютерной обработки и моделирования трехмерных графических изображений;*

*- визуализации в графических редакторах*

#### **уметь:**

- осуществлять фотосъемку для производства рекламного продукта;
- осуществлять видеосъемку для производства рекламного продукта;
- использовать компьютерные технологии при создании печатного рекламного продукта;
- разрабатывать сценарии для съемок и монтажа рекламы;
- использовать профессиональные пакеты программного обеспечения для обработки графики, аудио-, видео-, анимации;
- использовать мультимедийные и web- технологии для разработки и внедрения рекламного продукта;

*- создавать и проводить компьютерную обработку и моделирование трехмерных графических изображений;*

*- организовывать съемочный процесс*

#### **знать:**

- технику, технологии и технические средства фотосъемки в рекламе;

- технику, технологии и технические средства видеосъемки в рекламе;
- технические и программные средства для создания печатного рекламного продукта;
- технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;
- технологию создания Интернет-рекламы;
- аппаратное и программное обеспечение
- технику создания анимации, визуализации в графических редакторах;
- технику и технологию производства видеоматериалов.

### 1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:

Всего – 1359 часов;  
 максимальной учебной нагрузки обучающегося – 1143 часов, включая:  
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 762 час;  
 самостоятельной работы обучающегося – 381 часов;  
 учебная практика – 108 часа;  
 производственной практики -108 часа.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видами профессиональной деятельности творческой художественно-проектной деятельностью в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 2.1.	Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы.
ПК 2.2.	Создавать модели (макеты, сценарии) объекта с учетом выбранной технологии.
ПК 2.3.	Исполнять оригиналы или отдельные элементы проекта в материале.
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 10.	Владеть основами предпринимательской деятельности и особенностями предпринимательства в профессиональной деятельности.
ОК 11.	Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке.
ЛР 4	Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».
ЛР 7	Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.
ЛР 11	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.
ЛР 13	Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей
ЛР 14	Принимающий и исполняющий стандарты антикоррупционного поведения
ЛР 15	Проявляющий способности к планированию и ведению предпринимательской деятельности на основе понимания и соблюдения правовых норм российского законодательства
ЛР 16	Способствующий своим поведением установлению в коллективе товарищеского партнерства, взаимоуважения и взаимопомощи, конструктивного сотрудничества.
ЛР 18	Стремящийся к повышению уровня самообразования, своих деловых качеств, профессиональных навыков, умений и знаний.

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.

Коды проф. компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					<i>практика</i>	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося часов		Учебная, часов	Производственная, часов (если предусмотрена рассредоточенная практика)
			Всего часов	В т.ч. лабораторные работы и практические занятия	В т.ч. курсовая работа (проект) часов	Всего часов	В т.ч. курсовая работа (проект) часов		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
ПК 2.3.	<b>Раздел 1. Основные принципы и методы исполнения рекламного проекта в материале.</b>	<b>225</b>	<b>150</b> (60)	150		<b>75</b>		<b>18</b>	
ПК 2.2.	<b>Раздел 2. Создание и моделирование объекта с помощью технических и программных средств.</b>	<b>420</b>	<b>280</b> (60)	280		<b>140</b>		<b>36</b>	<b>54/18</b>
ПК 2.1.	<b>Раздел 3. Технические и изобразительные средства и приемы исполнения рекламного продукта</b>	<b>498</b>	<b>332</b> (20)	296		<b>166</b>		<b>36/18</b>	<b>18/18</b>
	Учебная практика							108	
	Производственная практика								108
	<b><i>Всего</i></b>	<b>1359</b>	<b>762</b>	726		<b>381</b>		<b>108</b>	<b>108</b>

### 3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю ПМ.02. Производство рекламной продукции

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ) междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая, работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Основные принципы и методы исполнения рекламного проекта в материале.</b>		<b>150</b>	
<b>МДК.02.01.Выполнение рекламных проектов в материале</b>		<b>90</b>	
<b>Тема 1.1.</b> Форма и содержание рекламного продукта	<b>Содержание</b>	0	
	1. Теория рекламы и особенности создания эффективного рекламного продукта. Понятие рекламной концепции и рекламной идеи. Форма, содержание и структура рекламного обращения. Особенности текстового оформления и визуализации рекламной продукции (ЛР 4,7,14).		1
	2. Семиотика рекламы. Семантическая структура рекламного продукта. Многослойность и полисемия знака. Пирсовская трикотомия знаков (символические, иконические, индексные). Метаграфемика рекламного сообщения и фирменный стиль. Метафора, метонимия и аналогия в рекламном сообщении. Семиотические модели в рекламе. Вербальная, графическая и звуковая интертекстуальность.		1
<b>Тема 1.2.</b> Творческий процесс разработки рекламного продукта	<b>Содержание</b>	0	
	1. Основные условия и компоненты творческого процесса в рекламе. Создание эффективного рекламного продукта. Проектирование рекламного продукта (ЛР 13).		1
	2. Этапы творческого процесса создания рекламы: определение проблемы, формирование творческой концепции, развертывание рекламной кампании, выход рекламы, проверка результатов (обратная связь) (ЛР 11,4).		2
	3. Изобразительные жанры рекламы. Жанр вывески. Современные технологии оформления витрин. Жанрообразующие признаки рекламного плаката. Системы письменных жанров рекламы. Жанровые особенности газетной и журнальной рекламы.		3
<b>Практические занятия</b>		20	
1.	Разработка эскиза проекта оформления магазина, дизайн продукта (новый тип		

		торгового автомата).		
	2.	Разработка проекта оформления магазина без физических вещей: название, бренд, система указателей.		
	3.	Разработка дизайн-продукта кухонной утвари, керамики.		
	4.	Создание брендбука дизайн-продукта на основе разработанного бренда.		
	5.	Разработка и составление дизайна карты с использованием информационного знака и цвета.		
Тема 1.3. Художественное оформление, дизайн и редактирование в рекламе	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Художественное редактирование в рекламе. Реклама и искусство. Роль крейтора в рекламном творчестве. Художественный редактор. Художник - дизайнер, художник - иллюстратор, художник - оформитель и их функции в рекламе (ЛР11).		1
	2.	Художественный дизайн в рекламе. Компьютерный дизайн в рекламе (ЛР 11).		2
	3.	Художественный креатив в создании рекламного объявления. Композиция рекламного сообщения. Использование композиции. Этапы проработки композиции.		3
	5.	Конструирование упаковки. Виды упаковок. Специалисты по конструированию упаковки, их функции. Условия изменения упаковки.		3
	<b>Практические занятия</b>		12	
	1.	Анализ аналогов и прототипов упаковки. Подбор технологий и материалов.		
	2.	Разработка конструкции упаковки. Создание развертки.		
	3.	Разработка графических элементов. Доработка упаковочной коробки в цвете.		
Тема 1.4. Творческое производство и технологии полиграфии	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Творческое производство рекламного продукта в печатных средствах массовой информации. Технология и планирование печатного производства. Типография: классы шрифтов, группы шрифтов, семейство шрифтов. Структура и единицы измерения шрифта. Способы типографского набора. Технология набора.		2
	2.	Информационная структура документа. Композиционная структура документа. Компьютерные технологии при создании рекламного продукта (ЛР 18, 13).		2
	3.	Допечатные процессы и оборудование. Оцифровывание изображений. Растривание изображений. Изготовление печатных форм.		3
	4.	Печатные процессы и оборудование. Виды и технология печати. Подготовка рекламных материалов к печати. Способы печати. Цветная печать.		3
	5.	Послепечатные процессы. Подготовка материалов для издания. Выбор бумаги. Ламинирование. Термография. Тиснение.		3

	<b>Практические занятия</b>	26	
	1. Разработка макета издания тематического периодического журнала. Верстка периодического издания в программе Adobe InDesign (ЛР 4)		
	2. Редактирование графических изображений в программе Adobe Photoshop		
	3. Векторное графическое редактирование макета тематического журнала в программе CorelDraw.		
	4. Выполнение сквозного дизайна идентификационных документов (визитные карточки, этикетки).		
	5. Выполнение сквозного дизайна идентификационных документов (фирменные конверты, папки).		
	6. Анализ аналогов плакатов. Эскиз плаката (варианты).		
	7. Подбор материалов и компоновка плаката. Обработка текстов. Подача плаката.		
	8. Анализ эскизов буклетов. Компоновка текста.		
	9. Компоновка макета. Композиция разворота буклета.		
<b>Тема 1.5. Производство наружной рекламы</b>	<b>Содержание</b>	0	
	1. Виды, средства и особенности наружной рекламы. Технологии производства наружной рекламы и изображений для наружной рекламы.		2
	2. Производство объемных световых букв и коробов произвольной формы.		2
	3. Производство световых коробов и маркиз.		2
	5. Материалы для производства наружной рекламы. Виниловые материалы. Конструкционные материалы для наружной рекламы.		3
	6. Оборудование для производства наружной рекламы. Плоттеры, гравировальное и фрезеровальное оборудование. Широкоформатные системы печати для наружной рекламы.		3
	7. Технология производства сувенирной продукции. Способы нанесения логотипа на сувенирную продукцию. Технология изготовления сувениров из PVC (ПВХ).		3
	<b>Практические занятия</b>	32	
	1. Создание основных носителей интегрированных маркетинговых коммуникаций в местах продаж внутри торговых залов: конструкции презентационного характера.		
	2. Создание специальных рекламных конструкций джумби, мобайлы, шелфтолкеры, воблеры и т.п.		
3. Создание элементов выносной рекламы – напольные фигуры с высечкой.			
4. Создание щитовых рекламных конструкций: магистральных щитов (билбордов),			

		супербордов, суперсайтов, пилонов, скроллеров, призматронов и т.п.	
	5.	Разработка рекламной вывески. Анализ аналогов и прототипов витрин.	
	6.	Проектирование витринных конструкций. Визуализация комплексного решения.	
	7.	Анализ аналогов и прототипов наружной рекламы. Функциональное зонирование на ситуационном плане.	
	8.	Конструктивная проработка рекламных элементов.	
	9.	Разработка нестандартной рекламной установки. Визуализация нестандартной рекламной установки. Комплексная подача элементов наружной рекламы.	
			<b>Экзамен</b>
<b>Самостоятельная работа при изучении МДК 02.01.</b>			
<b>Примерная тематика домашних заданий</b>			
<p>Выполнение семиотического анализа рекламного продукта.</p> <p>Выполнение анализа оборудования для решения поставленной задачи при проведении предпроектного исследования</p> <p>Анализ этапов технологической последовательности производства рекламного продукта</p> <p>Оформление эскизов витрины магазина с разработкой фирменного стиля.</p> <p>Оформление разработки эскизов товарного знака.</p> <p>Выполнение сквозного дизайна рекламных документов. Приглашения, объявления, проспекты, рекламные каталоги.</p> <p>Эскизирование шрифтового плаката.</p> <p>Разработка основных элементов рекламного шрифтового плаката.</p> <p>Завершение работы над шрифтовым плакатом.</p> <p>Оформление разработки плаката и пригласительного билета к выставке.</p> <p>Редактирование графических изображений в программе Adobe Photoshop..</p> <p>Верстка периодического издания в программе Adobe InDesign.</p> <p>Создание фирменного блока.</p> <p>Визуализация фирменного блока.</p> <p>Анализ аналогов и прототипов буклета. Анализ и подбор технологии печати.</p> <p>Обоснование дизайнерского решения. Эскизы буклетов (варианты).</p> <p>Верстка текстов. Отбор иллюстраций.</p> <p>Создание оригинала макета буклета.</p> <p>Создание оригинала буклета, обложки.</p> <p>Создание разворота буклета.</p> <p>Разработкам сопутствующей продукции на основе конструирования из бумаги (буклет-оригами).</p>			
			<b>42</b>
<b>Учебная практика</b>			<b>18</b>
<b>Виды работ</b>			

1. Разработка концептуального проекта информационно-графического комплекса, создание его номенклатуры.				
2. Разработка сквозного дизайна информационно-графического комплекса.				
3. Разработка рекламных текстов для информационно-графического комплекса.				
4. Подбор материалов для информационно-графического комплекса.				
<b>Раздел 2. Создание и моделирование объекта с помощью технических и программных средств</b>		<b>528</b>		
<b>МДК.02.02. Проектная компьютерная графика и мультимедиа</b>		<b>220+60</b>		
<b>Тема 2.1. Техника работы в графическом редакторе векторной графики Corel DRAW</b>	<b>Содержание</b>	0		
	1.	Введение в компьютерную графику. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика (ЛР 4).	2	
	2.	Основы работы с программой Corel DRAW: состав, особенности, использование в полиграфии. Настройка программного интерфейса.	2	
	3.	Способы создания графического изображения в Corel Draw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов.	3	
	4.	Навыки работы с объектами. Управление масштабом просмотра объектов. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов.	3	
	5.	Редактирование геометрической формы объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.	3	
	6.	Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Создание и редактирование художественного контура.	3	
	7.	Работа с цветом. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта.	3	
	8.	Средства повышенной точности. Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов.	3	
	<b>Практические занятия</b>		26	
	1.	Создание изображения на основе графических примитивов.		
	2.	Освоение способов создания примитивов, рисунков на основе кривых.		
	3.	Освоение способов преобразования рисунка с помощью вспомогательных сеток.		
	4.	Создать изображение на основе примитивов. Залить изображение цветом используя систему цветов RGB.		
5.	Создание многоцветной градиентной заливки и использование ее для закраски объекта.			
6.	Создание иллюстрации «Случайная встреча».			

	7.	Создание плоских объектов используя методы объединения, выравнивания.		
	8.	Создание изображения используя эффект перетекания		
<b>Тема 2.2.</b> Техника работы в графическом редакторе растровой графики Adobe PHOTOSHOP	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Введение. Назначение и применение системы. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Настройки системы. Обрезка изображения (ЛР 16).		3
	2.	Техника выделения областей изображения. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Приемы выделения областей сложной формы.		1
	3.	Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста.		
	4.	Создание многослойного изображения. Способы создания слоя. Работа со слоями. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изображением. Создание коллажей.		
	5.	Техника рисования. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Закраска областей. Создание градиентных переходов. Применение фильтров для имитации различных техник рисования.		
	6.	Сканирование и коррекция изображения в Adobe PHOTOSHOP. Приемы сканирования. Выбор параметров. Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Сохранение файла.		
	<b>Практические занятия</b>		24	
	1.	Освоение приемов создания двумерного изображения с помощью инструментов рисования		
	2.	Освоение способов преобразования двумерного изображения с помощью фильтров и графических эффектов		
	3.	Разработка сюжета композиции, содержащей фрагменты композиции нескольких фотографий и текст с перспективной тенью.		
	4.	Изменение цветовых оттенков фрагментов изображения.		
	5.	Выполнение ретуширования старой фотографии.		
6.	Создание изображения с сюжетом в виде коллажа на основе сканированных изображений.			

<b>Тема 2.3.</b> Техника работы в графическом редакторе Adobe InDesign	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Место системы Adobe InDesign, версии системы, особенности настройки. Настройка системных палитр. Основные приемы работы с блоками: создание, перемещение, изменение, удаление. Основы работы с текстовыми блоками. Основы работы с блоками для изображений (ЛР 13).		1
	2.	Страница и ее компоненты. Задание параметров страницы. Макетирование буклета. Создание текстовых и графических блоков. Точное задание размеров. Форматы файлов.		1
	3.	Форматирование текста, использование управляющей палитры и системы меню. Создание таблицы стилей. Основные правила верстки. Подбор шрифта.		2
	4.	Рисование в программе Adobe InDesign. Общие сведения о контурах и фигурах. Типы контуров и форм. Простые контуры, составные контуры, составные фигуры. Рисование с помощью инструментов линий и фигур. Автоматическое изменение формы контура.		3
	5.	Способы создания буклетов. Понятие выхода за обрез. Расчет буклета. Работа с растровыми и векторными изображениями. Импорт изображений. Изменений изображений в программе Adobe Photoshop.	2	
	<b>Практические занятия</b>		30	
	1.	Создание страниц журнала.		
	2.	Создание Буклета.		
	3.	Создание газеты формата А3.		
	4.	Разработка структуры книги с применением нескольких мастер-шаблонов.		
<b>Тема 2.4.</b> Техника работы в графическом редакторе 3D Max	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Введение в пакет 3ds Max. Интерфейс 3D Max: главное меню, панели инструментов, командные панели, окна проекций, их назначение и настройка. Создание объектов на основе примитивов. Преобразование и компьютерная обработка трехмерного графического изображения (ЛР 18,4).		3
	2.	Модификация объектов. Трехмерные модификаторы. Библиотеки материалов. Просмотр материалов и карт текстур. Применение материалов к объектам.		3
	3.	Моделирование на основе сплайнов: сплайн, вершина, сегмент, замкнутая форма. Управляющие касательные векторы и типы вершин: вершины с изломом и сглаженные вершины, вершины типа Безье и типа Безье с изломом. Сегменты, шаги и формы. Типовой процесс моделирования на основе сплайнов.		3

	4.	Моделирование на основе сеток или многоугольников: вершины, ребра, грани и полигоны, элементы и сегменты. Типовой процесс моделирования на основе сеток или многоугольников.		3
	5.	Основы моделирования на базе кусков поверхностей Безье: вершины, ребра, сегменты, решетка деформации. Типовой процесс моделирования на базе кусков поверхностей Безье.		3
	6.	Освещение сцены. Типы источников света. Стандартное освещение сцены. Создание источников света, настройка параметров. Управление тенями объектов.		3
	<b>Практические занятия</b>		24	
	1.	Создание с помощью плагинов, серии текстур различных по материальным характеристикам.		
	2.	Освоение способов построения трехмерного объекта на основе примитивов.		
	3.	Освоение способов преобразования трехмерного изображения с помощью редактирования сплайнов.		
	4.	Освоение способов создания простых материалов и наложения их на изображение.		
	5.	Освоение способов создания свободно направленного источника света.		
	6.	Освоение способов создания свободно направленного источника света.		
<b>Тема 2.5. Технология трехмерного моделирования в рекламном проектировании</b>	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Основы моделирования объектов дизайна. Техническое задание на моделирование. Анализ проектной документации. (ЛР 4,13)	2	
	2.	3D-моделирование базовой конструкции объекта дизайна. Детализация модели. 2D развертки.(ЛР 18)	3	
	<b>Практические занятия</b>		32	
	1.	Выполнение технического задания на моделирование экспозиции выставки. Анализ аналогов.		
	2.	Объемно - пространственное решение экспозиции выставки. Разработка конструктивных элементов экспозиции.		
	3.	Выполнение 3D-моделирования базовой конструкции экспозиции.		
	4.	Выполнение детализации модели.		
5.	Преобразование 3D модели в 2D развертки.			
6.	Графическое оформление презентационной идеи.			
<b>Тема 2.6. Введение в мультимедийные и web -</b>	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Понятие мультимедиа. Классификация и область применения мультимедиа	1	

технологии		приложений. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.		
	2.	Понятие web -технологий. Классификация и область применения web -технологий.		1
	3.	Технология создания Интернет-рекламы (ЛР4).		1
<b>Тема 2.7.</b> Аппаратные и программные средства создания мультимедийных проектов	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Аппаратные средства мультимедиа. Программные средства создания проектов (ЛР 16).		1
	2.	Технология сохранения мультимедийной и web информации.		1
	3.	Примеры реализации статических и динамических процессов с использованием средств мультимедиа.		2
<b>Тема 2.8.</b> Технология создания анимированного проекта	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Фазы производства анимационного проекта.		1
	2.	Идея, концепция. Раскадровка будущей анимации.		2
	3.	Монтаж анимации. Технологические приемы монтажа сцен.		2
<b>Тема 2.9.</b> Интерфейс Adobe Flash CS3 Professional	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Монтажный стол. Временная шкала.		1
	2.	Панель свойств. Знакомство с инструментами.		2
	3.	Инструмент "Многоугольник". Инструмент "Спецвыделение" ("Белая стрелка"). Инструмент "Свободное преобразование" и панель "Преобразование".		2
	4.	Выравнивание объектов.		2
	<b>Практические занятия</b>		28	
	1.	Рисование простейших фигур.		
	2.	Использование инструментов рисования при создании баннера.		
	<b>Тема 2.10.</b> Работа с цветом. Типы заливок и их применение	<b>Содержание</b>		0
1.		Инструмент "Чернильница". Инструмент "Ведро с краской". Панели "Цвет" и "Образцы".		2
2.		Инструмент преобразования градиента.		2
3.		Импортированные изображения.		2
<b>Практические занятия</b>		16		
1.		Применение различных тип заливок.		
2.		Использование импортированных изображений.		
3.	Создание имитации объемных объектов на плоскости.			
<b>Тема 2.11.</b> Виды анимации	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Покадровая анимация.		2

	2.	Автоматическая анимация трансформации объекта - анимация формы.	16	2
	3.	Редактирование растровых изображений.		2
	<b>Практические занятия</b>			
<b>Тема 2.12.</b> Анимация движения	1.	Создание анимации для тематического сайта на тему "Весна".	0	
	<b>Содержание</b>			
	1.	Понятие анимации движения.		1
	2.	Понятие начальной и конечной фазы анимации движения.	1	
	3.	Панели анимации.	2	
	<b>Практические занятия</b>		14	
	1.	Настройка движения и создание начальной и конечной фазы анимации.		
	2.	Создание анимации движения – трансформации.		
	3.	Создание анимации движения рисованного человечка.		
	<b>Тема 2.13.</b> Символы. Сложная анимация	4.	Создание анимации движения текста.	
<b>Содержание</b>		0		
1.			Понятие символа. Понятие экземпляра символа. Типы символов.	1
2.			Правила создания статических символов. Правила создания анимированного символа.	2
3.			Редактирование символов. Редактирование экземпляра символа.	2
4.		Создание сцен и их использование.	3	
<b>Практические занятия</b>		12		
1.			Создание символа.	
2.			Включение символа в проект.	
3.			Настройка действия символа.	
4.	Создание анимации для шапки интернет-сайта, состоящей из двух сцен. При создании анимации использовать только символы различных типов.			
<b>Тема 2.14.</b> Анимация формы	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Понятие анимации формы.		1
	2.	Правила создания анимации формы.		2
	3.	Метки формы.	2	
	<b>Практические занятия</b>		12	
	1.	Создание и настройка анимации формы.		
	2.	Создание и удаление меток формы.		
3.	Использование меток формы при создании анимации начертания букв.			

<b>Тема 2.15.</b> Библиотечные образцы и их экземпляры	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Понятие библиотечного образца. Правила создания библиотечных образцов (Клип, графика, кнопка).		1
	2.	Панель библиотека. Понятие экземпляра библиотечного образца.		2
	3.	Правила редактирования экземпляров. Правила преобразование части фильма в библиотечный образец.		2
	<b>Практические занятия</b>		12	
	1.	Создание и редактирование библиотечных образцов.		
	2.	Создание анимированных образцов для Интернет-рекламы.		
4.	Создание библиотечного образца (Кнопка).			
<b>Тема 2.16.</b> Анимация вложенного экземпляра	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Понятие вложенной анимации (ЛР 18).		1
	3.	Синхронизация анимации вложенной графики.		2
	<b>Практические занятия</b>		8	
	1.	Управление анимацией вложенного экземпляра.		
<b>Тема 2.17.</b> Слой-маска. Маскирование слоев	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Слой траекторий.		1
	3.	Маскируемый слой и слой-маска.		2
	<b>Практические занятия</b>		14	
	1.	Создание фильма с движением по траектории.		
	2.	Создание эффекта постепенного появления текста.		
	4.	Создание анимированного образца клипа с маскированием. Создать мультимедийный рекламный продукт.		
	5.	Анимация эффектов в мультимедийном рекламном продукте.		
<b>Тема 2.18.</b> Звук. Сохранение, экспорт, публикация	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Библиотечный образец – звуковой файл.		1
	2.	Правила синхронизации анимации и звука.		2
	3.	Редактор звука.		2
	4.	Понятие публикации фильма-проекта.	3	

	<b>Практические занятия</b>	10
1.	Озвучить одну из своих предыдущих работ	
2.	Подготовка звукового сопровождения фильма по курсовому проектированию.	
<b>Дифференцированный зачет</b>		<b>2</b>
<b>Самостоятельная работа при изучении МДК 02.02.</b>		
<b>Примерная тематика домашних заданий</b>		
<p>Найти и прочитать в журналах «КопьюАрт», или «Компьютерная графика» современные тенденции развития графического дизайна в рекламе.</p> <p>Выполнить заливку готового рисунка цветом и текстурой.</p> <p>Выполнить двумерный рисунок с помощью слоевых эффектов.</p> <p>Освоение способов изменения визуальных характеристик объектов и текстур с помощью стандартных и подключаемых плагинов.</p> <p>Создание с помощью плагинов, серии текстур различных по материальным характеристикам</p> <p>Создание различных типов холста Adobe PHOTOSHOP.</p> <p>Создание многослойного изображения.</p> <p>Создание изображений с различной разрешающей способностью.</p> <p>Создание нового градиента.</p> <p>Создание изображения с помощью инструментов для рисования.</p> <p>Создание цветового колеса и анализ цветовых областей.</p> <p>Освоение способов выделения фрагментов с полупрозрачными границами.</p> <p>Освоение способов рисования векторных фигур.</p> <p>Освоение способов создания надписей на изображениях.</p> <p>Освоение способов использования фильтров для спецэффектов.</p> <p>Оформление эскизов витрины магазина с разработкой фирменного стиля.</p> <p>Доработка аппликации на основе компьютерных технологий.</p> <p>Разработка дизайн-проекта с помощью средств компьютерной графики.</p> <p>Выполнение эскизов выставочной композиции.</p> <p>Размещение исторического коллажа на вертикальной или горизонтальной плоскости планшета.</p> <p>Оформление проектно-конструкторской документации в единый эстетический стиль.</p> <p>Выполнение объектов и сцен: интерьеры, бытовая техника, ювелирная продукция, автомобили и т.д.</p> <p>Выполнение сложного трёхмерного моделирования внутренней обстановки помещения.</p> <p>Разработка аннотаций к анимированным панорамам и мультимедийным презентациям.</p> <p>Создание портфолио работ.</p> <p>Составить терминологический словарь в области мультимедийных технологий.</p>		
		<b>140</b>

<p>Подготовить доклад по теме «Аппаратные средства создания проектов».</p> <p>Подготовить схему программных средств мультимедиа .</p> <p>Провести обзор основных видов полиграфической продукции.</p> <p>Осуществить раскадровку проекта.</p> <p>Работать с панелями инструментов и окнами в Adobe Flash.</p> <p>Создать анимированный проекта.</p> <p>Применить инструменты рисования при обработке анимированных изображений.</p> <p>Применить цвет и заливку при монтаже видеоролика в Adobe Flash.</p> <p>Создать анимационное движение с использованием данных инструментов в Adobe Flash.</p> <p>Создать символы и сложную анимацию.</p> <p>Создать библиотечный образец и его экземпляр.</p> <p>Создать анимацию текста в Adobe Flash.</p>		
<p><b>Учебная практика</b> <b>Виды работ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка макета наружной рекламы в электронном виде.</li> <li>2. Трехмерное моделирование наружной рекламы или витринной конструкции.</li> <li>3. Проектирование витринных конструкций.</li> <li>4. Визуализация комплексного решения.</li> <li>5. Описание идеи творческой концепции разработки проекта.</li> <li>6. Запись и создание флеш-анимации в программе Adobe Flash.</li> </ol>	54	
<p><b>Производственная практика ПМ 02</b> <b>Виды работ:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Технологические процессы рекламного производства. Виды рекламных средств на предприятии.</li> <li>2. Материалы и оборудование, используемые для производства рекламных продуктов.</li> <li>3. Технологическая последовательность производства рекламного продукта.</li> <li>4. Разработка композиционного проекта – плаката.</li> <li>5. Разработка черно - белого форэскиза, решение темы.</li> <li>6. Разработка графического стиля.</li> <li>7. Разработка хроматической идеи.</li> <li>8. Выполнение оригинала плаката по выбранной теме.</li> <li>9. Электронная версия плаката.</li> <li>10. Составление описания творческой концепции выполненного композиционного проекта.</li> <li>11. Выполнение рекламного продукта (не менее 3 наименований), представляющего собой комплексное проектирование системы идентификации корпоративного /фирменного/ стиля: плакат, открытка, календарь, буклет, реклама на транспорте, вывеска, логотип, эмблема, флайер, упаковка и т. д.</li> </ol>	54	

<p>12. Анализ аналогов и прототипов.  13. Анализ и подбор технологии печати.  14. Обоснование дизайнерского решения.  15. Эскизы рекламного продукта (варианты).  16. Верстка текстов.  17. Отбор иллюстраций.  18. Создание оригинала макета.  19. Разработка плана и функционального зонирования рекламы.  20. Анализ ситуации в городской ситуации в городской среде и цветовое решение фасада.  21. Разработка рекламной вывески.  22. Выполнение комплексного решения элементов наружной рекламы.  23. Осуществление выбора средств монтажа мультимедиа.  24. Работа со специализированным прикладным программным обеспечением для производства рекламного продукта.  25. Выполнение импорта и экспорта графических файлов и анимации.</p>				
<b>Раздел 3 Технические и изобразительные средства и приемы исполнения рекламного продукта</b>		<b>332</b>		
<b>МДК 02.03. Техника и технология рекламной фотографии</b>		<b>140</b>		
<b>Тема 3.1. Техника и технические средства фотографии</b>	<b>Содержание</b>	0		
	1.		Содержание дисциплины, её роль в рекламе и связь с другими дисциплинами учебного плана. Цели и задачи освоения курса. (ЛР4,13,11,18,14)	1
	2.		История возникновения фотографического процесса, сферы применения фотографии в современном обществе.	1
	3.		Классификация современных фотоаппаратов, их основные технические характеристики. Фотографический объектив, его основные характеристики.	2
	4.		Способы и средства определения правильной экспозиции. Экспозиционные параметры.	3
	5.		Осветительное оборудование. Штатив. Способы регулирования фотографического изображения в условиях естественного освещения.	1
	6.		Фотосъемка при искусственном освещении. Осветительное оборудование для студийного освещения.	2
	7.		Дополнительное оборудование для фотосъемки, его назначение (светофильтры, бленды, насадки, тросики, штативы, пентапризмы и т.д.).	3
	8.		Фоны в рекламе. Создание эффектных фонов (ЛР 11).	
	<b>Практические занятия</b>		24	
1.	Определить и записать правила работы с фотоаппаратом.			

	2.	Выполнить замер экспозиции при разных условиях съёмки.			
	3.	Выполнить построение схемы искусственного и естественного освещения.			
	4.	Выполнить самодельный светофильтр.			
<b>Тема 3.2. Технология рекламной фотографии</b>	<b>Содержание</b>		0		
	1.	Основы фотокomпозиции. Динамичность снимка. Глубина кадра.		1	
	2.	Основы анализа приемов создания фотокomпозиции.			
	3.	Роль и характеристики Модели в фоторекламе. Режиссура рекламных сюжетов с участием Моделей.			
	4.	Жанровая фотография. Жанр фотоэтюда. Техническая съёмка.			
	5.	Фотосъёмка пейзажа. Выразительные средства фотографии при съёмке пейзажа: освещение (фронтальное, боковое, контровое), масштаб, перспектива (линейная, тональная).		1	
	6.	Съёмка архитектуры и интерьера: правильное воссоздание перспективы путем выбора точки съёмки и фокусного расстояния объектива		2	
	7.	Фотосъёмка натюрморта. Выразительные средства фотографии при съёмке натюрморта.		2	
	8.	Фотосъёмка портрета: пластическая выразительность благодаря освещению (переходов света и тени), четкость и цельность силуэта, передача объема и формы.		3	
	9.	Спортивная съёмка. Выразительные средства фотографии при съёмке спортивных состязаний и съёмке движения.		3	
	10.	Фотосъёмка животных. Выразительные средства фотографии при съёмке животных.		3	
	11.	Комбинированные съёмки. Приемы комбинированной съёмки.		3	
	12.	Фоторепортаж. Приемы репортажной съёмки.		3	
	13.	Фоторепродукция. Техническое оснащение и особенности репродукционной фотосъёмки.		2	
	<b>Практические занятия</b>			60	
	1.	Подобрать примеры фотографий с размещением объекта в кадре по правилам «Золотого Сечения».			
	2.	Выполнить анализ приемов создания уравновешенных композиций в фотоснимках.			
3.	Выполнить фотографический кадр с помощью диагональных линий.				
4.	Выполнить тональную фотографию, которая производит эмоциональное впечатление на зрителя.				
5.	Выполнить фотосъёмку сюжета с вариантами соотношения объекта и фона.				
6.	Выполнить фотосъёмку пейзажа для рекламы с использованием выразительных средств фотографии.				

	7.	Выполнить съемку пейзажа-панорамы.		
	8.	Выполнить съемку интерьера.		
	9.	Выполнить съемку учебного натюрморта с выявлением формы и фактуры.		
	10.	Создать художественный портрет с положительным и отрицательным обаянием.		
	11.	Выполнить портретную съемку по созданию заданного образа.		
	12.	Выполнить съемку портрета для рекламы.		
	13.	Определить и записать схемой приемы спортивной съемки для рекламы.		
	14.	Определить и записать схемой приемы съёмки животных для рекламы.		
	15.	Выполнить комбинированную съемку на тему «Фантастическая» фотография.		
	16.	Выполнить съемку тематического репортажа для рекламы.		
	17.	Выполнить репродукционная съёмку художественного произведения.		
<b>Тема 3.3.</b> Компьютерные технологии обработки фотографии	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Программное обеспечение для работы с цифровыми изображениями (ЛР 4, 13).		2
	2.	Дефекты фотографического изображения, основы фоторетуши, архив.		2
	3.	Основы цифровой обработки фотоизображения и вывода их на печать.		2
	4.	Обработка фотоснимков при помощи Adobe Photoshop.		2
	5.	Пакетная обработка фотографий в Adobe Lightroom. Создание портфолио.		1
	<b>Практические занятия</b>		28	
	1.	Использование возможностей компьютерных программ, графических редакторов для создания оригинальных декоративных приёмов в фотографии.		
	2.	Изменение цветового решения фотографии тонирование, изменение цвета.		
	3.	Построить коллаж из нескольких изображений в различных форматах.		
	4.	Выполнение ретуши старой фотографии		
5.	Сканирование напечатанных снимков и их последующая запись.			
6.	Выполнение наложения слоев в портретной и пейзажной фотографии (ЛР 11).			
7.	Сбор или создание многократно используемых фотографий или иллюстраций.			
8.	Создание слайд-шоу для учебного проекта.			
<b>Тема 3.4.</b> Техническое задание к рекламному проектированию	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Цели и задачи фотопроекта. Разработка основной идеи для серии рекламных фотографий.		2
	2.	Основы разработки технического задания рекламного образа		2
	3.	Этапы исследования рекламной темы.		3

	4.	Анализ визуальных приёмов рекламы.		3
	<b>Практические занятия</b>		26	
	1.	Определение задания к рекламному проектированию по теме «Серия рекламных фотографий для производителя...»		
	2.	Выполнение анализа визуальных приёмов фоторекламы		
	3.	Подбор технических средств для создания рекламного образа.		
	4.	Разработка режиссуры фоторекламы с участием Моделей. Выставить свет, задать смысл, правильно выбрать композицию.		
	5.	Изучение и применение вариантов оформления макета и цветовых решений.		
	6.	Разработка страниц рекламного проекта, выдержанного в едином стиле.		
	7.	Выполнение рецензирования и внесение изменений в проект.		
<b>Комплексный дифференцированный зачет</b>			<b>2</b>	
<b>Самостоятельная работа при изучении МДК 02.03.</b>			<b>70</b>	
<b>Примерная тематика домашних заданий</b>				
<p>Подготовить таблицу классификации фотоаппаратов  Подготовить таблицу шкал для определения глубины резкости  Составить экспозиционную таблицу  Выполнить съемку сюжета с использованием ракурса  Выполнить съемку сюжета с использованием ритма  Выполнить анализ приемов создания глубины кадра в фотоснимках  Выполнить анализ приемов создания динамичности в фотоснимках  Выполнить съемку с использованием символов  Написать реферат «Съемка жанровой фотографии»  Выполнить съемку жанрового портрета  Написать реферат «Съемка пейзажа»  Выполнить съемку пейзажа  Написать реферат «Съемка архитектуры и интерьера»  Выполнить съемку интерьера  Написать реферат «Съемка натюрморта»  Выполнить съемку натюрморта  Написать реферат «Съемка портрета»  Выполнить съемку портрета с визуальной коррекцией недостатков внешности  Выполнить съемку портрета на фоне пейзажа  Выполнить съемку портрета с созданием заданного образа  Написать реферат «Спортивная съемка»  Написать реферат «Съемка животных»  Выполнить комбинированную съемку</p>				

Написать реферат «Фоторепортаж» Выполнить репортажную съемку Написать реферат «Эффекты в фотопечати» Анализ цветового решения фотоснимков Выполнить съемку авторского проекта Выполнить монтаж фотографии в программе Adobe Photoshop. Выполнить дорисовку тематической фотографии материалами или инструментами рисования в графических программах.		192	
<b>МДК 02.04. Техника и технология рекламного видео</b>		<b>172+20</b>	
<b>Тема 4.1.</b> Природа и функции рекламного видео ролика	<b>Содержание</b>	2	
	1. Рекламный ролик как новый формат телевизионного фильма, пути и особенности его развития		1
	2. Функции телевизионного рекламного продукта.		1
<b>Тема 4.2.</b> Производство телевизионной рекламы и другой видеопродукции	<b>Содержание</b>	2	
	1. Основные этапы производства телевизионной рекламы и другой видеопродукции.		1
	2. Жанровые особенности телевизионной рекламы.		1
<b>Тема 4.3.</b> Виды съемочной аппаратуры, ее основные узлы, носители изображения	<b>Содержание</b>	2	
	1. Разновидности аппаратуры для видеосъемки (от фотокамеры к видеокамере).		1
	2. Основные узлы съемочной аппаратуры, носители изображения.	1	
	<b>Практические занятия</b>	2	
	1. Настройка параметров съемочной аппаратуры.		
	2. Грамотное использование съемочной аппаратуры в соответствии с поставленной задачей.		
<b>Тема 4.4.</b> Съемка статичной и движущейся камерами	<b>Содержание</b>	2	
	1. Особенности съемки статистической и динамической камерами.		1
	2. Особенности приемов «наезд» и «отъезд». Понятие «крупный план».	1	
	<b>Практические занятия</b>	8	
	1. Использование различных операторских приемов в процессе видеосъемки.		
	2. Съемка изображений со штатива.		
	3. Съемка изображений камерой с рук.		
4. Съемка изображений блуждающей камерой.			
<b>Тема 4.5.</b> Оптика	<b>Содержание</b>	2	
	1. Основные отличительные особенности дискретной оптики.		1

	2.	Изобразительные особенности съемки объективами с различными фокусными расстояниями.		1
	<b>Практические занятия</b>		10	
	1.	Использование творческих возможностей дискретной оптики,		
	2.	Применение трансфокатора для решения творческих задач.		
	3.	Настройка глубины резкости.		
	4.	Композиция: линейная и нелинейная		
	5.	Настройка глубины резкости.		
	7.	Перспектива. Видеосъемка с различными перспективами		
Тема 4.6. Свет и освещение	<b>Содержание</b>		2	
	1.	Физические свойства света. Эффекты и состояние освещения, интенсивности и направления света		1
	2.	Основные требования к освещению и свету.		1
	<b>Практические занятия</b>		6	
	1.	Техника безопасности при использовании осветительного оборудования.		
	2.	Работа с осветительным оборудованием.		
Тема 4.7. Разработка рекламного ролика	<b>Содержание</b>		2	
	1.	Жанровые особенности рекламного ролика.		1
	2.	Драматургию рекламного ролика. Приемы визуальной символизации.		1
	<b>Практические занятия</b>		4	
	1.	Создание литературного сценария.		
2.	Использование приемов визуальной символизации.			
Тема 4.8. Основные этапы подготовительного (предпостановочного) процесса	<b>Содержание</b>		1	
	1.	Основные этапы подготовительного процесса видеосъемки.		1
	<b>Практические занятия</b>		6	
	1.	Подготовка сценария к съемочному процессу, эскизов декораций и костюмов.		
2.	Подготовка к съемочному процессу эскизов декораций и костюмов.			
	3.	Организация оформления съемочного пространства.		
Тема 4.9. Видеомонтаж	<b>Содержание</b>		1	
	1.	Монтажное оборудование.		1
	2.	Виды монтажа.		1

	<b>Практические занятия</b>		
	1. Творческие возможности монтажа.	1	
<b>Тема 4.10.</b> Программное обеспечение обработки видеоизображений	<b>Содержание</b>	1	
	1. Виды программного обеспечения обработки видео.		1
	<b>Практические занятия</b>	1	
	1. Инсталляция программы обработки видеофайлов Adobe Premiere		
<b>Тема 4.11.</b> Интерфейс программы Adobe Premiere	<b>Содержание</b>		
	1. Предустановки проекта. Интерфейс программы.	2	1
	2. Основные рабочие окна: Проект, Источник, Программа. Панель инструментов		1
	<b>Практические занятия</b>		
	1. Настройка предустановки проекта.	2	
	2. Настройка рабочего пространства.		
<b>Тема 4.12.</b> Импорт файлов. Создание сборника проекта	<b>Содержание</b>		
	1. Импорт файла, просмотр и оценка материала.	1	2
	2. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах		1
	<b>Практические занятия</b>		
	1. Организация рабочего материала. Маркировка снятых кадров и групп кадров	4	
	2. Импорт, просмотр и оценка материала.		
	3. Создание сборника. Размещение клипов в проекте		
<b>Тема 4.13.</b> Техники, виды и приемы монтажа	<b>Содержание</b>		
	1. Техники, виды и приемы монтажа. Монтаж: язык склейки	2	2
	2. Особенности монтажа без диалоговой сцены, диалога двух людей		3
	<b>Практические занятия</b>		
	1. Перебивка, кивок, склейка на объекте	6	
	2. Виды планов и основной принцип монтажа планов «по крупности»		
	3. Съёмка и монтажа без диалоговой сцены		
	4. Съёмка и монтажа диалога двух людей		
	5. Съёмка и монтажа сцен с диалогом трех и более людей		
<b>Тема 4.14.</b> Экспорт файлов.	<b>Содержание</b>		
	1. Правила сохранения проекта фильма	4	2
	2. Этапы подготовки к экспорту.		2
	3. Обнаружение пересвета по видео.		2
	4. Алгоритмы компрессии и кодеки.		1

	<b>Практические занятия</b> 1. Экспорт смонтированного фильма в файл 2. Экспорт смонтированного фильма для публикации в интернет. 3. Конвертирование видеофайлов в различные цифровые форматы. 4. Обзор конвертеров для работы с видеофайлами	4		
Тема 4.15. Видео- и аудиопереходы	<b>Содержание</b> 1. Понятие перехода. Видео переходы. 2. Настройки переходов.	2	1 3	
	<b>Практические занятия</b> 1. Добавление и настройка видеопереходов в клип. 2. Подготовка видеофильма на заданную тему. 3. Создание анимации элементов проекта с помощью видеопереходов.	4		
	<b>Содержание</b> 1. Понятие видеоэффекта. Видеоэффекты Adobe Premiere. 2. Принципы наложения видео.	3	1 2	
	<b>Практические занятия</b> 1. Настройка прозрачности при помощи видеоэффектов. 2. Движение в рамках одного клипа. 3. Движение одного клипа на фоне другого 4. Создание проекта – «оживи иллюстрацию». 5. Эффект масштабирования. 6. Создание проекта с эффектом масштабирования.	8		
	Тема 4.17. Художественно – документальный образ	<b>Содержание</b> 1. Особенности работы перед микрофоном. 2. Особенности работы со звуком. 3. Особенности фокусировки внимания. 4. Выбор актеров 1 и 2 планов.	4	1 2 1 1
		<b>Практические занятия</b> 1. Общение в мизансцене, особенности работы перед микрофоном и камерой на съемочной площадке. 2. Работа со звуком. 3. Выбор внутренних и внешних действий, предлагаемых обстоятельств, реальных действий.	10	

	4.	Фокусировка внимания, нагнетание напряжения, раздражающие приемы.		
	5.	Иллюзия правды, яркость содержания, функция картинки.		
	6.	Работа субъективной и объективной камерами.		
	7.	Заполнение экрана, иллюзия времени.		
<b>Тема 4.18.</b> Естественный и искусственный свет	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Особенности съемки при искусственном освещении. Особенности съемки при естественном свете.		1
	2.	Экспонометрия.		1
	<b>Практические занятия</b>		6	
	1.	Использование эффекта освещения при съемке сюжетов.		
		2.	Создание атмосферы освещения.	
<b>Тема 4.19.</b> Видеосъемка в павильоне, в интерьере, на натуре	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Особенности видеосъемки в павильоне, в интерьере, на натуре.		1
	2.	Состояние пространства.		1
	<b>Практические занятия</b>		10	
	1.	Создание декораций.		
	2.	Съемка на хромакее.		
3.	Съемка в интерьере.			
	4.	Съемка на натуре.		
<b>Тема 4.20.</b> Титры	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Виды надписей. Использование титров в фильме.		2
	2.	Редактор титров.		2
	<b>Практические занятия</b>		10	
	1.	Создание и редактирование титров.		
	2.	Анимация текста с помощью добавления эффектов.		
3.	Оформление рекламного ролика.			
	4.	Создание искусственных элементов.		
<b>Тема 4.21.</b> Звук в фильме	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Технология обработки звука. Оборудование для записи.		
	2.	Функции звукорежиссера. Типы записей.		
	3.	Основные правила монтажа звука.		
		4.	Аудиотреки.	
<b>Практические занятия</b>		18		

	1.	Обработка и корректировка звука		3
	2.	Синхронизация звука с видео.		3
	3.	Баланс звука по кадрам.		2
	4.	Обработка звуковых эффектов.		2
	5.	Накладывание текста.		2
	6.	Запись интервью.		2
	7.	Озвучивание фильма.		2
<b>Тема 4.22. Интерфейс Adobe After Effects</b>	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Этапы инсталляции программы Adobe After Effects		2
	2.	Интерфейс Adobe After Effects		2
	<b>Практические занятия</b>		7	
	1.	Настройка рабочего пространства Adobe After Effects		
	2.	Панель инструментов Adobe After Effects		
3.	Импортирование в After Effects изображение, видео и звук			
	4.	Организация рабочего материала средствами After Effects.		
<b>Тема 4.23. Работа с композициями и слоями.</b>	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Способы создания новой композиции.		2
	2.	Строение окна Timeline. Окна Composition и Layer		1
	<b>Практические занятия</b>		7	
	1.	Работа с несколькими композициями		
	2.	Добавление слоев в композицию		
	3.	Редактирование слоев в окне Composition (Композиция),		
	4.	Размещение, масштабирование и повороты слоя.		
5.	Работа с композициями и слоями.			
6.	Выделение и редактирование маски.			
7.	Режимы взаимодействия масок			
<b>Тема 4.24. Эффекты Adobe After Effects</b>	<b>Содержание</b>		0	
	1.	Создание и редактирование эффектов (ЛР 11).		2
	2.	Настройка эффектов Adobe After Effects		2
	<b>Практические занятия</b>		6	
	1.	Применение эффектов Adobe After Effects		
	2.	Эффекты дождя и снега.		
	3.	Визуальные эффекты в After Effects: планета Земля		

	4. Цикличная анимация в Adobe After Effect. Создание анимации объекта			
<b>Тема 4.25. Анимация Adobe After Effects. Анимация текста</b>	<b>Содержание</b>	0		
	1. Анимация текста. Шаблоны настроек анимации текста (ЛР 11)			2
	2. Анимация текста с помощью текстовых аниматоров. Свойства аниматоров			1
	3. Посимвольные 3D-свойства текста			1
	4. Инструменты выбора текста. Общие свойства инструмента выбора.	1		
	<b>Практические занятия</b>	10		
	1. Работа с текстом в Adobe After Effects.			
	2. Создание и анимация текста по контуру			
	3. Размещение текста по пути маски			
	<b>Самостоятельная работа</b>	5		
	1. Изучить ресурсы в интернет, посвященные анимации текста с посимвольными 3D-свойствами: ProVideo Coalition, Creative COW, Digital Arts			
	2. Знакомство с возможностями плагина Trapcode Form по созданию текстовых эффектов			
3. Подготовка к зачету. Повторение материала				
<b>Демонстрационный экзамен</b>		<b>2</b>		
<b>Самостоятельная работа при изучении МДК 02.04.</b>		<b>96</b>		
<p>Подготовить сообщение на тему История американской и европейской ТВ рекламы.  Рассмотреть специфику проката телевизионной рекламы.  Составить таблицу сходства и различия съемочных камер.  Составить терминологический словарь по теме  Изучить правила комбинации разных планов.  Перечислить основные операторские приемы в процессе видеосъемки  Подготовить сообщение: Особенности штатива, про которые не стоит забывать  Описать способы стабилизации видеокамеры без штатива  Рассмотреть и проанализировать типичные операторские ошибки  Понятия фокусировки, искажения перспективы, качество масштабирования, экспозиции  Типы и настройка трансфокатора  Подготовить сообщение «Секреты глубины резкости»  Составить сравнительную таблицу характеристик различных объективов  Подготовить сообщение «Виды перспективы и способы ее демонстрации»  Отработать навыки видеосъемки с различными перспективами  Принципы передачи цвета и смешения цветов.  Создать презентацию о характеристиках осветительного оборудования</p>				

<p> Написать сценарный план ролика  Проанализировать отснятый материал на пригодность к монтажу  Подготовить презентацию по жанрам рекламных роликов  Типичные ошибки при написании сценария  Режиссерский (постановочный) сценарий  Календарно-постановочный план и смета  Формирование съемочной группы  Структура производственных цехов и виды кинопрофессий  Особенности использования видео в рекламе.  Анализ достоинств и недостатков видеоредакторов  Инсталляция программы обработки видеофайлов AdobePremiere  Типы и виды кодеков и видео форматы  Импорт однослойных и многослойных файлов Adobe Photoshop  Работа с интерфейсом программы AdobePremiere  Обзор рабочего пространства adobe Premiere  Раскрыть понятие «Монтажный кадр»  Провести анализ известных рекламных роликов.  Правило 180 градусов.  Конвертирование аналоговых форматов видеофайлов в цифровые.  Составить сравнительную характеристику видео в различных форматах  Изучить разновидности и особенности аудио переходов.  Экспортировать созданный фильм  Отработать навыки использования переходов для анимирования объектов проекта  Заполнить таблицу перевода эффектов с английского на русский язык  Альфа-канал и настройка его прозрачности  Отработать навыки использования встроенных видеоэффектов  Провести анализ известных рекламных роликов.  Повторить правила съемки интервью  Основные принципы работы с экспонометром  Анализ отснятого материала  Доработка декораций  Структура производственных цехов и виды кинопрофессий  Анализ отснятого материала  Выполнение реферата на тему: Монтажный цех, студия озвучивания. </p>		
--	--	--

<p>Подобрать примеры использования титров в современной рекламе  Создание бегущих строк и прокручиваемых титров  Принципы и нормы авторского права  Подобрать музыкальное сопровождение к ролику.  Подобрать звуковые эффекты к ролику.  Выравнивание звука по кадрам  Составить вопросы для интервью  Отредактировать интервью  Инсталлировать программу Adobe After Effects  Отработка навыков работы с инструментами  Организация рабочего пространства  Назначение и принципы работы со слоем освещения и слоем камеры  Принципы настройки прозрачности слоев в After Effects  Слой-маски. Маскировка слоя другим слоем  Изучение принципов работы спецэффектов Fast Blur, Displacement Map и Motion Tile  Изучения понятия «трекинг» и методов его создания в Adobe After Effects  Изучение принципов работы спецэффектов CC Sphere, Fractal Noise и Motion Tile  Изучить ресурсы в интернет, посвященные анимации текста с посимвольными 3D-свойствами: ProVideo Coalition, Creative COW, Digital Arts  Знакомство с возможностями плагина Trapcode Form по созданию текстовых эффектов  Подготовка к зачету. Повторение материала</p>		
<p><b>Учебная практика</b>  <b>Виды работ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фотосъемка рекламного натюрморта. Разработка идеи рекламного натюрморта, особенности съемки.</li> <li>2. Выполнение студийного фотопортрета.</li> <li>3. Этудная фотосъемка.</li> <li>4. Обсуждение работ лучших фотохудожников.</li> <li>5. Выполнение цифровой обработки фотографий.</li> <li>6. Написание литературного, режиссерского сценария ролика на предложенную тему</li> <li>7. Выполнение видеосъемки и монтажа ролика по написанному сценарию</li> <li>8. Съемка и монтаж интервью.</li> <li>9. Создание анимированных титров в программе Adobe After Effects.</li> </ol>	<b>54</b>	
<p><b>Производственная практика ПМ 02.</b>  <b>Виды работ:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выполнение цифровой обработки фотографий.</li> </ol>	<b>54</b>	

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Коррекция цвета, контраста, насыщенности изображения.</li> <li>3. Фотоколлаж, текст, работа со слоями.</li> <li>4. Обсуждение выполненных работ.</li> <li>5. Выбор прикладного программного обеспечения обработки мультимедиа ( AdobeFlash,).</li> <li>6. Работа с прикладным программным обеспечением обработки видеопродукции и мультимедиа.</li> <li>7. Импорт и экспорт аудио файлов.</li> <li>8. Выбор и подготовка специального оборудования для производства рекламного продукта.</li> <li>9. Выбор прикладного программного обеспечения для производства рекламного продукта.</li> </ol>		
<b>Экзамен (квалификационный)</b>		

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

### **4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных лабораторий Проектирования рекламного продукта, Компьютерного дизайна, Компьютерной графики и видеомонтажа, Видеостудии, Фотостудии, Методического фонда,

#### **Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета «Проектирования рекламного продукта»:**

- набор ученической мебели;
- рабочее место преподавателя;
- шкаф книжный;
- магнитно-маркерная доска;

#### **Технические средства обучения:**

- компьютер с доступом к сети Интернет;
- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- акустическая система.

#### **Оборудование учебного кабинета и рабочих мест «Компьютерного дизайна» с выходом в сеть Интернет:**

- комплект компьютерных столов и кресел;
- стол преподавателя;
- стул преподавателя;
- шкаф для учебно-методических пособий;
- учебная доска с подсветкой.

#### **Программное обеспечение:**

- Компьютерная программа: Adobe PHOTOSHOP;
- Компьютерная программа: Corel DRAW;
- Компьютерная программа: Adobe InDesign;
- Компьютерная программа: AdobeFlash;
- Компьютерная программа: 3D Max.

#### **Технические средства обучения:**

- компьютеры с доступом к сети Интернет;
- интерактивная доска;
- принтер;
- мультимедийный проектор;
- акустическая система.

#### **Оборудование учебного кабинета и рабочих мест «Компьютерной графики и видеомонтажа» с выходом в сеть Интернет:**

- магнитно-маркерная доска (1 секции);
- стенка для учебно-методических материалов (2 секции);
- рабочее место преподавателя;
- рабочие места обучающихся;
- комплект учебно-наглядных пособий;
- электронные образовательные ресурсы, в том числе разработанные в колледже (программы, пособия, рекомендации и др.),

- Операционная система;
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программа-архиватор;
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.);
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.);
- CorelDraw;
- Photoshop;
- CorelPhoto-Paint;
- AdobePremiere;
- Adobe After Effects;

#### **Технические средства обучения:**

- Персональные компьютеры с доступом к сети Интернет;
- Комплектующие персонального компьютера (материнская плата, процессор, видеокарта, плата видеозахвата);
- Принтер;
- Многофункциональное устройство;
- Микшер;
- Колонки и акустические системы;
- Интерактивная доска (Проецирующий экран);
- Мультимедийный проектор.

Этим требованиям соответствует студия с фотолабораторией – МЗ.

#### **Оборудование фотостудии и рабочих мест фотостудии:**

- стол преподавателя;
- стул преподавателя;
- предметный стол;
- штатив;
- фоны – белый, черный, бежевый, синий, красный (2,1 – 3,0)м;
- Софтбокс 60х90 см;
- Фотоаппарат;
- учебная и методическая литература профессиональной направленности, учебно-методические комплексы;
- комплект компьютерных столов и кресел;
- Интернет: Wi-Fi Free зона

Технические средства обучения:

- компьютер с доступом к сети Интернет;
- принтер (цветной, черно-белый) для фотобумаги

Этим требованиям соответствует Мастерская «Видеопроизводство» -206/1.

#### **Оборудование мастерской:**

- камеры Canon EOS C200, Canon C70, Canon 80D, Canon EOS R6, экшн-камера GoPro9
- набор объективов (RF 24-105 F4 L II USM, EF 16-35 F2.8 L III USM, EF 24-70 F2.8 L II USM, EF 70-200 F2.8 L IS III USM, EF 100 F2.8 L IS III USM)
- видеоштатив с головкой (кофр в комплекте)
- комплект осветительных приборов линзовый и панель
- комплект звукового оборудования: микрофонная радиосистема, звуковой рекордер, микрофон типа "короткая пушка", микрофонная удочка из углеводородного волокна
- хромакей фон

- станция монтажа и цветокоррекции и обработки звука (в комплекте с мышью и клавиатурой)
- наушники
- МФУ А4 лазерное, двухсторонняя печать, с автоподатчиком, WIFI, двухстороннее сканирование
- телевизор ЖК LED 65' со стойкой
- система хранения, Сетевой RAID-накопитель. В комплекте с жесткими дисками: 9 штук
- проектор
- интерактивная доска

#### **Оборудование библиотеки, читального зала и рабочих мест библиотеки, читального зала с выходом в сеть Интернет:**

- учебники и учебные пособия;
- справочники;
- учебно-методические комплексы;
- альбомы;
- периодическая печать по профилю специальности;
- специальная и справочная литература,
- стеллажи для учебной, учебно-методической, энциклопедической, справочной литературы,
- информационный стенд,
- каталоги.

#### **Реализация программы модуля предполагает обязательную учебную и производственную практику**

Реализация программы модуля предполагает обязательную учебную практику: работы с производством рекламного продукта, использование компьютерных технологий при создании печатного рекламного продукта и осуществление фотосъемки и видеосъемки для производства рекламного продукта.

Реализация программы модуля предполагает обязательную производственную практику: на базе рекламных и дизайнерских фирм, на базе типографий, других учреждениях сферы рекламы.

#### **4.2. Информационное обеспечение обучения**

##### **Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы.**

##### **Основные источники:**

1. Керимова Ч.В. Учетно-аналитическое обеспечение разработки и реализации рекламных проектов / Ч. В. Керимова. — М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и Ко», 2018. — 218 с. - ISBN 978-5-394-02322-4 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=514528>
2. Торн А. Основы анимации в Unity / А.Торн; пер. с англ. Р. Рагимова. - Москва: ДМК Пресс, 2017. - 176 с. - ISBN 978-5-97060-377-2. – Режим доступа. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/1027798>

3. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учеб. пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н.С. Куркова. - Кемерово: КемГИК, 2018. - 235 с. - ISBN 978-5-8154-0356-7. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/1041685>
4. Левкина А.В. Техника и искусство фотографии: учеб. пособие / А.В. Левкина. — М.: ИНФРА-М, 2019.— 295 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). — Режим доступа: <http://new.znanium.com/catalog/product/954429>

#### **Дополнительные источники**

5. Аббасов И.Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018: учебное пособие / И.Б. Аббасов. - 3-е изд. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 186 с.- Режим доступа. - URL: <https://new.znanium.com/catalog/product/1028139>
6. Левкина А.В. Фотодело: Учебное пособие / Левкина А.В. - М.:Альфа-М, НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 319 с. - (ПРОФИЛЬ) (Переплёт) ISBN 978-5-98281-319-0 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/809827>
7. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2017. – 400 с. + Доп. материалы - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/89496>
8. Минаева О.Е. Программы Adobe: основы программы InDesign: курс лекций / О.Е. Минаева, Л.И. Миронова. - Москва: ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2019. - 88 с. - Режим доступа. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/1039223>

### **4.3. Общие требования к организации образовательного процесса**

В целях реализации компетентностного подхода предусматривается использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (творческие задания, творческие проекты) для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся. Для проведения занятий и оказания консультационной помощи обучающимся по модулю необходимы специально оборудованные кабинеты и мастерские.

Освоение разделов МДК 01., МДК 02., МДК 03. МДК 04. модуля должно осваиваться параллельно.

### **4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарным курсам: наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю преподаваемого модуля по специальности «Реклама» или педагогического образования с переподготовкой по специальности «Реклама». Обязательное прохождение преподавателями курсов повышения квалификации в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой.

Педагогический состав: высшее профессиональное образование по специальностям «Реклама» со стажем работы по специальности не менее 3 лет.

#### **4.5. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Обучение по образовательным программам среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется на основе образовательных программ среднего профессионального образования, адаптированных при необходимости для обучения данной категории обучающихся.

Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья организовано совместно с другими обучающимися.

Обучение по образовательным программам среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

В колледже созданы специальные условия для получения среднего профессионального образования, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья:

- создание специальных социально-бытовых условий, обеспечивающих возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения колледжа, а также их пребывания в указанных помещениях (пандусы с входными группами, телескопические пандусы, перекатные пандусы, гусеничные мобильные подъемники, поручни) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата;

- использование в образовательном процессе специальных методов обучения и воспитания (организация отдельного учебного места вблизи размещения демонстрационного оборудования, дублирование основного содержания учебно-методического обеспечения в адаптированных раздаточных материалах, обеспечение облегченной практической деятельности на учебных занятиях, предупреждение признаков переутомления с помощью динамических пауз, соблюдение рационального акустического режима и обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации, замедленный темп индивидуального обучения, многократное повторение, опора на сохранные анализаторы, функции и системы организма, опора на положительные личностные качества);

- обеспечение преподавателем-предметником организации технической помощи обучающимся с ограниченными возможностями здоровья;

- дублирование справочной информации, расписания учебных занятий в адаптированной форме в зданиях колледжа на информационных мониторах и наличие адаптированного официального сайта колледжа по адресу [www.mirsmpc.ru](http://www.mirsmpc.ru) для слабовидящих;

Оснащение колледжа специальным, в том числе компьютерным, оборудованием для осуществления обучения лиц с ограниченными возможностями по зрению, слуху, движению двумя мобильными классами в составе:

- 12 ноутбуков,
- проектор,
- экран,
- принтер.

Для осуществления обучения лиц с ограниченными возможностями по зрению на ноутбуках установлено программное обеспечение экранного увеличения с речевой поддержкой Magic Pro, которое дает возможность:

- легко переключаться между увеличенным изображением экрана ПК и изображением с камеры;
- изменять текст и цвет фона;
- осуществлять захват изображений;
- регулировать уровень контрастности;
- увеличивать изображение на экране;
- использовать голосовое сопровождение текста.

### **5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

<b>Результаты (освоенные профессиональные компетенции)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки</b>
ПК 2.1. Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы.	Критерии: 1) если выбраны верные инструменты и оборудование; 2) если выбраны, верно, основные изобразительные средства и материалы; 4) в соответствии с четкими правилами размещения объектов и их взаимосвязи; 5) в соответствии с технологией передачи цвета оригинал макета; 6) в соответствии с полным циклом производства и техническим заданием по каждому процессу; 7) в соответствии с требованиями поставленной задачи.	Накопительная оценка выполнения практических работ Итоговая оценка на экзамене по модулю
ПК 2.2. Создавать модели (макеты, сценарии) объекта с учетом выбранной технологии.	Модели созданы: 1) если выбрано верное ПО; 2) если выбрана верная технология 3) в соответствии с требованиями оформления макетов и сценариев; 4) в соответствии с правилами конвертации аналоговых форматов в цифровые; 5) в соответствии с правилами видеосъемки; 6) в соответствии с правилами размещения титров и наложения музыки; 7) в соответствии с правилами редактирования и сохранения фильмов;	Накопительная оценка выполнения практических работ Итоговая оценка на экзамене по модулю

	<p>8) в соответствии с правилами озвучивания;</p> <p>9) в соответствии с требованиями поставленной задачей.</p>	
<p>ПК 2.3. Исполнять оригиналы или отдельные элементы проекта в материале.</p>	<p>Критерии:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- учитывает и применяет современные способы и средства обработки формы и новые сочетания материалов;</li> <li>-применяет разнообразные материалы в отдельных элементах проекта;</li> <li>-использует разнообразные компьютерные технологии для разработки отдельных элементов проекта;</li> <li>- работает с популярными прикладными программами для реализации творческого замысла в стадии разработки рекламного продукта.</li> </ul>	<p>Накопительная оценка выполнения практических работ</p> <p>Итоговая оценка на экзамене по модулю</p>

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

<b>Результаты (освоенные общие компетенции)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки</b>
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес</p>	<p>демонстрация интереса к будущей профессии:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовность к организации дизайн-проектирования,</li> <li>- своевременное выполнение самостоятельной работы</li> </ul>	<p>Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы</p>
<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- организация собственной деятельности в соответствии с планами работы;</li> <li>- самоанализ и самооценка качества выполненных самостоятельных работ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- интерпретация наблюдения за деятельностью студента в процессе освоения образовательной программы</li> </ul>
<p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор решения смоделированной нестандартной ситуации обоснован сравнительной оценкой рисков применения способов (по выбору студента) ее решения</li> </ul>	<p>оценка выполненных работ на практических занятиях по модулю</p>

<p>ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- эффективный поиск и работа с необходимой информацией по постановке и решению профессиональных задач;</li> <li>- использование различных источников для профессионального и личностного развития</li> </ul>	<p>оценка выполненных работ на практических занятиях по модулю</p>
<p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работа с прикладной программой по компьютерной графике;</li> </ul>	<p>суммирующая оценка выполненных работ на практических занятиях оценка за выполненные практические работы</p>
<p>ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- взаимодействует с обучающимися, - преподавателями в ходе обучения</li> </ul>	<p>интерпретация наблюдения за деятельностью студента в процессе освоения образовательной программы</p>
<p>ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- цель и мотивация деятельности обучающихся обоснованы согласно требованиями образовательной программы;</li> <li>- выбор форм, методов и приемов организации деятельности обучающихся мотивирует их на достижение цели;</li> <li>- методы контроля различных видов деятельности обоснованы методикой их организации;</li> <li>- результаты контроля свидетельствуют об ответственности за образовательный процесс.</li> </ul>	<p>интерпретация результата наблюдения за деятельностью студента на производственной практике</p>
<p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-организация самостоятельных занятий при изучении междисциплинарного курса</li> </ul>	<p>суммирующая оценка выполненных работ на практических занятиях по модулю</p>
<p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- своевременно скорректированы цели, содержание, технологии обучения и воспитания школьников в соответствии с изменениями в политике в области образования</li> </ul>	<p>интерпретация результата наблюдения за деятельностью студента на производственной</p>

		практике
ОК 10. Владеть основами предпринимательской деятельности и особенностями предпринимательства в профессиональной деятельности.	- верность принятия решения в профессиональной деятельности	интерпретация результата наблюдения за деятельностью студента на производственной практике
ОК 11. Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке.	- в профессиональной деятельности обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке в области рекламы	интерпретация результата наблюдения за деятельностью студента на производственной практике

#### Критерии оценки письменных работ (тестирование)

Оценка	% выполнения тестовых заданий
Оценка «5»	91-100 %
Оценка «4»	71-90 %
Оценка «3»	51-70%
Оценка «2»	менее 50 %

