

приложение 1.5  
к ОПОП по специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ.05 МЕДИА-ДИЗАЙН**

**2024 г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ  
ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ  
ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ  
ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
МОДУЛЯ  
«ПМ.05 МЕДИА-ДИЗАЙН»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности **«Разработка объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий»** и соответствующие ему профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ВД 5	разработка объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий
ПК 5.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы
ПК 5.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом
ПК 5.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия
ПК 5.4	Разрабатывать 3Д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Владеть навыками	разработки технического задания согласно требованиям заказчика; проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; выполнения работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с техническим заданием (ТЗ) заказчика; создания и применения текстур; визуализации и анимации моделей; подготовки макетов к передаче дизайна в производство/заказчику; проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
Уметь	проводить брифинг с заказчиком, уточнять ТЗ;

	<p>осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки дизайн-продукта по ТЗ заказчика;</p> <p>выбирать технические и программные средства для разработки дизайн-макета с учетом особенностей исполнения;</p> <p>выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);</p> <p>создавать UV развертку для трехмерных объектов и анимировать их;</p> <p>собирать и использование метрики для улучшения пользовательского опыта;</p> <p>проектировать пользовательский опыт и создавать интерактивные прототипы;</p> <p>применять в дизайн-макетах и стилизациях корректные элементы</p>
	<p>пользовательского интерфейса;</p> <p>использовать данные веб-аналитики для принятия дизайн-решений;</p> <p>подготавливать макеты к передаче дизайна в производство/заказчику;</p> <p>проектировать корпоративные, информационные, одностраничные сайты, интернет-магазины и спецпроекты</p>
Знать	<p>основные понятия коммуникационного дизайна</p> <p>основные понятия и принципы дизайн интерфейсов и пользовательского опыта UX/UI, веб дизайна;</p> <p>основные понятия трехмерной графики;</p> <p>назначение и функции программ по созданию и обработке проектов;</p> <p>особенности основных графических пакетов;</p> <p>этапы создания дизайн-продукта;</p> <p>основные способы создания, редактирования и анимации дизайн-продукта;</p> <p>законы композиции;</p> <p>основы типографики;</p> <p>основы инфографики;</p> <p>основы проектирования объектов информационного дизайна;</p> <p>основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене;</p> <p>способы хранения дизайн-продукта в файлах различных форматов</p>

## 1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов - 484

в том числе в форме практической подготовки – 341

Из них на освоение МДК - 206

в том числе самостоятельная работа – 40 часов

в том числе консультации – 40 часов

практики, в том числе учебная - 0

производственная - 180

Промежуточная аттестация – 18 часов

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Объем профессионального модуля, ак. час.										
		Суммарный объем нагрузки, час.	В т.ч. в форме практ. подготовки	Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем								Самостоятельная работа
				Обучение по МДК				Практики		Консультации		
				Всего	В том числе			Учебная	Производственная			
Промежуточ. аттест.	Лаборат. и практ. занятий	Курсовых работ (проектов)										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
ПК 5.1 ОК 2- ОК 3 ЛР 13-21	Раздел 1. Коммуникационный дизайн	<b>90</b>	64	<b>54</b>	6	28	-	-	<b>36</b>	6	6	
ПК 5.2 ОК 4- ОК 9 ЛР 13-21	Раздел 2. UX/UI веб-дизайн	<b>224</b>	153	<b>134</b>	6	63	-	-	<b>90</b>	20	20	
ПК 5.3 ОК 4- ОК 9 ЛР 13-21	Раздел 3. 3D-графика	<b>152</b>	124	<b>98</b>	6	70	-	-	<b>54</b>	14	14	
	Производственная практика (по профилю специальности), часов											
	Промежуточная аттестация	<b>18</b>										
	<b>Всего:</b>	<b>484</b>		<b>286</b>	<b>18</b>	161			<b>180</b>	40	40	

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч
1	2	3
<b>Раздел 1. Коммуникационный дизайн</b>		<b>54/28</b>
<b>МДК. 05.01. Коммуникационный дизайн</b>		
<b>Тема 1.1. Аспекты восприятия визуальной информации</b>	<p><b>Содержание</b></p> <p>1. Понятие «коммуникационный дизайн». Психологические и физиологические аспекты зрительного восприятия. Мультисенсорная природа коммуникационного дизайна. Компоненты коммуникаций, воздействующих на человека: цвето-графические, видео-, аудиовизуальные, сенсорные и т.д.</p>	<p><b>2</b></p> <p>2</p>
<b>Тема 1.2. Современные требования к коммуникационному дизайну</b>	<p><b>Содержание</b></p> <p>1.Современные общие требования к коммуникационному дизайну и тенденции развития коммуникационного дизайна. Области проектной деятельности коммуникационного дизайна: дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн СМ, арт-дизайн, дизайн среды, дизайн игр и т.д.</p>	<p><b>4</b></p> <p>4</p>
<b>Тема 1.3. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна</b>	<b>Содержание</b>	<b>12</b>
	1. Основные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиапространствах.	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>10</b>
	Практическая работа 1. Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	10
<b>Тема 1.4. Создание объектов коммуникационного дизайна</b>	<b>Содержание</b>	<b>14</b>
	1. Проектирование и разработка дизайн-проектов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям	4
	2. Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации	
	3. Визуализация данных	

	4. Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов	
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>10</b>
	Практическая работа 2. Настройка материалов и текстур для созданных объектов	2
	Практическая работа 3. Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)	2
	Практическая работа 4. Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)	2
	Практическая работа 5. Разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)	4
<b>Примерная тематика самостоятельной работы при изучении раздела 1</b>		
Анализ компонентов коммуникаций, воздействующих на человека.		<b>4</b>
Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы		
<b>Раздел 2. UX/UI веб-дизайн</b>		<b>134/63</b>
<b>МДК.05.02. UX/UI веб-дизайн</b>		
<b>Тема 2.1. Визуальный дизайн</b>	<b>Содержание</b>	<b>50</b>
	1. Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др.	4
	2. Типографика	4
	3. Теория и психология цвета	4
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>38</b>
	Практическая работа 6. Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)	4
	Практическая работа 7. Кнопки, формы, компоненты, UI-кит	4
	Практическая работа 8. Адаптив	4
	Практическая работа 9. Мудборд, референсы, концепты	4
	Практическая работа 10. Разработка лендинга	4
	Практическая работа 11. Разработка информационного или корпоративного сайта	4
	Практическая работа 12. Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	4
	Практическая работа 13. Разработка приложения на выбранную тему	4
	Практическая работа 14. Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете	4
	Практическая работа 15. Передача макетов в разработку	2

<b>Тема 2.2. Аналитика и исследования</b>	<b>Содержание</b>	<b>24</b>
	<i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	-
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>24</b>
	Практическая работа 16. Брифинг клиента	4
	Практическая работа 17. Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)	4
	Практическая работа 18. Виды исследований (количественные, качественные)	6
	Практическая работа 19. Анализ аудитории, анализ конкурентов	6
<b>Тема 2.3. Что такое UX/UI дизайн</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>
	1. История дизайна пользовательского опыта	2
	2. Процесс от задачи до релиза	2
<b>Тема 2.4. Проектирование</b>	<b>Содержание</b>	<b>12</b>
	<i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	-
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>12</b>
	Практическая работа 21. Персона, CJM, JTBD	4
	Практическая работа 22. User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура	4
	Практическая работа 23. Прототипы	2
	Практическая работа 24. Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие)	2
<b>Тема 2.5. Soft skills</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>
	1. Коммуникация с заказчиком, с командой	2
	2. Self-менеджмент	2
<b>Тема 2.5. Портфолио</b>	<b>Содержание</b>	<b>6</b>
	1. Как составить резюме	2
	2. Сборка портфолио	4
<b>Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 2</b> Завершение практических работ, изучение литературы. Изучение гайдлайнов операционных систем.		<b>8</b>
<b>Раздел 3. 3D-графика</b>		<b>98/70</b>
<b>МДК.05.03. 3D-графика</b>		
<b>Тема 3.1. Введение</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>
	1. Введение в 3D-графику. Области использования и назначение. Основные понятия	2

	3D-графики	
<b>Тема 3.2. Основы интерфейса программы</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>
	1. Создание объектов	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>2</b>
	Практическая работа 25. Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов	2
<b>Тема 3.3. Базовые принципы работы</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>
	1. Основы моделирования	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>2</b>
	Практическая работа 26. Моделирование сложных объектов сцены	2
<b>Тема 3.4. Базовые принципы работы</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>
	1. Материалы и текстуры объектов	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>2</b>
	Практическая работа 27. Настройка материалов и текстур для созданных объектов	2
<b>Тема 3.5. Приемы создания объемных форм</b>	<b>Содержание</b>	<b>10</b>
	1. Скульптинг	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>8</b>
	Практическая работа 28. Создание модели персонажа	2
	Практическая работа 29. Создание скелета персонажа	2
	Практическая работа 30. Текстурирование персонажа	2
	Практическая работа 31. Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации	2
<b>Тема 3.6. Приемы создания объемных форм</b>	<b>Содержание</b>	<b>5</b>
	1. Освещение и постановка камеры. Понятие рендеринга	1
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>2</b>
	Практическая работа 32. Установка и настройка источников света и камер	2
	Практическая работа 33. Установка и настройка рендера и получение визуализации	2
<b>Тема 3.7. Базовые принципы анимации</b>	<b>Содержание</b>	<b>3</b>
	1. Основы анимации	1
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>2</b>
	Практическая работа 34. Добавление элементов анимации в созданную локацию	2

<b>Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 3</b> Завершение практических работ, изучение литературы.	<b>4</b>
<b>Производственная практика по разделам</b> <b>Виды работ</b> Подготовка макета к печати и/или публикации в цифровой среде Подготовка мокапа продукта Подготовка анимации логотипа и других элементов фирменной графики Подготовка презентации продукта Презентация продукта заказчику Подготовка мокапа продукта Подготовка прототипа сайта с демонстрацией работы Подготовка презентации продукта Презентация/сдача выполненного продукта/защита практики Презентация/сдача выполненного продукта/ отчет по практике	<b>180</b>
<b>Промежуточная аттестация (экзамен по модулю)</b>	<b>18</b>
<b>Всего</b>	<b>484</b>

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

**Лаборатория компьютерного дизайна:**

компьютеры;  
графические планшеты;  
плоттер широкоформатный;  
лазерный принтер;  
3D-принтер;  
мультимедийный проектор;  
экран;  
стол, стул преподавателя;  
стол, стул ученический (по кол-ву студентов в группе);  
шкафы;  
стеллажи для материалов и проектов;  
расходные материалы

**мастерская дизайна, оснащённая оборудованием:**

компьютер;  
многофункциональное устройство НР (МФУ НР);  
экран;  
проектор;  
рабочие зоны с большими столами и удобными стульями;  
светонепроницаемые шторы - блэкаут на окнах;  
специальные коврики для резки макетов (графический дизайн, предметный дизайн, дизайн мебели, интерьера, среды, ландшафтный и т.п.);  
крепёжная система для демонстрации работ;  
стеллажи для материалов и макетов;  
расходные материалы и инструменты (по видам профессиональной деятельности).  
Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.3 ОП по специальности.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

##### **3.2.1. Основные печатные и электронные издания**

1. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / Ёлочкин Михаил Евгеньевич, Тренин Глеб Александрович, Костина Анастасия Викторовна др. - Москва: Академия, 2018. - 160 с. -

Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1317-9 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/415645/>.

2. Домнин, В. Н. Брендинг: учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. Н. Домнин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 493 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13727-9. — Текст электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519431>.

3. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. - Москва: Академия, 2019. - 160 с. - Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1481-7 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/369516/>.

4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518452>.

5. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951>.

### **3.2.2. Дополнительные источники**

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 13.12.2022).

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 13.12.2022).

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7.

4. Королькова, Александра. Живая типографика / Александра Королькова. - Изд. 4-е, испр. - Москва: Index Market, 2012. - 219, [4] с: ил., цв. ил.; 23 см + [1] отд. л. цв. ил., сложенный в 8 стр.; ISBN 978-5-9901107-8-6/

5. Тонкости визуального дизайна для профессионалов [Текст]: [16+] / Конни Маламед; [переводчик А. Мороз]. - Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2018. - 336 с.: ил., табл., цв. ил.; 21x26 см. - (Серия "Современный дизайн"); ISBN 978-5-496-03225-4.

6. Гордон, Юрий. Книга про буквы / Юрий Гордон. Манн, Иванов и Фербер, 2022 г. - 264 с : ил.; 25 см.; ISBN 978-5-00146-972-8.
7. Эйсман Л. Рекер К. История пантона. XX век в цвете / Эйсман, Л., Рекер, К. – Изд. Эксмо, 2020. – 192 с; ISBN 978-5-04-097123-7.
8. Дизайн и цвет: практикум: реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Шон Адамс, Терри Ли Стоун; [пер. с английского Алексея Мороза под редакцией Владимира Измайлова]. - Москва: КоЛибри: Азбука-Аттикус, 2020. - 239 с: ил.; ISBN 978-5-389-15067-6.
9. Петелин, А.Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному: самоучитель / А.Ю. Петелин. - Москва: ДМК Пресс, 2015. - 370 с. - ISBN 978-5-97060-290

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК Х.1 Разрабатывать и создавать дизайн-макеты для эффективной визуальной коммуникации	<p>Демонстрирует умения создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами</p> <p>Демонстрирует знание основных понятий коммуникационного дизайна; основы проектирования объектов коммуникационного дизайна.</p>	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ПК Х.2 Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом и ПК	<p>Демонстрирует умения создавать взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами.</p> <p>Демонстрирует знание эффективных способов взаимодействия объектов дизайна в графических программах</p>	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ПК Х.3 Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия	<p>Демонстрирует умения создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами.</p> <p>Демонстрирует знание основ проектирования объектов дизайна в графических программах</p>	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ПК Х.4 Разрабатывать 3D-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Демонстрирует умения создавать и редактировать трехмерные графические изображения, выполнять типовые действия с объектами.</p> <p>Демонстрирует знание основ проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене</p>	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ОК 02. Использовать	Демонстрирует умение	Наблюдение,

современные средства	использовать современные	экспертная оценка.
поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Отзывы с практики
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Демонстрирует умение планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Эффективно взаимодействует и работает в коллективе и команде	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	Проявляет гражданско-патриотическую позицию, демонстрирует осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей	Наблюдение, экспертная оценка.
ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Пользуется профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики