

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Дымова Светлана Сергеевна
Должность: Директор
Дата подписания: 18.02.2026 19:00:00
Уникальный программный ключ:
76dbca65a427cса8906028245af279c57b2518e5

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КОЛЛЕДЖ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

УТВЕРЖДЕНО
Педагогическим советом
АНПОО
«Колледж бизнеса и дизайна»
С.С. Дымова
актуализированная версия
«17» февраля 2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

ДУП.01.01 ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН

Наименование специальности: **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Присваиваемая квалификация: **дизайнер**

Форма обучения: **очная**

«Общеобразовательный цикл»

основной профессиональной образовательной программы СПО

профиль профессионального образования: **изобразительное и прикладные**

виды искусств

уровень изучения предмета: **базовый**

Москва 2025

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1.1. Место предмета в структуре образовательной профессиональной программы

Учебный предмет «Введение в дизайн» является дополнительным учебным предметом по выбору при реализации образовательной программы среднего общего образования в пределах освоения программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения предмета

1.2.1. Цель учебного предмета

- научить обучающихся понимать основы системного дизайна, пользоваться атрибутами и доминантами дизайна, знать форматы, сетки и модульные системы.

1.2.2. Планируемые результаты освоения учебного предмета в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение изучение учебного предмета имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК):

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.

Код и наименование формируемых компетенций	Планируемые результаты освоения предмета	
	Общие	Дисциплинарные
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	<ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; - возможные траектории профессионального развития и самообразования. 	<ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применять современную научную профессиональную терминологию; - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

2.1. Объем предмета и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы предмета	191
в т. ч.	
Основное содержание	122
в т.ч.:	
теоретическое обучение	61
практические занятия	61
Самостоятельная работа	51
Промежуточная аттестация:	18
Контрольная работа – 1 семестр	
Экзамен – 2 семестр	

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (основное и профессионально-ориентированное), лабораторные и практические занятия, прикладной модуль (при наличии)	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
Введение в предмет. Цели и задачи предмета	Общее понятие о дизайне. Цель, задачи курса. Общее понятие о знаке.	2	
Раздел 1. Знак.		34	ОК 03.
Тема 1.1. Пиктография	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Свойства знака. Принципы знакообразования. Понятие упрощения в графическом дизайне.	4	
	Практические занятия		
	Создать рисунок выбранного предмета в трёх стадиях: детальная прорисовка предмета, упрощённое изображение предмета, знак предмета.	2	
	Изобразить известную пословицу с помощью пиктограмм.	2	
	Выбрать тему и на её основе разработать серию пиктограмм от 9 до 12 знаков.	2	
	Разработать серию знаков на предложенную тему	2	

Тема 1.2. Форма и контрформа. Базовые инструменты в программе Adobe illustrator	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие формы и контрформы. Применение формы и контрформы в дизайне. Знакомство с программой Adobe illistrator.	4	
	Практические занятия		
	Обыграть форму буквы таким образом, чтобы в качестве контрформы к букве образовывался новый знак.	1	
	Изобразить известную поговорку с помощью пиктограмм.		
Тема 1.3. Печать	Теоретическое обучение		ОК 03.
	История печати, виды печати. Понятие печатающий элемент, тиражестойкость, высокая печать.	2	
	Практические занятия		
	Создать форму для печати из подручных средств и опробовать их в качестве печатной формы.	2	
Тема 1.4. Высокая печать. Печать подручными средствами. Паттерн	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие паттерна.	4	
	Практические занятия		
Тема 1.5. Высокая печать. Линогравюра	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Высокая печать. Процесс создания линогравюры.	4	
	Практические занятия		

	Линогравюра.	2	
	Линогравюра. Печать на футболке или шопере.	2	
Раздел 2. Буква.		31	ОК 03.
Тема 2.1. От знака к букве	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие буквы, графемы.	4	
	Практические занятия		
	Буква — образ.	2	
	Буква в среде	2	
	Буква в среде. Плакат.	2	
Тема 2.2. Буквица	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие буквы, квиллинг.	4	
	Практические занятия		
	Создать букву из латинского или русского алфавита с помощью техники – квиллинг.	2	
Тема 2.3. Алфавит – персонаж	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие буквы, алфавита.	4	
	Практические занятия		
	Выбрать животное, растение или другой неживой объект. Изобразить его в упрощенной форме и на основе нарисовать несколько букв алфавита.	1	
Тема 2.4. Модульная	Теоретическое обучение		ОК 03.

форма	Понятие модуля.	3	
	Практические занятия		
	Выбрать какую-либо модульную форму и на ее основе создать несколько изображений.	2	
Тема 2.5. Шрифт	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие шрифт.	4	
	Практические занятия		
	Выбрать какую-либо модульную форму и на ее основе создать свой.	1	
Раздел 3. Слово.		17	ОК 03.
Тема 3.1. Слово — образ	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие слово, образ, слово – образ.	4	
	Практические занятия		
	Изобразить значение слова.	2	
Тема 3.2. Слово — эмоция	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие эмоция.	4	
	Практические занятия		
	Изобразить пару противоположных состояний.	2	
	Иллюстрация эмоции.	1	
	Эмоции персонажа.	2	

	Конструктор.	2	
Раздел 4. Креативное мышление.		15	ОК 03.
Тема 4.1. Дорисуй.	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие креативного мышления.	4	
	Практические занятия		
	Изобразительная метафора к предмету.	2	
	Пополам.	1	
	Инсталляция.	2	
	Антропоморфизм.	2	
	Пересобрать.	2	
Самоколлаж.	2		
Раздел 5. Книга.		5	ОК 03.
Тема 5.1. Книга.	Теоретическое обучение		ОК 03.
	Понятие книга. Состав книги. Экслибрис	4	
	Практические занятия		
	Экслибрис.	1	
Раздел 5.2. Плакат	Теоретическое обучение	18	ОК 03.
	Понятие плакат.	4	
	Практические занятия		

	Типографический плакат.	2	
	Теоретическое обучение		
	Понятие коллаж.	4	
	Практические занятия		
	Создание коллажа на заданную тему.	2	
	Виды ручного переплета.	2	
	Обложка портфолио.	2	
	Портфолио.	2	
Самостоятельная работа		51	
Промежуточная аттестация:			
Контрольная работа – 1 семестр		-	
Экзамен – 2 семестр		18	
Всего:		191	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

3.1. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебного предмета предусмотрен кабинет рисунка и живописи.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативам и оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и средствами обучения. Учебный кабинет оснащен оборудованием, техническими средствами обучения для проведения занятий всех видов, предусмотренных РПД, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, а также для проведения текущего контроля, промежуточной итоговой аттестации.

Оборудование учебного кабинета:

Основное оборудование: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя, подиум для натюрморта, мольберты, планшеты, натюрмортный фонд, художественные материалы, графические материалы, инструменты и аксессуары.

Технические средства обучения: персональные компьютеры с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран).

Учебно-практическое оборудование, необходимое для проведения предусмотренных программой практических занятий. В соответствии с п.4.4. ФГОС СПО допускается замена оборудования его виртуальными аналогами.

Кабинет для самостоятельной работы обучающихся оснащен оборудованием и техническими средствами обучения с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и выходом в локальную сеть с доступом в «Личный кабинет» обучающегося.

Кабинет для воспитательной работы обучающихся оснащен оборудованием и техническими средствами обучения с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и выходом в локальную сеть с доступом в «Личный кабинет» обучающегося.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

Основная литература:

1. Гуров, Г. Е. Дизайн. 10-11 класс: учебник / Г. Е. Гуров. – 5-е изд., стер. - Москва: Просвещение, 2025. - 209 с.

Режим доступа: <https://znanium.ru/catalog/product/2201876>

Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Современные профессиональные базы данных:

1. Медиапортал «Российское образование» <https://ro-edu.ru/>.
2. Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://pravo.gov.ru/>.

Информационные справочные системы:

1. Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов. – URL: <https://docs.edu.gov.ru/#activity=106>.
2. <https://slovaronline.com> - справочная поисковая система по всем доступным словарям, энциклопедиям и переводчикам в режиме Онлайн.

Электронно-библиотечные системы (ЭБС):

1. <https://znanium.ru/>

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Операционная система Microsoft Windows 10.
2. Пакет программ Microsoft Office Professional Plus.
3. 7-zip – архиватор.
4. Inkscape – векторный графический редактор <https://inkscape.org/ru/oprogramye/>.
5. Интернет-браузер Google Chrome (бесплатное программное обеспечение, не ограничено, бессрочно).
6. Антивирусная

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Контроль и оценка раскрываются через предметные результаты, усвоенные знания и приобретенные студентами умения, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Код и наименование формируемых компетенций	Раздел/Тема	Тип оценочных мероприятий
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	Р.1, Тема 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5. Р.2, Тема 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5. Р.3, Тема 3.1, 3.2. Р.4, Тема 4.1. Р.5, Тема 5.1, 5.2.	- Выполнение практических заданий; - Контрольная работа; - Выполнение заданий на экзамене (тестирование, практическое задание).