

Рабочая программа по направлению «Графический дизайнер» в Московском креативном техникуме

при Британской высшей школе дизайна и Московской школе кино

Рабочая программа по направлению «Графический дизайн» разработана на основе ФГОС СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)» с опорой на актуальные требования индустрии и профессиональные практики в сфере графического и цифрового дизайна.

Настоящий документ является примерной версией образовательной программы и предназначен для предварительного ознакомления с логикой, структурой и методологическими принципами обучения. Содержание программы может уточняться и актуализироваться на этапе проектирования и внедрения — с учетом изменений на рынке, обратной связи от индустриальных партнеров, рекомендаций экспертного совета и образовательной политики колледжа.

Программа остаётся гибкой и открытой к корректировкам, чтобы обеспечить соответствие реальным вызовам профессии и способствовать подготовке востребованных самостоятельных специалистов.

Профессия: графический дизайнер (веб-дизайнер, дизайнер полиграфии и упаковки, дизайнер наружной рекламы и т.п.)

Проекты по окончании техникума: скетчбуки с ручными рисунками, шрифтовые и графические плакаты, анимированные веб-плакаты, тематические календари, визуальные исследования (зин), 3D модели логотипа, дизайн-концепция упаковки товара, лендинги, дизайн-концепция сайта и адаптивов, дизайн-концепция и отрисовка мобильного приложения

Освоенные навыки: создание логотипов, фирменных стилей, упаковки и коммуникационного дизайна; работа с типографикой, композицией и цветом; разработка 2D/3D анимации на базовом уровне, настройка видеоэффектов; подготовка материалов и технологий для печати полиграфической продукции; использование актуального софта в профессиональной деятельности, включая AI-инструменты

Программа нашего техникума предназначена для тех, кто хочет освоить востребованные навыки в области графического дизайна, создавать визуальные концепции и уверенно работать в цифровой среде. Обучение охватывает все этапы работы над проектами: от идеи и разработки фирменного стиля до создания рекламных материалов и макетов для брендов. В каждом семестре

предусмотрена практика, позволяющая студентам закреплять полученные знания, работать с реальными задачами и заказчиками и формировать портфолио.

I ГОД

I-й семестр

Онбординг — 2 недели

Учеба — 15 недель

Каникулы — 2 недели

Дисциплина	Количество часов в неделю
Введение в креативные индустрии	4 часа
Введение в специальность	8 часов
Словесность	4 часа
Социально-экономическая картина мира	4 часа
Современные вопросы естествознания	2 часа
Числа, пространство и креативность	2 часа
Информационные технологии в креативных индустриях	2 часа
Иностранный язык (английский язык)	4 часа
Физическая активность	4 часа
Основы безопасности и защиты Родины	2 часа

Песочница проектов

Одним из ключевых элементов программы первого курса является **«песочница проектов»** — совместное пространство для первых командных и индивидуальных проектов, где студенты:

- пробуют себя в разных профессиональных ролях и форматах работы;
- учатся презентовать идеи, давать и получать фидбэк;

- создают первые креативные решения в условиях, приближенных к индустриальным.

Песочница включает **не менее** четырех учебных проектов за год:

— два в первом семестре (в рамках «Введения в Ки» и «Введения в специальность»);

— два во втором семестре (в рамках «Введения в специальность»).

I ГОД

2-й семестр

Учеба — 22 недели

Сессия — 2 недели

Каникулы — 9 недель

Дисциплина	Количество часов в неделю
Введение в специальность	14 часов
Информационные технологии в креативных индустриях	2 часа
Словесность	4 часа
Социально-экономическая картина мира	2 часа
Современные вопросы естествознания	2 часа
Числа, пространство и креативность	2 часа
Иностранный язык (английский язык)	4 часа
Физическая активность	4 часа
Основы безопасности и защиты Родины	2 часа

2 ГОД

3-й семестр

Учеба — 11 недель

Учебная практика — 2 недели

Производственная практика — 3 недели

Сессия — 1 неделя

Каникулы — 2 недели

Дисциплина	Количество часов в неделю
История изобразительного искусства	4 часа
Рисунок с основами перспективы	4 часа
Основы дизайн-проектирования	4 часа
Основы брендинга и айдентики	8 часов
Инструменты цифрового дизайна	8 часов
История	2 часа
Иностранный язык в профессиональной деятельности	4 часа
Физическая культура	2 часа

2 ГОД

4-й семестр

Учеба — 18 недель

Учебная практика — 2 недели

Производственная практика — 3 недели

Сессия — 1 неделя

Каникулы — 9 недель

Дисциплина	Количество часов в неделю
История изобразительного искусства	2 часа
Рисунок с основами перспективы	2 часа
Основы брендинга и айдентики	8 часов

Инструменты цифрового дизайна	4 часа
Типографика, верстка	6 часов
Иллюстрация	6 часов
Основы философии	2 часа
Иностранный язык в профессиональной деятельности	4 часа
Физическая культура	2 часа

3 ГОД

5-й семестр

Учеба — 11 недель

Учебная практика — 2 недели

Производственная практика — 3 недели

Сессия — 1 неделя

Каникулы — 2 недели

Дисциплина	Количество часов в неделю
Живопись с основами цветоведения	4 часа
История дизайна	2 часа
Безопасность жизнедеятельности	2 часа
Основы брендинга и айдентики	6 часов
Инструменты цифрового дизайна	4 часа
Типографика, верстка	6 часов
Иллюстрация	6 часов
Иностранный язык в профессиональной деятельности	4 часа
Физическая культура	2 часа

3 ГОД

6-й семестр

Учеба — 11 недель

Учебная практика — 2 недели

Производственная практика — 3 недели

Сессия — 1 неделя

Каникулы — 9 недель

Дисциплина	Количество часов в неделю
История дизайна	2 часа
Психология общения	2 часа
Материаловедение	4 часа
Безопасность жизнедеятельности	2 часа
Инструменты цифрового дизайна	4 часа
Типографика, верстка	4 часа
Дизайн упаковки	8 часов
Препресс	4 часа
Иностранный язык в профессиональной деятельности	4 часа
Физическая культура	2 часа

4 ГОД

7-й семестр

Учеба — 11 недель

Учебная практика — 2 недели

Производственная практика — 3 недели

Сессия — 1 неделя

Каникулы — 2 недели

Дисциплина	Количество часов в неделю
Правовые основы профессиональной деятельности	2 часа
Основы веб-дизайна	10 часов
Проектная мастерская	10 часов
Путь в профессии и инструменты профессионального продвижения	2 часа
Иностранный язык в профессиональной деятельности	4 часа
Физическая культура	2 часа

4 ГОД

8-й семестр

Учеба — 7 недель

Учебная практика — 2 недели

Производственная практика — 4 недели

Сессия — 1 неделя

Преддипломная практика — 4 недели

ГИА — 6 недель

Дисциплина	Количество часов в неделю
Экономика организации	4 часа
Правовые основы профессиональной деятельности	4 часа
Основы веб-дизайна	8 часов
Проектная мастерская	8 часов
Путь в профессии и инструменты профессионального продвижения	2 часа

продвижения	
Управление дизайн-проектами	4 часа
Иностранный язык в профессиональной деятельности	4 часа
Физическая культура	2 часа