

Қазақстан Республикасының Оқу-ағарту министрлігі
«ҚАЗБСҚА Колледжі» Жауапкершілігі шектеулі серіктестік
Алматы қаласының Білім басқармасы

«БЕКІТЕМІН»

Басшы (директор)

«ҚАЗБСҚА Колледжі» ЖШС

директоры

Е.М. Мамырбеков

«02» қаңтар 2024 ж.



БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫ

Білім деңгейі: *Техникалық және кәсіптік*

Даярлаудың бағыты мен мамандануы:

021 Өнер

0211 Аудиовизуалды құралдар және медиа өндірісі

Мамандықтың коды және атауы:

02110300 Графикалық және мультимедиялық дизайн

Біліктіліктің(-тердің) коды және атауы:

4S02110304 Графикалық дизайнер

Білім беру базасы: *жалпы орта*

Оқыту түрі: *күндізгі*

Оқыту тілі: *орысша*

Оқудың басталуы (жыл): 2024 ж.

Кредиттердегі / сағаттардағы оқу уақытының көлемі: 150/3600

ҰРЖ бойынша біліктілік деңгейі: 4

ӘЗІРЛЕНГЕН

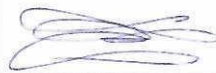
білім беру бағдарламасын әзірлеу жөніндегі жұмыс тобымен:

Педагогтар

Сәрсенова Наргиз Мұхтарқызы
(арнайы пәндер оқытушысы)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Сайдаева Зарина Еркенқызы
(арнайы пәндер оқытушысы)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Салықбай Салтанат Әбділдабекқызы
(өндірістік оқыту бойынша педагог-шебер)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Қуатова Айжан Орынбаевна
(арнайы пәндер оқытушысы)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Тюленов Мухаммед Махмуджанұлы
(арнайы пәндер оқытушысы)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Сапарова Ахлима Исмаиловна
(қазақ тілі мен әдебиеті пәнінің оқытушысы)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Заманбекова Айгүл Тыныбайқызы
(колледж әдіскері)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Боранғазы Қарлығаш Сәлімқызы
(директордың ООЖ жөніндегі орынбасары)
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)

Ұйымның (кәсіпорынның) маманы
«DAGlobal» ЖШС директоры
Поленов Денис Юрьевич
(Т.А.Ә.)


(КОЛЫ)


МАҚҰЛДАНДЫ

индустриялық кеңестің (жұмыс берушілер кеңесінің) отырысында
"06" қаңтар 2024 ж., № 2 хаттама
Төраға Ақбай Айдын Серікұлы
(аты-жөні)


(КОЛЫ)


ҰСЫНЫЛДЫ

педагогикалық (оқу-әдістемелік) отырыста,
ғылыми-әдістемелік) кеңес
"08" қаңтар 2024 жылғы, № 3 хаттама

МАЗМҰНЫ

- 1 Білім беру бағдарламасының паспорты
- 2 Құзыреттер тізбесі
- 3 Білім беру бағдарламасының мазмұны
 - 3.1 Модульдердің (пәндердің) мазмұны
 - 3.2 Білім беру бағдарламасының модульдері (пәндері) бөлінісінде игерілген кредиттер/сағаттар көлемін көрсететін жиынтық кесте
 - 3.3 Құзыреттер бойынша пәндер матрицасы

1. БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫНЫҢ ПАСПОРТЫ

Мамандықтар коды және атауы	02110300 Графикалық және мультимедиялық дизайн
Біліктіліктер коды және атауы	4S02110304 Графикалық дизайнер
Білім беру бағдарламасының мақсаты	Дизайн өнімдерінің кез келген түрлерін жасау үшін бағдарламалық құралдар мен компьютерлік технологияларды пайдалана отырып, жұмыстарды орындауға құзыретті мамандарды даярлау.
Білім беру саласындағы нормативтік-құқықтық қамтамасыз ету	1. Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 27 шілдедегі "Білім туралы" №319-ІІІ заңы; 2. Мемлекеттік жалпыға міндетті стандарт ТЖКББ (ҚР Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығы); 3. Мамандықтар мен біліктіліктердің жіктеушісі ТЖКББ (ҚР Оқу-ағарту министрінің 2018 жылғы 27 қыркүйектегі №500 бұйрығы).
Кәсіби стандарт (бар болса):	1. Қазақстан Республикасы "Атамекен" "Графикалық және мультимедиялық дизайнды әзірлеу" 05.12.2022 ж. №222.
Кәсіби стандарт WorldSkills (болған жағдайда):	1. Құзыреттілік 17 «Веб-дизайн»; 2. Құзыреттілік 40 «Графикалық дизайн».
Білім беру бағдарламасының ерекшеліктері:	-

2. ҚҰЗЫРЕТТЕР ТІЗБЕСІ

Құзыреттілік индексі	Құзыреттердің атауы
Қ 1.	Құқықтық жүйе мен экономиканың негіздерін меңгеру, сыбайлас жемқорлыққа қарсы құбылыстар мен мемлекетті қорғау саласында азаматтық ұстанымды көрсету.
Қ 2.	Өз денесін жетілдіруге деген ұмтылысты көрсету, салауатты өмір салтына назар аудару.
Қ 3.	Заманауи компьютерлік технологияларды, ақпаратты сандық өңдеу әдістерін қолдану.
Қ 4.	Өзін және қоғамдағы өз орнын сезіну, әлеуметтік, саяси, этникалық, конфессиялық және мәдени айырмашылықтарды толерантты қабылдау.
Қ 5.	Дизайн өнімдерін жобалау саласында техникалық құжаттаманы, нормативтік құқықтық актілерді қолдану.
Қ 6.	Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу және орналастыру.
Қ 7.	Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу жөніндегі қызметті басқару.
Қ 8.	Мультимедиялық элементтері бар жоба құрылымдарын әзірлеу.
Қ 9.	Мультимедиялық жоба бойынша -аудио және -бейне контентті әзірлеу.

3. БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫНЫҢ МАЗМҰНЫ

3.1. Модульдердің (пәндердің) мазмұны

№	Модульдер (пәндер)	Модульдердің (пәндердің) қысқаша сипаттамасы	Оқыту нәтижелері	Құзыреттілік индексі
Базалық модульдер (жалпы гуманитарлық және әлеуметтік-экономикалық пәндер)				
17	БМ 1. Дене қасиеттерін дамыту және жетілдіру.	Дене шынықтырудың әлеуметтік-биологиялық және психофизиологиялық негіздерін; дене шынықтыру және спорттық өзін-өзі жетілдіру негіздерін; салауатты өмір салты негіздерін зерделейді.	ОН 1.1. Денсаулықты нығайту және салауатты өмір салты қағидаттарын сақтау. ОН 1.2. Дене қасиеттері мен психофизиологиялық қабілеттерді жетілдіру.	Қ 2.
18	БМ 02. Ақпараттық-коммуникациялық және сандық технологияларды қолдану.	Ақпаратты жинаудың, өңдеудің, ұсынудың және берудің қазіргі заманғы технологияларының негіздерін; ақпараттық технологиялар құралдарын пайдалану негіздерін; қазіргі заманғы ақпараттық және компьютерлік технологияларды дамытудың негізгі бағыттарын меңгереді.	ОН 2.1. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың негіздерін меңгеру. ОН 2.2. Ақпараттық-анықтамалық және интерактивті веб-порталдардың қызметтерін пайдалану.	Қ 3.
19	БМ 03. Экономиканың	Қазіргі заманғы экономикалық жүйенің	ОН 3.1. Экономикалық теория саласындағы негізгі мәселелерді	Қ 1.

	<p>базалық білімін және кәсіпкерлік негіздерін қолдану.</p>	<p>жұмыс істеу заңдылықтары мен тетіктерін; нарықтық экономика қағидаттарын; кәсіпкерлікті дамытудың мақсаттары, факторлары мен шарттарын; Қазақстандағы кәсіпкерлік қызметтің қазіргі заманғы ұйымдық-құқықтық нысандарын; бизнестің ұйымдастырушылық және қаржылық негіздерін меңгереді.</p>	<p>меңгеру.</p> <p>ОН 3.2. Әлемдік экономиканың даму тенденцияларын, мемлекеттің "жасыл" экономикаға көшуінің негізгі міндеттерін түсіну.</p> <p>ОН 3.3. Қазақстан Республикасында кәсіпкерлік қызметті ұйымдастыру мен жүргізудің ғылыми және заңнамалық негіздерін меңгеру.</p> <p>ОН 3.4. Кәсіпорында болып жатқан экономикалық процестерді талдау және бағалау.</p> <p>ОН 3.5. Іскерлік қарым-қатынас этикасын сақтау.</p>	
20	<p>БМ 4. Қоғам мен еңбек ұжымында әлеуметтену және бейімделу үшін әлеуметтік ғылымдар негіздерін қолдану.</p>	<p>Философияның негізгі ұғымдары мен заңдылықтарын; мәдениет, дін және өркениет; мемлекеттік-құқықтық қатынастар мен құбылыстар жүйесін; қоғамдағы азаматтар мен саясаттың басқа да субъектілерінің өзара қарым-қатынастары жүйесінің жұмыс істеуін меңгереді.</p>	<p>ОН 4.1. Төзімді және белсенді жеке ұстанымды қалыптастыратын моральдық-адамгершілік құндылықтар мен нормаларды түсіну.</p> <p>ОН 4.2. Әлемдік өркениеттегі Қазақстан Республикасы халықтары мәдениетінің рөлі мен орнын түсіну.</p> <p>ОН 4.3. Құқықтың негізгі салалары туралы мәліметтерді меңгеру.</p> <p>ОН 4.4. Әлеуметтану мен саясаттанудың негізгі түсініктерін меңгеру.</p>	Қ 4.

Кәсіби модульдер (жалпы кәсіптік және арнайы пәндер)				
21	КМ 01. Дизайн өнімдерін жобалау саласында техникалық құжаттаманы, нормативтік құқықтық актілерді қолдану.	Еңбек қауіпсіздігі және еңбекті қорғау қағидаларын білу; өз жұмыс орнында жабдықты қауіпсіз пайдалану жөніндегі барлық қолданыстағы талаптарды сақтау; өрт қауіпсіздігі және электр қауіпсіздігі талаптарын сақтау; түстің табиғаты, негізгі, құрама және қосымша түстер, түстердің негізгі сипаттамалары, түс контрасттары, түстердің араласуы, түс, түс үйлесімділігі, түс тілі және түс мәдениеті туралы білім; өнер стильдері мен бағыттарының көркемдік ерекшелігін, кескіндеме, мүсін, сәулет, сәндік-қолданбалы өнер туындыларын талдаудың негізгі принциптері мен	ОН 1.1. Еңбекті қорғау және қауіпсіздік ережелерін сақтау.	К 5.
			ОН 1.2. Көрнекі ақпарат нысандарының сапасына қойылатын талаптарды қамтитын нормативтік құжаттарды қолдану.	
			ОН 1.3. Тапсырыс берушінің сұраныстары негізінде ағылшын тілінде жазбаша және ауызша дұрыс, талаптарға сай ұсыныстар қалыптастыру.	
			ОН 1.4. Тапсырыс берушінің сұрау салулары негізінде қазақ (орыс) тілдерінде жазбаша және ауызша дұрыс, талаптарға жауап беретін ұсынымдар қалыптастыру.	
			ОН 1.5. Жұмыс орнын ұйымдастыру жөніндегі нұсқаулықты және басқа да техникалық құжаттаманы түсіну.	
			ОН 1.6. Репродуктивті жабдықтың сипаттамаларына сәйкес типографика, түстерді бөлу, түстерді түзету, кескіндерді көркемдік ретуштеу негіздерін меңгеру.	

		әдістерін білу; жобалық шешімді ресми іске асырудың эскиздік іздеу кезеңдерінің ерекшеліктері мен ерекшеліктерін, жобалық-графикалық материалды ұсынудың кәсіби дағдыларын білу.	ОН 1.7. Көркемдік жобалау және техникалық модельдеу негіздерін орындау.	
22	КМ 02. Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу және орналастыру.	Көпөлшемді кескіндерді салу әдістемесі; нақты графикалық сызбалар мен модельдерді жасау құралдары; жобалық шешімнің ресми іске асырылуын эскиздік іздеудің кезеңдерінің ерекшеліктері мен ерекшеліктерін, жобалық-графикалық материалды ұсынудың кәсіби дағдыларын білу; дизайнда қолданылатын заманауи компьютерлік бағдарламалар; компьютерлік графика, композиция теориясы, тұстану және колористика, типография, фотография,	ОН 2.1. Көп өлшемді кескіндерді салу техникасын қолдану. ОН 2.2. Сандық компьютерлік технологияларға графиканы құру және бейімдеу. ОН 2.3. Көпөлшемді кескіндерді әзірлеу үшін компьютерлік бағдарламаның барлық мүмкіндіктерін қолдану. ОН 2.4. Типография, эстетика және композиция элементтерін қоса, жобаларды әзірлеу.	К 6.

		<p>мультфильм; көркемдік жобалау және техникалық модельдеу; мультимедиялық ақпаратты өндіру және тарату әдістері; сурет, композицияның көркемдік құралдары мен заңдылықтары; белгілі бір объектіні бейнелеудің теориялық негіздері.</p>		
23	<p>КМ 03. Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу жөніндегі қызметті басқару.</p>	<p>Тәуекелдерді бағалау және тәуекелдерді басқару әдістерін білу; дизайн-жобалардың сапасын бағалауды орындаудың технологиялық процестері; көрнекі ақпарат нысандарын жобалаудың үлгілік кезеңдері мен мерзімдерін орындау реттілігін білу; көрнекі ақпараттың сапасын бақылау бойынша</p>	<p>РО 3.1. Көрнекі ақпарат нысандарын жобалау кезеңдері мен мерзімдерінің реттілігін көрсету.</p> <p>ОН 3.2. Дизайн жобаларының сапасын бағалауды орындаудың технологиялық процестерін меңгеру.</p> <p>ОН 3.3. Жобалаудың негізгі тұжырымдамалары мен әдістерін (өткізгіштік, жиектеу, сюжеттік тақта, блок-схемалар) меңгеру.</p> <p>ОН 3.4. Екі өлшемді және үш өлшемді кескіндеді жасау.</p>	К 7.

		тексерудің қазіргі заманғы құралдары, құралдары мен әдістері; ғылыми-техникалық мәтінді ресімдеу және жазу және іскерлік хат негіздері.	ОН 3.5. Бірнеше сандық ажыратымдылықтар мен құрылғыларда икемді құрылымдар жасау.	
24	КМ 04. Мультимедиялық элементтері бар жоба құрылымдарын әзірлеу.	Модельдеудің бірыңғай тілімен және диаграмма құрастыру құралдарымен жұмыс істеу техникасы; кешенді дизайнерлік зерттеулер жүргізу әдістері; көрнекі ақпарат нысандарының мультимедиялық элементтерін әзірлеу жөніндегі нормативтік құжаттар мен стандарттар; жобаны бизнес-процестерге бөлу.	ОН 4.1. Жоба құрылымына анимация, аудио және бейне мазмұнын енгізу және біріктіру ОН 4.2. Кескіндеме және бөлшектерді құрастыру әдістерін меңгеру. ОН 4.3. Идеяны эстетикалық тартымды және шығармашылық дизайнға айналдыру.	К 8.
25	КМ 05. Мультимедиялық жоба бойынша -аудио және -бейне контентті әзірлеу.	Графика, компьютерлік және көркем графика техникасының негіздері; композиция теориясы, тұстану және колористика,	ОН 5.1. Көркем графика техникасының негіздерін меңгеру. ОН 5.2. Мультимедиялық жобаға қажетті аудио, бейне, графикалық ақпаратты таңдау және біріктіру.	К 9.

		<p> типографика, фотография, мультипликация; көркемдік жобалау және техникалық модельдеу негіздері; жарнамалық технологияның негіздері; дыбыспен және анимациямен жұмыс істеуге арналған бағдарламалық өнімдер, құралдар; оларды жасауға арналған арнайы эффектілер мен фреймворктардың интеграцияланатын кітапханалары; графика, компьютерлік және көркем графика техникасының негіздері; мультимедиялық құрылғылар мен бағдарламалық қамтамасыз етудің заманауи сипаттамалары; жобаның мультимедиялық элементтерін модернизациялауға арналған заманауи бағдарламалық құралдар. </p>	<p>ОН 5.3. Презентация үшін прототиптік макеттер жасау.</p>	
			<p>ОН 5.4. Жоба мазмұнында медианы анықтау және қолдану.</p>	
			<p>ОН 5.5. Графикалық, анимациялық кітапханаларды бағдарламалық өнімге біріктіру.</p>	

1.2. Білім беру бағдарламасының модульдерін (пәндерін) бөлгенде игерілген кредиттер/сағаттар көлемін көрсететін жиынтық кесте

Курс	Модульдің (пәннің) және оқу қызметінің түрлерінің атауы	Уақыт көлемі		Семестр	Қорытынды бақылау нысаны*
		Кредиттер саны	Сағат		
1.	БМ 01. Дене қасиеттерін дамыту және жетілдіру.	5	120	1,2,3	Ә
2.	БМ 02. Ақпараттық-коммуникациялық және сандық технологияларды қолдану.	1	24	1	3
3.	БМ 03. Экономиканың базалық білімін және кәсіпкерлік негіздерін қолдану.	2	48	1	3
4.	БМ 04. Қоғам мен еңбек ұжымында әлеуметтену және бейімделу үшін әлеуметтік ғылымдар негіздерін қолдану.	2	48	2	3
5.	КМ 01. Дизайн өнімдерін жобалау саласында техникалық құжаттаманы, нормативтік құқықтық актілерді қолдану.	10	240	1	3
6.	КМ 02. Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу және орналастыру.	12	288	1	Ә
7.	КМ 03. Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу жөніндегі қызметті басқару.	23	552	2	Ә
8.	КМ 04. Мультимедиялық элементтері бар жоба құрылымдарын әзірлеу.	11	264	3	3
9.	КМ 05. Мультимедиялық жоба бойынша -аудио және -бейне контентті әзірлеу.	42	1008	3	Ә
10.	Аралық аттестаттау	9	216	2,3	

11.	Қорытынды аттестаттау	3	72	4	
12.	Өздік жұмысы	30	720	-	
13.	Оқу жүктемесінің жалпы саны	150	3600		
14.	Факультативтік сабақтар	10	240		3
15.	Консультациялар	8	192		

1.2. Құзыреттер бойынша пәндер матрицасы

№	Пәндердің атауы	Құзыреттердің атауы															
		Дене тәрбиесі	Ақпараттық-коммуникациялық және сандық технологиялар	Экономика негіздері	Кәсіпкерлік қызметтің негіздері	Іскерлік қарым-қатынас этикасы	Философия негіздері	Мәдениеттану негіздері	Құқық негіздері	Саясаттану және әлеуметтану негіздері	Еңбекті қорғау және қауіпсіздік техникасы	Кәсіби қызметті құқықтық реттеу	Кәсіби ағылшын тілі	Кәсіби орыс тілі	Өндірісті ұйымдастыру және басқару	Тұстану	Дүниежүзілік өнер тарихы және Қазақстанның көркем мәдениеті
1.	Құқықтық жүйе мен экономиканың негіздерін меңгеру, сыбайлас жемқорлыққа қарсы құбылыстар мен мемлекетті қорғау саласында азаматтық ұстанымды көрсету.			+	+	+											
2.	Өз денесін жетілдіруге деген ұмтылысты көрсету, салауатты өмір салтына назар аудару.	+															
3.	Заманауи компьютерлік технологияларды, ақпаратты сандық өңдеу әдістерін қолдану.		+														
4.	Өзін және қоғамдағы өз орнын сезіну, әлеуметтік, саяси, этникалық, конфессиялық және мәдени						+	+	+	+							

	айырмашылықтарды толерантты қабылдау.																
5.	Дизайн өнімдерін жобалау саласында техникалық құжаттаманы, нормативтік құқықтық актілерді қолдану.											+	+	+	+	+	+

№	Пәндердің атауы	Құзыреттердің атауы															
		Сурет I	Графика негіздері	Кәсіби компьютерлік бағдарламалар I	Композиция I	Компьютерлік графика	Композиция II	Дизайн негіздері I. Графикалық жұмыстар альбомы.	Сурет II	Қаріптер	Кәсіби компьютерлік бағдарламалар II (Бейне, 2D Кескіндеме I (Кескіндеме II)	Пластикалық анатомия	Дизайн негіздері II (Сызбалардың көшірмелері)	Графикалық дизайн типологиясы	Макеттеу	Кәсіби компьютерлік бағдарламалар II (Компьютерлік модельдеу бағдарламалары)	Кәсіби компьютерлік бағдарламалар II (Орналасу
6.	Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу және орналастыру.	+	+	+	+												
7.	Көрнекі ақпарат нысандарын әзірлеу жөніндегі қызметті басқару.					+	+	+	+	+							

8.	Мультимедиялық элементтері бар жоба құрылымдарын әзірлеу.										+	+	+					
9.	Мультимедиялық жоба бойынша -аудио және -бейне контентті әзірлеу.													+	+	+	+	+