

Товарищество с ограниченной ответственностью
«Колледж КАЗГАСА»
Управления образования города Алматы



«С У В Е Р Ж Д А Ю»

Руководитель (директор)

Директор ТОО «Колледж КАЗГАСА»

Е.М. Мамырбеков

«10» января 2024 года

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Уровень образования: *Техническое и профессиональное*

Направление и специализация подготовки:

021 Искусство

0211 Аудиовизуальные средства и медиа производство

Код и наименование специальности:

02110300 Графический и мультимедийный дизайн

Код и наименование квалификации(-ий):

4S02110304 Графический дизайнер

База образования: *общее среднее*

Форма обучения: *очная*

Язык обучения: *русский*

Начало обучения (год): 2024 г.

Объем учебного времени в кредитах / часах: 150/3600

Уровень квалификации по НРК: 4

РАЗРАБОТАНА

рабочей группой по разработке образовательной программы:

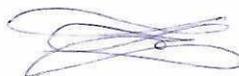
Педагоги

Сарсенова Наргиз Мухтаровна
(преподаватель специальных дисциплин)
(Ф.И.О.)



(подпись)

Сайдаева Зарина Еркинқызы
(преподаватель специальных дисциплин)
(Ф.И.О.)



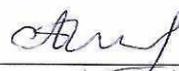
(подпись)

Салықбай Салтанат Әбділдабекқызы
(педагог-мастер производственного обучения)
(Ф.И.О.)



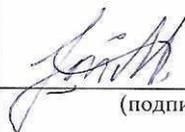
(подпись)

Куатова Айжан Орынбаевна
(преподаватель специальных дисциплин)
(Ф.И.О.)



(подпись)

Тюленов Мухаммед Махмуджанович
(преподаватель специальных дисциплин)
(Ф.И.О.)



(подпись)

Нураханова Канатгуль Сергазиевна
(преподаватель русского языка и литературы)
(Ф.И.О.)



(подпись)

Заманбекова Айгуль Тыныбаевна
(методист колледжа)
(Ф.И.О.)



(подпись)

Боранғазы Қарлығаш Сәлімқызы
(заместитель директора по УПР)
(Ф.И.О.)



(подпись)

Специалист с организации (предприятия)

Директор «ТОО DAGlobal»
Поленов Денис Юрьевич
(Ф.И.О.)



(подпись)

ОДОБРЕНО

на заседании Индустриального совета (совета работодателей)

дата «06» января 2024 г., протокол № 2

Председатель Ақбай Айдын Серікулы
(Ф.И.О.)



(подпись)

РЕКОМЕНДОВАНО

на заседании педагогического (учебно-методического,
научно-методического) совета

дата «08» января 2024 года, протокол № 3

СОДЕРЖАНИЕ

- 1 Паспорт образовательной программы
- 2 Перечень компетенций
- 3 Содержание образовательной программы
 - 3.1 Содержание модулей (дисциплин)
 - 3.2 Сводная таблица, отражающая объем освоенных кредитов/часов в разрезе модулей (дисциплин) образовательной программы
 - 3.3 Матрица дисциплин по компетенциям

1. ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Код и наименование специальности	02110300 Графический и мультимедийный дизайн
Код и наименование квалификации (-ий)	4S02110304 Графический дизайнер
Цель образовательной программы	Подготовка специалистов, компетентных выполнять работы, используя программные средства и компьютерные технологии для детальной проработки и корректировки любых видов дизайнерской продукции.
Нормативно-правовое обеспечение в области образования	1. Закон РК «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319-III; 2. Государственный общеобязательный стандарт ТипПО (приказ МП РК от 3 августа 2022 года № 348); 3. Классификатор специальностей и квалификаций ТипПО (приказ МП РК от 27 сентября 2018 года № 500.
Профессиональный стандарт (при наличии):	«Разработка графического и мультимедийного дизайна» Республики Казахстан «Атамекен» № 222 от 05.12.2022 г.
Профессиональный стандарт WorldSkills (при наличии):	1. Компетенция 17 «Веб-дизайн»; 2. Компетенция 40 «Графический дизайн».
Отличительные особенности ОП:	-

2. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ

Индекс компетенции	Наименование компетенции
К 1.	Владеть основами правовой системы и экономики, проявлять гражданскую позицию в сфере антикоррупционных явлений и защите государства.
К 2.	Демонстрировать стремление к физическому самосовершенствованию, ориентироваться на здоровый образ жизни.
К 3.	Использовать современные компьютерные технологии, методы цифровой обработки информации.
К 4.	Осознавать себя и своё место в обществе, толерантно воспринимать социальные, политические, этнические, конфессиональные и культурные различия.
К 5.	Применение технической документации, нормативных правовых актов в сфере проектирования дизайнерской продукции.
К 6.	Разрабатывать и компоновать объекты визуальной информации.
К 7.	Управлять деятельностью по разработке объектов визуальной информации.
К 8.	Разрабатывать структуры проекта с мультимедийными элементами.
К 9.	Разрабатывать -аудио и -видео контент для мультимедийного проекта.

3. СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Содержание модулей (дисциплин)

№	Модули (дисциплины)	Краткое описание модулей (дисциплин) В ПЕРЕЧИСЛЕНИИ РАЗДЕЛОВ В И.П.	Результаты обучения	Индекс компетенции
Базовые модули (общегуманитарные и социально-экономические дисциплины)				
17	БМ 01. Развитие и совершенствование физических качеств	Социально-биологические и психофизиологические основы физической культуры; основы физического и спортивного самосовершенствования; основы здорового образа жизни.	РО 1.1. Укреплять здоровье и соблюдать принципы здорового образа жизни. РО 1.2. Совершенствовать физические качества и психофизиологические способности.	К 2.
18	БМ 02. Применение информационно-коммуникационных и цифровых технологий.	Основы современных технологий сбора, обработки, представления и передачи информации; основы использования средств информационных технологий; основные направления развития современных информационных и компьютерных технологий.	РО 2.1. Владеть основами информационно-коммуникационных технологий. РО 2.2. Использовать услуги информационно-справочных и интерактивных веб-порталов.	К 3.
19	БМ 03. Применение базовых знаний экономики и основ предпринимательства.	Закономерности и механизм функционирования современной экономической системы; принципы рыночной	РО 3.1. Владеть основными вопросами в области экономической теории. РО 3.2. Понимать тенденции развития мировой экономики, основные задачи	К 1.

		экономики; цели, факторы и условия развития предпринимательства; современные организационно-правовые формы предпринимательской деятельности в Казахстане; организационные и финансовые основы бизнеса.	<p>перехода государства к "зеленой" экономике.</p> <p>РО 3.3. Владеть научными и законодательными основами организации и ведения предпринимательской деятельности в Республике Казахстан.</p> <p>РО 3.4. Анализировать и оценивать экономические процессы, происходящие на предприятии.</p> <p>РО 3.5. Соблюдать этику делового общения.</p>	
20	БМ 04. Применение основ социальных наук для социализации и адаптации в обществе и трудовом коллективе.	Основные понятия, содержания, категории, направления, принципы, методы, законы, исторические этапы формирования, структуры и функции.	<p>РО 4.1. Понимать морально-нравственные ценности и нормы, формирующие толерантность и активную личностную позицию.</p> <p>РО 4.2. Понимать роль и место культуры народов Республики Казахстан в мировой цивилизации.</p> <p>РО 4.3. Владеть сведениями об основных отраслях права.</p> <p>РО 4.4. Владеть основными понятиями социологии и политологии.</p>	К 4.
Профессиональные модули (общепрофессиональные и специальные дисциплины)				
21	ПМ 01. Применение технической документации, нормативных правовых актов в сфере проектирования	Знание правил техники безопасности и охраны труда; соблюдение всех действующих требований по безопасной эксплуатации оборудования на своём рабочем месте;	<p>РО 1.1. Соблюдать правила охраны труда и техники безопасности.</p> <p>РО 1.2. Применять нормативные документы, содержащие требования качества объектов визуальной информации.</p>	К 5.

	дизайнерской продукции.	соблюдение требований пожарной безопасности и электробезопасности; знание о природе цвета, основных, составных и дополнительных цветах, основных характеристиках цвета, цветовых контрастах, смещении цветов, колорите, цветовой гармонии, цветовом языке и цветовой культуре; знание художественного своеобразия стилей и направлений искусства, основных принципов и методов анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры, декоративно-прикладного искусства. знание особенностей этапов эскизного поиска официальной реализации проектного решения, профессиональных навыков изложения проектно-графического материала.	РО 1.3. Формировать корректные, отвечающие требованиям, рекомендации на основе запросов заказчика письменно и устно на английском языке.	
			РО 1.4. Формировать корректные, отвечающие требованиям, рекомендации на основе запросов заказчика письменно и устно на казахском (русском) языках.	
			РО 1.5. Понимать инструкции по организации рабочего места и другую техническую документацию.	
			РО 1.6. Владеть основами типографики, цветоделения, цветокоррекции, художественного ретуширования изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.	
			РО 1.7. Выполнять основы художественного конструирования и технического моделирования.	
22	ПМ 02. Разработка и компоновка объектов	Методика рисования многомерных изображений;	РО 2.1. Использовать технику рисования многомерных изображений.	К 6.

	<p>визуальной информации.</p>	<p>инструменты создания точных графических чертежей и моделей; знание особенностей этапов и специфики эскизного поиска формального воплощения проектного решения, профессиональных навыков подачи проектно-графического материала; современные компьютерные программы обеспечения, используемое в дизайне; компьютерная графика, теория композиции, цветоведения и колористики, типографика, фотографика, мультипликация; художественное конструирование и техническое моделирование; методы производства и распространения мультимедиа информации; художественные средства и закономерности рисунка, композиции; теоретические основы изображения определённого объекта.</p>	<p>РО 2.2. Создавать и адаптировать графику под цифровые компьютерные технологии.</p>	
			<p>РО 2.3. Применять все возможности компьютерной программы для разработки многомерных изображений.</p>	
			<p>РО 2.4. Разрабатывать проекты, включая элементы типографики, эстетики и композиции.</p>	
<p>23</p>	<p>ПМ 03. Управление деятельностью по</p>	<p>Знание методов оценки рисков и управления рисками;</p>	<p>РО 3.1. Демонстрировать последовательность этапов и сроков</p>	<p>К 7.</p>

	разработке объектов визуальной информации.	технологические процессы выполнения оценки качества дизайн-проектов; Знание последовательности выполнения типовых этапов и сроков проектирования объектов визуальной информации; современные средства, инструменты и методы проверки по контролю качества визуальной информации; оформление и написание научно-технического текста и основы делового письма.	проектирования объектов визуальной информации. РО 3.2. Владеть технологическими процессами выполнения оценки качества дизайн-проектов. РО 3.3. Владеть основными концепциями и методами проектирования (проводностью, кадрованием, раскадровкой, блок-схемами). РО 3.4. Создавать двумерные и трехмерные изображения. РО 3.5. Создавать гибкие конструкции на нескольких цифровых разрешениях и устройствах.	
24	ПМ 0.4. Разработка структур проекта с мультимедийными элементами.	Техника работы с унифицированным языком моделирования и инструментами построения диаграмм; методы проведения комплексных дизайнерских исследований; нормативные документы и стандарты по разработке мультимедиа элементов объектов визуальной информации; разделения проекта на бизнес-процессы.	РО 4.1. Внедрять и интегрировать анимацию, аудио и видео контенты в структуру проекта. РО 4.2. Владеть методами живописи и компоновки деталей. РО 4.3. Воплощать идею в эстетически привлекательный и креативный дизайн.	К 8.
25	ПМ 05. Разработка - аудио и -видео	Основы техники графики, компьютерной и	РО 5.1. Владеть основами техники художественной графики.	К 9.

	<p>контента для мультимедийного проекта.</p>	<p>художественной графики; теория композиции, цветоведение и колористика, типографика, фотографика, мультипликация; основы художественного конструирования и технического моделирования; основы рекламных технологий; программные продукты, средств, инструментов для работы со звуком и анимацией; интегрируемые библиотеки спецэффектов и Фреймворков для их создания; основы техники графики, компьютерной и художественной графики; современные характеристики мультимедийных устройств и программных обеспечений; современные программные средства для модернизации мультимедиа элементов проекта.</p>	<p>РО 5.2. Подбирать и интегрировать требуемую аудио, видео, графическую информацию в мультимедийный проект.</p>	
			<p>РО 5.3. Создать прототипы макетов для презентации.</p>	
			<p>РО 5.4. Определять и применять мультимедиа в контенте проекта.</p>	
			<p>РО 5.5. Интегрировать библиотеки для графики, анимации в программный продукт.</p>	

3.2. Сводная таблица, отражающая объем освоенных кредитов/часов в разрезе модулей (дисциплин) образовательной программы

Курс	Наименование модуля (дисциплины) и видов учебной деятельности	Объем времени		Семестр	Итогового контроля*
		Кредитов	Часов		
1.	БМ 01. Развитие и совершенствование физических качеств.	5	120	1,2,3	Э
2.	БМ 02. Применение информационно-коммуникационных и цифровых технологий.	1	24	1	3
3.	БМ 03. Применение базовых знаний экономики и основ предпринимательства	2	48	1	3
4.	БМ 04. Применение основ социальных наук для социализации и адаптации в обществе и трудовом коллективе.	2	48	2	3
5.	ПМ 01. Применение технической документации, нормативных правовых актов в сфере проектирования дизайнерской продукции.	10	240	1	3
6.	ПМ 02. Разработка и компоновка объектов визуальной информации.	12	288	1	Э
7.	ПМ 03. Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации.	23	552	2	Э
8.	ПМ 04. Разработка структур проекта с мультимедийными элементами.	11	264	3	3
9.	ПМ 05. Разработка -аудио и -видео контента для мультимедийного проекта.	42	1008	3	Э
10.	Промежуточная аттестация	9	216	2,3	

11.	Итоговая аттестация	3	72	4	
12.	Самостоятельная работа	30	720	-	
13.	Общее количество учебной нагрузки	150	3600		
14.	Факультативные занятия	10	240		3
15.	Консультации	8	192		

3.	Использовать современные компьютерные технологии, методы цифровой обработки информации.		+														
4.	Осознавать себя и своё место в обществе, толерантно воспринимать социальные, политические, этнические, конфессиональные и культурные различия.						+	+	+	+							
5.	Применение технической документации, нормативных правовых актов в сфере проектирования дизайнерской продукции.										+	+	+	+	+	+	+

№	Наименование дисциплин	Наименование компетенции																
		Рисунок I	Основы графики	Профессиональные компьютерные программы I	Композиция I	Компьютерная графика	Композиция II	Основы дизайна I. Альбом графических работ	Рисунок II	Шрифты	Профессиональные компьютерные программы II (программы видео 2D и 3D анимации)	Живопись I (Живопись II)	Пластическая анатомия	Основы дизайна II (Копии чертежей)	Типология графического дизайна	Макетирование	Профессиональные компьютерные программы II (Программы компьютерного моделирования)	Профессиональные компьютерные программы II (Программы векстки и веб-дизайна)
6.	Разрабатывать и компоновать объекты визуальной информации.	+	+	+	+													
7.	Управлять деятельностью по разработке объектов визуальной информации.					+	+	+	+	+								
8.	Разрабатывать структуры проекта с мультимедийными элементами.									+	+	+						
9.	Разрабатывать -аудио и -видео контент для мультимедийного проекта.												+	+	+	+	+	+