

**АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МОСКОВСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА «ЦИФРАТЕХ»**

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО ПО
Московский колледж «ЦифраТех»
А.А. Цивковский

**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Образовательная программа подготовки специалистов среднего звена

Специальность

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Профиль колледжа: цифровой дизайн, UX/UI-дизайн, графический дизайн, бренд-коммуникации и AI-инструменты в креативных индустриях

На базе основного общего образования

Форма обучения: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в смешанной модели

Квалификация выпускника: дизайнер

2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения
2. Общая характеристика образовательной программы
3. Характеристика профессиональной деятельности выпускника
4. Планируемые результаты освоения образовательной программы
 - 4.1. Общие компетенции
 - 4.2. Профессиональные компетенции
 - 4.3. Матрица компетенций выпускника
5. Структура и содержание образовательной программы
 - 5.1. Сводные данные по бюджету времени
 - 5.2. План учебного процесса
 - 5.3. Календарный учебный график
 - 5.4. Пояснительная записка к учебному плану
6. Условия реализации образовательной деятельности
 - 6.1. Материально-техническое обеспечение
 - 6.2. Применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий
 - 6.3. Кадровые условия
 - 6.4. Учебно-методическое и информационное обеспечение
 - 6.5. Финансовое обеспечение
7. Оценочные материалы, промежуточная аттестация и ГИА
8. Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы
9. Особенности реализации программы для инвалидов и лиц с ОВЗ
10. Особенности реализации программы в сетевой форме

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящая рабочая программа основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) разработана для реализации в АНО ПО Московский колледж «ЦифраТех» на базе основного общего образования.

Программа определяет объем, содержание, планируемые результаты, условия реализации образовательной деятельности, порядок организации практической подготовки, промежуточной аттестации и государственной итоговой аттестации обучающихся. Программа ориентирована на подготовку дизайнера цифровой среды, способного выполнять графические, интерфейсные и проектные задачи с применением современных цифровых и AI-инструментов.

1.2. Нормативные основания для разработки программы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденный приказом Минпросвещения России от 05.05.2022 № 308, с учетом действующих изменений.
- ФГОС среднего общего образования и федеральная образовательная программа среднего общего образования для реализации программы на базе основного общего образования.
- Приказ Минпросвещения России от 24.08.2022 № 762 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования».
- Приказ Минпросвещения России от 08.11.2021 № 800 «Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования».
- Совместный приказ Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 № 885/390 «О практической подготовке обучающихся».
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 о применении электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
- Приказ Минпросвещения России от 13.12.2023 № 932 в части ограничений на реализацию отдельных программ исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
- Санитарные правила и гигиенические нормативы, применимые к организациям, осуществляющим обучение и воспитание детей и молодежи.
- Устав и локальные нормативные акты АНО ПО Московский колледж «ЦифраТех».

1.3. При разработке программы учтены: структура образца ОПОП по специальности 09.02.13, включая разделы общих положений, учебного плана, календарного учебного графика, условий реализации, ГИА и приложений с рабочими программами; а также подход ОПОП по специальности 54.02.01, ориентированный на UX/UI-дизайн, графический дизайн, практико-ориентированность, цифровые компетенции, портфолио и проектную работу.

1.4. Перечень сокращений, используемых в программе:

Сокращение	Расшифровка
ГИА	государственная итоговая аттестация
ДЭ	демонстрационный экзамен
ДП	дипломный проект
ДУД	дополнительная учебная дисциплина
ЕН	математический и общий естественнонаучный цикл
ЗУН	знания, умения, навыки
КУГ	календарный учебный график
МДК	междисциплинарный курс
ОГСЭ/СГ	социально-гуманитарный цикл

ОК	общая компетенция
ОП	общепрофессиональный цикл
ОПОП	основная профессиональная образовательная программа
ПА	промежуточная аттестация
ПК	профессиональная компетенция
ПМ	профессиональный модуль
ПП	производственная практика
УП	учебная практика / учебный план в зависимости от контекста
ФГОС СПО	федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования
ЭИОС	электронная информационно-образовательная среда
ЭО и ДОТ	электронное обучение и дистанционные образовательные технологии

2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Параметр	Данные
Код и наименование специальности	54.02.01 Дизайн (по отраслям)
Квалификация выпускника	Дизайнер
Уровень образования при приеме	основное общее образование
Форма обучения	очная; допускается смешанная модель с применением ЭО и ДОТ в части, не противоречащей законодательству
Нормативный срок освоения	3 года 10 месяцев
Общий объем образовательной программы	5940 академических часов
Профиль программы ЦифраТех	цифровой дизайн, UX/UI, графический дизайн, бренд-коммуникации, дизайн веб-приложений, AI-инструменты в дизайне
Области профессиональной деятельности	10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн; 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия; дополнительно - цифровые продукты, EdTech, IT, маркетинг и креативные индустрии
Профессиональные стандарты, учитываемые при разработке	06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов; 11.013 Графический дизайнер
Форма ГИА	демонстрационный экзамен и защита дипломного проекта
Итоговый продукт выпускника	профессиональное портфолио: бренд-проект, UX/UI-прототип, графическая система, digital-кейс, дипломный проект

Цель программы - подготовить дизайнера, способного решать профессиональные задачи в графическом и цифровом дизайне: от предпроектного анализа и разработки визуальной концепции до прототипирования интерфейсов, подготовки макетов к производству, авторского надзора, управления дизайн-проектом и презентации решения заказчику.

Ключевой методический принцип ЦифраТех: «портфолио раньше диплома». Каждый учебный год завершается проектным результатом, который может быть использован студентом при трудоустройстве, стажировке или участии в конкурсах профессионального мастерства.

Цикл / раздел программы	Объем, ак. ч.	Практическая подготовка и проектная деятельность, ак. ч.	Примечание
Общеобразовательный цикл	1476	734	реализация среднего общего образования с учетом профиля дизайна
Социально-гуманитарный цикл	468	220	коммуникация, история, иностранный язык, физическая культура, финансовая грамотность
Математический и общий естественнонаучный цикл	144	72	математика, экология, информационное обеспечение
Общепрофессиональный цикл	900	520	рисунок, живопись, история дизайна, графический дизайн, UX/UI, нейротехнологии

Профессиональный цикл, включая практики	2736	1780	профессиональные модули, учебная, производственная и преддипломная практика
Государственная итоговая аттестация	216	216	демонстрационный экзамен и защита дипломного проекта
Всего	5940	3542	общий объем программы

3. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫПУСКНИКА

3.1. Выпускник готовится к профессиональной деятельности в сфере графического, цифрового, коммуникационного и интерфейсного дизайна. В условиях колледжа «ЦифраТех» программа ориентирована на прикладные задачи бизнеса, образовательных организаций, IT-продуктов, маркетинга и креативных индустрий.

3.2. Основные виды деятельности выпускника:

Код	Наименование вида деятельности	Профессиональный модуль
ВД 1	Разработка художественно-конструкторских и цифровых дизайн-проектов	ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов
ВД 2	Техническое исполнение художественно-конструкторских и цифровых дизайн-проектов	ПМ.02 Техническое исполнение и цифровое производство
ВД 3	Контроль соответствия результата авторскому образцу, авторский надзор, юридическая и инклюзивная проверка дизайн-решений	ПМ.03 Контроль качества, авторский надзор и правовые основы дизайна
ВД 4	Организация работы коллектива исполнителей и управление дизайн-проектом	ПМ.04 Организация работы коллектива и управление дизайн-проектами
ВД 5	Вариативный цифровой профиль ЦифраТех: UX/UI, AI-assisted design, web/no-code и digital-продвижение	ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях

3.3. Связь с профессиональными стандартами:

Профессиональный стандарт	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции / прикладные задачи
06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов	Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса; проектирование взаимодействия пользователя с системой	создание визуального стиля интерфейса, стилевых руководств, визуализация данных, прототипирование, UX-исследования
11.013 Графический дизайнер	Создание элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	создание эскизов и оригиналов, проверка соответствия оригиналу изготовленных элементов визуальной коммуникации

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

4.1. Общие компетенции

Код	Формулировка компетенции	Показатели освоения в программе ЦифраТех
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	анализировать задачу, формулировать проблему, выбирать метод проектирования, оценивать результат и риски
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии	искать референсы, анализировать рынок, использовать цифровые сервисы, ИИ-инструменты, графические редакторы и ЭИОС
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность	формировать портфолио, планировать карьерную траекторию, рассчитывать стоимость дизайн-работ, презентовать коммерческую идею
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	работать в проектной группе, вести коммуникацию с заказчиком, использовать цифровые средства командной работы
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации	оформлять бриф, техническое задание, пояснительную записку и презентацию проекта

ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, применять стандарты антикоррупционного поведения	учитывать социальную ответственность дизайнера, культурный контекст, нормы этики и права
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства	проектировать рациональные макеты, выбирать экологичные материалы, минимизировать отходы и избыточное производство
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения здоровья	соблюдать эргономику рабочего места дизайнера, профилактику зрительного и мышечного перенапряжения
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	читать гайды, спецификации, лицензии, документацию по ПО и дизайн-системам

4.2. Профессиональные компетенции

ВД	Код ПК	Наименование компетенции	Показатели освоения
ВД 1	ПК 1.1	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	бриф, ТЗ, постановка задачи, критерии качества, ограничения
ВД 1	ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	анализ аудитории, рынка, конкурентов, референсов, пользовательских сценариев
ВД 1	ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Figma, графические редакторы, прототипирование, дизайн-системы
ВД 1	ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	смета, трудоемкость, стоимость проекта, оценка ресурсов
ВД 1	ПК 1.5д	Разрабатывать визуальную идентичность бренда и оформлять брендбук	логотип, палитра, типографика, носители, правила использования
ВД 1	ПК 1.6д	Применять принципы дизайна и готовить макеты для веба и печати	композиция, цвет, типографика, подготовка файлов
ВД 1	ПК 1.7д	Генерировать инновационные концепции и управлять креативным процессом	тренды, дизайн-мышление, концепции, AI-assisted ideation
ВД 1	ПК 1.8д	Разрабатывать веб-сайты и приложения, ориентированные на пользователя и цели бизнеса	UX/UI, wireframe, прототип, доступность, конверсия
ВД 2	ПК 2.1	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия	технологическая карта, материалы, этапы производства
ВД 2	ПК 2.2	Выполнять технические чертежи	чертежи, схемы, спецификации, размеры
ВД 2	ПК 2.3	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его элементы	макет, прототип, MVP, тестовый носитель
ВД 2	ПК 2.4	Доводить опытные образцы до соответствия технической документации	корректировка макета, контроль качества, финализация
ВД 2	ПК 2.5	Разрабатывать эталон изделия / макета	эталонный образец, дизайн-система, UI-kit
ВД 2	ПК 2.6д	Разрабатывать и верстать веб-сайты с использованием конструкторов и базовых веб-технологий	Tilda/no-code, HTML/CSS, адаптивность
ВД 2	ПК 2.7д	Использовать профессиональное ПО для мультимедиа, растровой и векторной графики	растровая и векторная графика, фото, оптимизация
ВД 2	ПК 2.8д	Создавать и интегрировать видео, аудио и 3D-контент	мультимедиа, motion, 3D, презентационные материалы
ВД 2	ПК 2.9д	Применять скетчинг для генерации и визуализации идей	эскизы, скетчи, быстрые прототипы
ВД 3	ПК 3.1	Контролировать продукцию и комплексы на соответствие требованиям стандартизации и сертификации	контроль, чек-листы, измерения, спецификации
ВД 3	ПК 3.2	Осуществлять авторский надзор за реализацией дизайнерских решений	сопровождение производства, фиксация отклонений
ВД 3	ПК 3.3д	Планировать и запускать дизайн-проекты, управлять командой, ресурсами, бюджетом и рисками	PM, план-график, бюджет, качество, коммуникации
ВД 3	ПК 3.4д	Применять авторское право, лицензии, защиту данных и инклюзивный дизайн	лицензии, персональные данные, доступность, этика
ВД 4	ПК 4.1	Планировать работу коллектива	распределение ролей, планирование задач
ВД 4	ПК 4.2	Составлять технические задания для реализации дизайн-проекта	ТЗ для исполнителей, технологические карты
ВД 4	ПК 4.3	Контролировать сроки и качество выполненных заданий	контроль исполнения, приемка результата
ВД 4	ПК 4.4	Осуществлять прием и сдачу работы в соответствии с техническим заданием	активирование, защита проекта, сдача заказчику
ВД 4	ПК 4.5д	Планировать онлайн-продвижение, SEO/SMM и анализ веб-данных	контент-план, SEO, SMM, метрики, аналитика

4.3. Матрица компетенций выпускника

Дисциплина / модуль	Формируемые ОК	Формируемые ПК
ОД.01 Русский язык	ОК 01,02,05,06	-
ОД.02 Литература	ОК 01,02,05,06	-

ОД.03 Иностранный язык	ОК 01,02,05,06	-
ОД.07 Математика	ОК 01,02,05,06	-
ОД.08 Информатика	ОК 01,02,05,06	-
ДУД.01 Введение в специальность / Технология	ОК 01,02,05,06	-
СГ.01 История России	ОК 01-09	-
СГ.02 Иностранный язык в профессиональной деятельности	ОК 01-09	-
СГ.03 Психология общения	ОК 01-09	-
СГ.05 Основы финансовой грамотности	ОК 01-09	-
ЕН.03 Информационное обеспечение профессиональной деятельности	ОК 01-09	-
ОП.03 Рисунок с основами перспективы	ОК 01-09	ПК 2.1-2.9д
ОП.04 Живопись с основами цветоведения	ОК 01-09	ПК 2.1-2.9д
ОП.09 Нейротехнологии в дизайне	ОК 01-09	ПК 1.7д, 1.8д, 2.6д, 4.5д
ОП.10 Основы графического дизайна	ОК 01-09	ПК 1.1-1.8д
ОП.11 UX/UI и проектирование интерфейсов	ОК 01-09	ПК 1.1-1.8д
ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов	ОК 01-09	ПК 1.1-1.8д
ПМ.02 Техническое исполнение и цифровое производство	ОК 01-09	ПК 2.1-2.9д
ПМ.03 Контроль качества и авторский надзор	ОК 01-09	ПК 3.1-3.4д
ПМ.04 Организация работы коллектива	ОК 01-09	ПК 4.1-4.5д
ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты	ОК 01-09	ПК 1.7д, 1.8д, 2.6д, 4.5д

5. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

5.1. Сводные данные по бюджету времени

Курс	Обучение по дисциплинам и МДК	Учебная практика	Производственная практика	Преддипломная практика	Промежуточная аттестация	ГИА	Каникулы	Всего
I курс	1440 / 40 нед.	-	-	-	36 / 1 нед.	-	11 нед.	1476 ч / 52 нед.
II курс	1152 / 32 нед.	180 / 5 нед.	72 / 2 нед.	-	72 / 2 нед.	-	11 нед.	1476 ч / 52 нед.
III курс	1152 / 32 нед.	72 / 2 нед.	216 / 6 нед.	-	72 / 2 нед.	-	10 нед.	1476 ч / 52 нед.
IV курс	756 / 21 нед.	144 / 4 нед.	144 / 4 нед.	144 / 4 нед.	72 / 2 нед.	216 / 6 нед.	2 нед.	1476 ч / 43 нед.
Всего	4500 / 125 нед.	396 / 11 нед.	432 / 12 нед.	144 / 4 нед.	252 / 7 нед.	216 / 6 нед.	34 нед.	5940 ч / 199 нед.

Сводные данные распределены по логике образца 09.02.13: сохраняется общий объем 5940 часов, 6 недель ГИА, 7 недель промежуточной аттестации и практическая подготовка, встроенная в профессиональные модули.

5.2. План учебного процесса по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Индекс	Наименование циклов, дисциплин, ПМ, МДК, практик	Форма ПЛ	Всего, ч	Сам. работа	Во взаимод. с преп.	Практич. подготовка	1 сем.	2 сем.	3 сем.	4 сем.	5 сем.	6 сем.	7 сем.	8 сем.
О.00	Общобразовательный цикл	экс/дз/кр	1476	0	1404	734	544	666	194	0	0	0	0	0
ОД.01	Русский язык	ДЗ	79	0	72	36	34	38	0	0	0	0	0	0
ОД.02	Литература	ДЗ	108	0	108	58	68	40	0	0	0	0	0	0
ОД.03	Иностранный язык	ДЗ	72	0	72	72	24	24	24	0	0	0	0	0
ОД.04	История	ДЗ	108	0	108	30	52	56	0	0	0	0	0	0
ОД.05	Обществознание	ДЗ	72	0	72	34	0	72	0	0	0	0	0	0
ОД.06	География	ДЗ	36	0	36	14	36	0	0	0	0	0	0	0
ОД.07	Математика	Э	260	0	252	34	76	86	90	0	0	0	0	0
ОД.08	Информатика	ДЗ	115	0	108	80	64	44	0	0	0	0	0	0
ОД.09	Физика	ДЗ	144	0	144	38	56	88	0	0	0	0	0	0
ОД.10	Химия	ДЗ	72	0	72	38	72	0	0	0	0	0	0	0
ОД.11	Биология	ДЗ	36	0	36	14	36	0	0	0	0	0	0	0
ОД.12	Физическая культура	ДЗ	108	0	108	94	22	46	40	0	0	0	0	0
ОД.13	Основы безопасности и защиты Родины	ДЗ	72	0	72	48	72	0	0	0	0	0	0	0
ДУД.01	Введение в специальность / Технология дизайн-проектирования	ДЗ	144	0	144	144	72	72	0	0	0	0	0	0
ИП	Индивидуальный проект	З	50	0	0	50	0	50	0	0	0	0	0	0
СГ.00	Социально-гуманитарный цикл	экс/дз	468	118	340	220	0	0	40	110	90	96	132	0
СГ.01	История России	ДЗ	38	10	26	12	0	0	0	0	26	0	0	0
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности	ДЗ	160	42	114	114	0	0	30	30	30	24	0	0
СГ.03	Психология общения	ДЗ	72	18	52	34	0	0	0	52	0	0	0	0
СГ.04	Физическая культура	ДЗ	144	36	104	60	0	0	10	10	20	30	34	0
СГ.05	Основы финансовой грамотности и предпринимательства	ДЗ	54	12	44	20	0	0	0	18	34	0	0	0
ЕН.00	Математический и общий естественнонаучный цикл	дз	144	36	104	72	0	0	72	36	0	0	0	0
ЕН.01	Математика	ДЗ	72	18	52	32	0	0	52	0	0	0	0	0
ЕН.02	Экологические основы природопользования	ДЗ	36	8	26	16	0	0	0	26	0	0	0	0
ЕН.03	Информационное обеспечение профессиональной деятельности	ДЗ	36	10	26	24	0	0	20	0	0	6	0	0
ОП.00	Общепрофессиональный цикл	экс/дз	900	210	660	520	0	0	180	220	150	110	0	0
ОП.01	Материаловедение	ДЗ	72	18	52	28	0	0	52	0	0	0	0	0
ОП.02	Экономика организации	ДЗ	54	12	40	20	0	0	0	0	40	0	0	0
ОП.03	Рисунок с основами перспективы	Э	144	24	116	100	0	0	64	52	0	0	0	0
ОП.04	Живопись с основами цветоведения	Э	108	20	84	72	0	0	44	40	0	0	0	0
ОП.05	История дизайна	ДЗ	72	18	52	20	0	0	0	52	0	0	0	0
ОП.06	История изобразительного искусства	ДЗ	72	18	52	20	0	0	0	0	52	0	0	0
ОП.07	Безопасность жизнедеятельности	ДЗ	68	4	64	28	0	0	0	64	0	0	0	0
ОП.08	Искусство публичного выступления	ДЗ	54	14	38	22	0	0	0	0	0	38	0	0
ОП.09	Нейротехнологии в дизайне	ДЗ	72	18	52	44	0	0	0	0	0	52	0	0
ОП.10	Основы графического дизайна: визуальные коммуникации	Э	92	24	64	58	0	0	20	12	44	0	0	0
ОП.11	UX/UI и проектирование интерфейсов	Э	92	24	64	58	0	0	0	0	14	20	30	0
П.00	Профессиональный цикл	экс/дз	2736	400	980	1780	0	0	0	180	420	480	520	536
ПМ.01	Разработка дизайнерских проектов	ЭК	600	90	360	420	0	0	0	100	180	80	0	0
МДК.01.01	Предпроектный анализ и техническое задание	ДЗ	120	24	92	70	0	0	0	60	32	0	0	0
МДК.01.02	Композиция, типографика и бренд-идентичность	Э	120	24	92	80	0	0	0	40	52	0	0	0
МДК.01.03	UX/UI-проектирование и дизайн-системы	Э	120	24	92	84	0	0	0	0	60	32	0	0
УП.01	Учебная практика	ДЗ	72	0	0	72	0	0	0	0	36	36	0	0
ПП.01	Производственная практика	ДЗ	144	0	0	144	0	0	0	0	0	144	0	0
ПМ.01.ЭК	Экзамен по модулю	ЭК	24	0	24	24	0	0	0	0	0	24	0	0
ПМ.02	Техническое исполнение и цифровое производство	ЭК	648	110	360	472	0	0	0	80	120	160	80	0
МДК.02.01	Технический рисунок, чертёж и технологические карты	ДЗ	108	24	80	60	0	0	0	54	26	0	0	0
МДК.02.02	Векторная и растровая графика	Э	108	24	80	72	0	0	0	26	54	0	0	0

5.4. Пояснительная записка к учебному плану

Учебный план сформирован на базе основного общего образования и предусматривает получение среднего общего образования одновременно с освоением программы подготовки специалистов среднего звена. Общеобразовательный цикл распределен преимущественно на первом курсе с профессионализацией содержания через дисциплину «Введение в специальность / Технология дизайн-проектирования» и индивидуальный проект.

Вариативная часть программы направлена на усиление цифрового профиля колледжа «ЦифраТех»: UX/UI-проектирование, графический дизайн, web/no-code, AI-инструменты, digital-маркетинг и проектная лаборатория портфолио. В учебный процесс включены проектные спринты, демо-дни, защита портфолио, разбор кейсов работодателей и работа в цифровой среде.

Практическая подготовка реализуется через лабораторно-практические занятия, учебную практику, производственную практику, преддипломную практику, проектную деятельность, разработку макетов, прототипов, брендбуков, дизайн-систем, интерфейсных решений, мультимедийных материалов и дипломного проекта.

Промежуточная аттестация проводится в форме экзаменов, дифференцированных зачетов, контрольных работ, защиты курсовых и проектных работ, экзаменов по профессиональным модулям. Экзамен по модулю имеет практико-ориентированный характер и проверяет готовность обучающегося к выполнению соответствующего вида профессиональной деятельности.

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

6.1. Материально-техническое обеспечение образовательной программы

Реализация программы обеспечивается учебными кабинетами, лабораториями, компьютерными классами, зонами проектной работы и средствами электронной информационно-образовательной среды.

Материально-техническое обеспечение должно позволять выполнять все виды лабораторных и практических работ, предусмотренных учебным планом, а также организовывать демонстрационный экзамен и защиту дипломных проектов.

Кабинет / лаборатория	Назначение	Минимальное оснащение
Кабинет гуманитарных и социально-экономических дисциплин	занятия по СГ и ОД	АРМ преподавателя, проектор/панель, доска, учебно-методические материалы
Кабинет рисунка и живописи	рисунок, живопись, композиция, скетчинг	мольберты, планшеты, натюрмортный фонд, гипсовые модели, освещение, материалы для рисования
Лаборатория графического дизайна	растровая и векторная графика, полиграфия, бренд-дизайн	компьютеры, графические планшеты, цветной принтер/МФУ, калиброванные мониторы по возможности
Лаборатория UX/UI и цифровых продуктов	интерфейсы, прототипирование, дизайн-системы	компьютеры с доступом к Figma/аналогам, браузеры, устройства для тестирования интерфейсов
Лаборатория мультимедиа и 3D	motion, видео, звук, 3D-графика	компьютеры с ПО для монтажа/3D, наушники, микрофоны, графические планшеты
Проектная студия / коворкинг	командная работа, демо-дни, защита проектов	мобильная мебель, экран, доски, флипчарты, оборудование для презентаций
ЭИОС и LMS	смешанное обучение, дистанционная поддержка, портфолио	личные кабинеты, электронные курсы, база заданий, электронная библиотека, средства коммуникации

6.2. Применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

Программа может реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в смешанной модели. Полностью дистанционная реализация программы не предусматривается, поскольку для специальности 54.02.01 важны очные формы практической подготовки, работа с материалами, проектная коммуникация, демонстрация результата и контроль сформированности практических навыков.

ЭО и ДОТ применяются для: размещения учебных материалов, выполнения самостоятельных заданий, проведения консультаций, промежуточного контроля, ведения электронного портфолио, групповой работы над дизайн-проектами, хранения макетов и проектной документации. Очные занятия используются для практических работ, мастерских, лабораторий, проектных защит, консультаций и практической подготовки.

6.3. Кадровые условия реализации образовательной программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками, имеющими профильное образование и/или опыт профессиональной деятельности в области дизайна, графики, UX/UI, мультимедиа, digital-маркетинга, проектного управления, а также преподавателями общеобразовательных и общепрофессиональных дисциплин. К реализации профессиональных модулей привлекаются представители работодателей, наставники, практикующие дизайнеры и специалисты креативных индустрий.

Категория педагогического работника	Требования / функция
Преподаватель профессионального модуля	профильное образование или подтвержденный опыт в дизайне, наличие портфолио, владение современными цифровыми инструментами
Наставник проектной лаборатории	ведение командного проекта, сопровождение портфолио, подготовка к демо-дню и защите
Преподаватель общеобразовательного цикла	реализация ФГОС СОО с учетом профессиональной направленности
Специалист от работодателя	экспертиза практических кейсов, участие в оценке проектов и ГИА, проведение мастер-классов
Методист / куратор программы	мониторинг качества, актуализация рабочих программ, сопровождение ЭИОС и оценочных материалов

6.4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к электронной библиотечной системе, электронным курсам, методическим материалам, рабочим программам дисциплин и профессиональных модулей, оценочным средствам, заданиям для практической подготовки, шаблонам брифов, ТЗ, презентаций, брендбуков, UX-исследований и портфолио.

- учебные и методические пособия по рисунку, живописи, композиции, графическому дизайну, UX/UI, брендингу, web-дизайну, проектному управлению;
- электронные образовательные ресурсы и базы профессиональных кейсов;
- шаблоны проектной документации: бриф, ТЗ, CJM, persona, wireframe, UI-kit, брендбук, смета, календарный план;
- доступ к программному обеспечению или его легальным аналогам: Figma/аналоги, графические редакторы, инструменты прототипирования, no-code платформы, средства AI-assisted design;
- методические рекомендации по выполнению курсовых, практических, проектных и дипломных работ.

6.5. Финансовое обеспечение реализации образовательной программы

Финансовое обеспечение реализации программы осуществляется в объеме, позволяющем обеспечить кадровые, материально-технические, учебно-методические и информационные условия, необходимые для достижения планируемых результатов. Расходы включают оплату труда педагогических работников, сопровождение ЭИОС, обновление программного обеспечения, развитие материальной базы, организацию практик и мероприятий профессиональной направленности.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ И ГИА

Оценочные материалы формируются по каждой учебной дисциплине, МДК, профессиональному модулю и практике. Они обеспечивают оценку уровня освоения знаний, умений, практического опыта, общих и профессиональных компетенций. Используются текущий контроль, рубежный контроль, промежуточная аттестация, защита проектов и государственная итоговая аттестация.

Вид контроля	Формы	Что оценивается
Текущий контроль	практические задания, тесты, просмотры работ, скетчи, мини-проекты	динамика освоения темы, качество выполнения задач, дисциплина проектной работы

Рубежный контроль	контрольные работы, чекпоинты проекта, презентации промежуточного результата	сформированность навыков, соблюдение технического задания, качество макета
Промежуточная аттестация	экзамен, дифференцированный зачет, экзамен по модулю, защита проекта	готовность выполнять соответствующие профессиональные задачи
Итоговая оценка портфолио	портфолио, демо-день, экспертная оценка	качество кейсов, полнота проектного процесса, презентация результата
ГИА	демонстрационный экзамен и защита дипломного проекта	готовность выпускника к самостоятельной профессиональной деятельности

7.1. Государственная итоговая аттестация

Государственная итоговая аттестация проводится в форме демонстрационного экзамена и защиты дипломного проекта. На ГИА отводится 216 академических часов: подготовка к ГИА, выполнение демонстрационного экзамена, оформление и защита дипломного проекта.

Дипломный проект выполняется как комплексный дизайн-кейс: исследование задачи, анализ аудитории и рынка, разработка концепции, визуальной системы, прототипов и/или макетов, подготовка технической документации, экономического обоснования, презентации и портфолио-кейса. Тематика дипломных проектов должна быть связана с реальными задачами бизнеса, социальной среды, образования, IT-продуктов или креативных индустрий.

Демонстрационный экзамен моделирует реальные производственные условия: выпускник получает профессиональную задачу, выполняет анализ, проектирование, подготовку макета/прототипа, оформляет результат и презентует его экспертам. Критерии оценивания включают соответствие ТЗ, качество визуального решения, технологичность, пользовательскую применимость, аргументацию, соблюдение сроков и качество презентации.

8. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ И КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Воспитательная работа является частью образовательной программы и направлена на формирование гражданской позиции, профессиональной этики дизайнера, культуры коммуникации, ответственности за визуальную среду, уважения к авторскому праву, навыков командной работы и проектного поведения.

Направление воспитательной работы	Мероприятия / формы работы
Профессионально-трудовое воспитание	демо-дни, проектные спринты, встречи с дизайнерами, портфолио-ревью
Гражданско-патриотическое воспитание	проекты визуальной коммуникации для города, колледжа, социальных инициатив
Духовно-нравственное и эстетическое воспитание	посещение выставок, анализ культурного наследия, этика дизайна
Цифровая культура и безопасность	авторское право, лицензии, данные, этика AI-инструментов
Здоровьесбережение	эргономика рабочего места, профилактика зрительного утомления, режим проектной работы

9. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОВЗ

Для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья программа может реализовываться по основному учебному плану, индивидуальному учебному плану или адаптированной образовательной программе. При необходимости обеспечиваются специальные условия: адаптация материалов, увеличение сроков выполнения заданий, использование ассистивных технологий, индивидуальные консультации, доступная среда и особый порядок освоения дисциплины «Физическая культура».

В цифровом дизайне особое внимание уделяется инклюзивному проектированию: доступности интерфейсов, контрастности, читабельности, альтернативным сценариям взаимодействия, этике визуальной коммуникации и корректной работе с пользовательскими данными.

10. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ В СЕТЕВОЙ ФОРМЕ

Программа может реализовываться в сетевой форме с участием организаций-партнеров: дизайн-студий, IT-компаний, типографий, медиапроизводств, образовательных и технологических площадок. Сетевая форма применяется для реализации отдельных дисциплин, профессиональных модулей, практик, мастер-классов, проектных лабораторий и экспертной оценки результатов.

При реализации в сетевой форме распределяются зоны ответственности между базовой образовательной организацией и организацией-партнером: содержание модуля, кадровое обеспечение, материальная база, оценочные материалы, режим доступа обучающихся, охрана труда, информационная безопасность и порядок учета результатов обучения.