

Федеральное государственное образовательное бюджетное
учреждение высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Красноярский филиал Финуниверситета

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
по учебно-методической
работе Красноярского
филиала Финуниверситета
Вер О.С. Вергейчик
«22» апреля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.07 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

по специальности 09.02.09 Веб-разработка

Рабочая программа дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 09.02.09 Веб-разработка.

Разработчик:

Цирулькевич Алёна Викторовна, преподаватель

(фамилия, имя, отчество, должность, квалификационная категория)

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и рекомендована к утверждению на заседании предметной (цикловой) комиссии общепрофессиональных дисциплин.

Протокол от «02» апреля 2026 г. № 8

Председатель предметной (цикловой)
комиссии


(подпись)

О.А. Полтавец
(инициалы, фамилия)

1. Общая характеристика рабочей программы дисциплины

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Дисциплина ОП.07 Графический дизайн является вариативной частью общепрофессионального цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.09 Веб-разработка.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код общих и профессиональных компетенций	Умения	Знания
ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09 ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2	<ul style="list-style-type: none">– работать с графическими редакторами (растровыми и векторными);– создавать и редактировать изображения для веб-приложений;– разрабатывать макеты пользовательских интерфейсов;– подготавливать графические файлы к публикации в веб-среде;– использовать инструменты компьютерной графики для решения профессиональных задач;– соблюдать правила цветообразования и композиции;– создавать целостную композицию на плоскости;– выполнять технические эскизы проекта.	<ul style="list-style-type: none">– классификацию и форматы графических файлов;– основы композиции и цветоведения в цифровой среде;– принципы работы с растровой и векторной графикой;– назначение и функционал современных графических редакторов;– основные требования к графике для веб-приложений;– этапы разработки дизайн-макета;– программные приложения для разработки дизайн-макетов;– правила и структуру оформления технического задания.

2. Структура и содержание дисциплины

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы дисциплины	58
Объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем	48
в том числе:	
теоретическое обучение	22
практические занятия	24
самостоятельная работа	10
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2

2.2. Тематический план и содержание дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Основы графического дизайна		20	
Тема 1.1. Введение в графический дизайн	Содержание учебного материала 1. Понятие графического дизайна. Области применения: веб-дизайн, полиграфия, интерфейсы, мультимедиа. 2. Классификация компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трехмерная. 3. Форматы графических файлов: особенности и применение (JPEG, PNG, GIF, SVG, PDF, WEBP, PSD, AI). 4. Требования к графике для веб-приложений (оптимизация, адаптивность).	6	ОК 01 ОК 02. ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2
	В том числе практических занятий	2	
	1. Практическое занятие «Сравнительный анализ растровых и векторных форматов. Подбор формата под конкретные веб-задачи».		
	Самостоятельная работа студентов 1. Подготовка презентации «Современные графические редакторы и их возможности».	2	
Тема 1.2. Основы композиции и колористики	Содержание учебного материала 1. Понятие композиции. Основные законы и приемы: равновесие, контраст, ритм, доминанта, симметрия/асимметрия. 2. Цвет в цифровом дизайне. Цветовые модели (RGB, CMYK, HSB, LAB). 3. Цветовые схемы и гармонии. Психология цвета в веб-дизайне. 4. Типографика: классификация шрифтов, правила подбора, верстка текста.	4	ОК 01 ОК 02. ОК 04. ОК 05. ОК 09. ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2
	В том числе практических занятий	4	
	1. Практическое занятие «Создание модульной сетки и композиционное размещение элементов».		

	2. Практическое занятие «Разработка цветовой палитры для веб-сайта/приложения»		
	Самостоятельная работа студентов 1. Подбор цветовых решений для различных тематик сайтов (интернет-магазин, блог, корпоративный сайт)	2	
Раздел 2. Графические редакторы и практика дизайна		28	
Тема 2.1. Растровая графика	Содержание учебного материала 1. Интерфейс программы растровой графики (Adobe Photoshop / GIMP). 2. Работа со слоями, масками, каналами. 3. Инструменты выделения, ретуши, коррекции изображений 4. Работа с текстом. Стили слоя. Фильтры и эффекты. 5. Оптимизация изображений для веб.	4	ОК 01 ОК 02. ОК 04. ОК 05. ОК 09. ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2
	В том числе практических занятий	6	
	1. 1. Практическое занятие «Фотомонтаж: работа со слоями и масками». 2. 2. Практическое занятие «Цветокоррекция и тонирование фотографий». 3. 3. Практическое занятие «Создание коллажа для веб-баннера».		
Тема 2.2. Векторная графика	Содержание учебного материала 1. Принципы векторной графики. Интерфейс программы (Figma / Adobe Illustrator / Inkscape). 2. Инструменты рисования: перо, фигуры, кривые Безье. 3. Работа с контурами, заливками, градиентами, обводками. 4. Создание иконок, логотипов, элементов интерфейса. 5. Работа с текстом в векторном редакторе.	4	ОК 01 ОК 02. ОК 04. ОК 05. ОК 09. ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2
	В том числе практических занятий	6	
	1. Практическое занятие «Создание логотипа с использованием векторных форм». 2. Практическое занятие «Разработка набора иконок для мобильного приложения». 3. Практическое занятие «Создание визитки или буклета».		
Тема 2.3. Дизайн	Содержание учебного материала	4	ОК 01 ОК 02.

интерфейсов и веб-графика	1. Понятие UI/UX. Принципы проектирования пользовательских интерфейсов. 2. Разработка макетов веб-страниц (сайтмэп, вайрфреймы, прототипы). 3. Компонентный подход в дизайне интерфейсов. 4. Подготовка графики для веб: оптимизация изображений, адаптация под экраны, форматы для веб.		ОК 04. ОК 05. ОК 09. ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2
	В том числе практических занятий	4	
	1. Практическое занятие «Создание вайрфрейма главной страницы сайта». 2. Практическое занятие «Оптимизация набора изображений для публикации на сайте».		
Раздел 3. Итоговый проект		10	
Тема 3.1. Итоговая работа	Содержание учебного материала 1. Этапы разработки дизайн-проекта: анализ требований, сбор референсов, разработка концепции, реализация, презентация.	2	ОК 01 ОК 02. ОК 04. ОК 05. ОК 09. ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2
	В том числе практических занятий	2	
	1. Практическое занятие «Разработка комплексного дизайн-макета для веб-страницы / баннера / социальных сетей». Защита работы.		
	Самостоятельная работа студентов 1. Создание портфолио из работ, выполненных в течение семестра.	6	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета		2	
Всего		58	

3. Условия реализации дисциплины

3.1. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения (в соответствии с ФГОС СПО и основной образовательной программой СПО):

Лаборатория «Разработки веб-приложений»

Специализированная мебель:

- 1) Стол (студенческий) – 18 шт.,
- 2) Стул (студенческий) – 37 шт.,
- 3) Стол (учительский) – 1 шт.,
- 4) Стул (учительский) – 1 шт.,
- 5) Доска маркерная – 1 шт.,
- 6) Шкаф – 2 шт.

Технические средства обучения:

- 1) Компьютер преподавателя – 1 шт.
- 2) Интерактивная панель – 1 шт.
- 3) Компьютер студенческий – 14 шт.

Подключение к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду Финансового университета.

Помещение для самостоятельной и воспитательной работы

Библиотека, читальный зал с выходом в Интернет

Специализированная мебель:

- 1) Стол (студенческий) – 16 шт.,
- 2) Стул (студенческий) – 32 шт.

Технические средства обучения:

- 1) МФУ – 1 шт.,
- 2) Телевизор – 1 шт.,
- 3) Акустическая система – 1 шт.,
- 4) Компьютер – 3 шт.

Помещение для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети “Интернет” и обеспечением

доступа в электронную информационно-образовательную среду Финансового университета

Помещение для самостоятельной и воспитательной работы

Актальный зал

Специализированная мебель:

1) Кресла – 288 шт.

Технические средства:

1) Проектор – 1 шт.

2) Экран – 1 шт.

3.1.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Освоение программы дисциплины предполагает использование следующего программного обеспечения:

№ п/п	Наименование программного обеспечения	Назначение
1	Пакеты приложений для работы с текстовыми документами, таблицами и графическими изображениями (или их аналоги)	Оформление отчетов по практическим работам, создание технических заданий, подготовка презентаций проектов
2	Интернет-браузеры (не менее трех различных)	Поиск референсов, работа с онлайн-библиотеками, тестирование верстки макетов
3	Графический растровый редактор	Создание и обработка растровых изображений, ретушь фотографий, создание коллажей, подготовка графики для веба (Adobe Photoshop, GIMP или аналоги)
4	Графический векторный редактор	Создание логотипов, иконок, иллюстраций, макетирование полиграфической продукции (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape или аналоги)
5	Инструменты коллективной работы с исходным кодом и дизайн-макетами	Хранение версий дизайн-проектов, организация командной работы (Git, Figma)
6	Программное обеспечение для прототипирования интерфейсов	Создание интерактивных прототипов веб-страниц и мобильных приложений (Figma, Adobe XD)
7	Текстовый редактор с подсветкой синтаксиса кода	Верстка макетов (HTML/CSS)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной

организации имеет печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе.

Основные печатные и электронные издания:

1. Тучкевич, Е. И. Самоучитель Adobe Photoshop. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2021. – 352 с.
2. Жданова, Н. С. Основы дизайна и композиции: учебное пособие для СПО. – Саратов : Профобразование, 2023. – 110 с. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/> (по подписке).
3. Панфилов, А. Н. Figma для веб-дизайнеров. – Москва : ДМК Пресс, 2024. – 290 с.

Дополнительные источники:

1. Степанова, А. П. Дизайн интерфейсов. – Москва : Юрайт, 2023. – 180 с.
2. Гуров, В. В. Архитектура и организация ЭВМ : учебное пособие для СПО / В.В. Гуров, В.О. Чуканов. – Саратов : Профобразование, 2019. – 184 с. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/86191.html> (дата обращения: 13.12.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.
3. Официальный сайт Figma : документация и учебные материалы. – URL: <https://help.figma.com/> (дата обращения: 01.03.2026).
4. Журнал «Сообщество дизайнеров» : статьи и уроки. – URL: <https://www.behance.net/> (дата обращения: 01.03.2026).

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины.

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
<p>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - форматы графических файлов; - основы композиции и цветоведения; - принципы работы с растровой и векторной графикой; - функционал графических редакторов; - требования к веб-графике; - программные приложения для разработки дизайн-макетов. 	<p>«Отлично» – теоретическое содержание освоено полностью, умения сформированы, все задания выполнены, качество выполнения высокое. Защита итоговой работы с аргументацией решений.</p> <p>«Хорошо» – теоретическое содержание освоено, но некоторые умения сформированы недостаточно, задания выполнены с незначительными ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» – теоретическое содержание освоено частично, большинство заданий выполнено, но содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» – теоретическое содержание не освоено, умения не сформированы, задания не выполнены.</p>	<p>– Компьютерное тестирование на знание терминологии;</p> <p>– Наблюдение за выполнением практических заданий;</p> <p>– Оценка процесса и результата выполнения практических работ;</p> <p>– Защита итоговой практической работы.</p>
<p>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать в графических редакторах; - создавать и редактировать изображения; - разрабатывать макеты интерфейсов; - подготавливать графику для веб; - применять правила композиции и цвета; - создавать целостную композицию; - выполнять технические эскизы. 		