

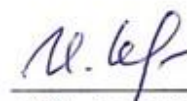
Федеральное государственное образовательное бюджетное
учреждение высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Уральский филиал Финуниверситета

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Уральского филиала
Финуниверситета



И.А.Кравченко

«28» января 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08 Проектная компьютерная графика и мультимедиа

по специальности 42.02.01 Реклама

Рабочая программа дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 42.02.01 Реклама, утверждённого Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 21.07.2023 № 552.

Разработчик:

Овсяницкая Лариса Юрьевна, к.т.н, преподаватель


Рецензент: генеральный директор ООО «ИНКИ» Саитгалина Лилия Мавлютдиновна

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и рекомендована на заседании предметно-цикловой комиссии общеобразовательных и гуманитарных дисциплин.

Протокол от «27» января 2026 г. № 1.

Председатель

предметно-цикловой комиссии

общеобразовательных и гуманитарных дисциплин  И.В. Ковшов

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина «Проектная компьютерная графика и мультимедиа» является обязательной частью профессионального цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 42.02.01 Реклама.

Учебная дисциплина «Проектная компьютерная графика и мультимедиа» обеспечивает формирование общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 42.02.01 Реклама. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять ее составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составлять план действия; определять необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовывать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 02	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию;	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология;

	определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.	возможные траектории профессионального развития и самообразования.
ОК 04	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности.
ОК 05	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе.	особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	100
Объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем	80
в том числе:	
теоретическое обучение	30
практические занятия	50
лабораторные занятия	
контрольные работы	
Самостоятельная работа	20
Консультации	2
Промежуточная аттестация в форме экзамена	4

2.2 Тематический план и содержание дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности студентов	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ		8/2	
Тема 1.1. Введение в проектную компьютерную графику. Нормативно-техническая документация рекламного проекта	Содержание учебного материала	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	1. Роль компьютерной графики в рекламе. Виды рекламной графики: полиграфическая, наружная, digital.		
	2. Понятие проектной культуры: техническое задание (ТЗ), бриф, макет, оригинал-макет.		
	3. Требования к макетам: цветовые модели (RGB, CMYK), разрешение (dpi), форматы файлов (TIFF, PSD, AI, PNG, JPG, PDF/X).		
	4. Обзор ПО для рекламного дизайнера.		
Тема 1.2. Растровая графика: Photoshop/GIMP. Технологии создания и обработки рекламных изображений	Содержание учебного материала	4	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	1. Интерфейс, слои, маски, корректирующие слои.		
	2. Выделение и ретушь фотографий (удаление объектов, восстановление деталей).		
	3. Работа с текстом и стилями слоя (тень, тиснение, градиент).		
	4. Коллажирование: компоновка объектов для рекламного постера.		
	5. Цветокоррекция для разных носителей.		
	В том числе практических занятий	2	
	Практическое занятие 1. Создание рекламного постера с фотоколлажем	2	
РАЗДЕЛ 2. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ РЕКЛАМНЫХ НОСИТЕЛЕЙ		52/34	
Тема 2.1. Дизайн полиграфической продукции (листовка, буклет, постер, календарь)	Содержание учебного материала:	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	1. Типы полиграфии: листовка (А6, А5), буклет (фальц), каталог, плакат.		
	2. Композиция и модульная сетка в печатной продукции.		
	3. Особенности допечатной подготовки: треппинг, спуск полос, контроль цвета.		

	В том числе практических занятий	6	
	Практическое занятие 2. «Разработка двухстороннего буклета (3 фальца)».	1	
	Практическое занятие 3. «Дизайн листовки-афиши мероприятия (А5, офсет)».	1	
	Практическое занятие 4.«Создание настенного календаря с брендингом».	2	
	Практическое занятие 5. Выполнение зачетного практического задания по теме.	2	
	Самостоятельная работа студентов по теме «Ознакомление методическими рекомендациями по оформлению дипломных проектов (работ)». Выполнение задания: Серия баннеров для таргетированной рекламы (3 размера).	4	
Тема 2.2. Проектирование наружной рекламы (сити-формат, билборд, вывеска)	Содержание учебного материала	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	1. Виды конструкций: билборд (3×6 м), сити-формат (1.2×1.8 м), транзитная реклама.		
	2. Правила читаемости: контраст, крупный шрифт, время восприятия (3-5 секунд).		
	3. Адаптация макета под разные форматы.		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ.	4	
	Практическое занятие 6. «Разработка макета билборда для сети кафе».	2	
	Практическое занятие 7. «Дизайн сити-формата для анонса концерта».	2	
Тема 2.3. Разработка макетов для digital-рекламы (баннеры для сайтов и соцсетей, e-mail рассылки)	Самостоятельная работа студентов по теме «Создание макета вывески с объемным эффектом (имитация)».	6	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	Содержание учебного материала:	4	
	1. Форматы: статичные баннеры (728×90, 300×250, 1200×600), посты для Instagram, VK, карточки товаров.		
	2. Адаптивный дизайн для мобильных устройств и десктопа.		
	3. Принципы кликабельности: СТА-элементы, кнопки, правило F-образного сканирования.		
	В том числе практических занятий	34	
	Практическое занятие 8. «Дизайн поста-карусели для социальной сети».	2	
	Практическое занятие 9. «Создание прехедера для email-рассылки».	2	
	Практическое занятие 10. «Монтаж интервью/отзыва клиента с вставкой графики».	2	
	Практическое занятие 11. «Анимированный логотип с появлением и затуханием. Проверочная самостоятельная практическая работа».	2	
	Практическое занятие 12. «Ролик-презентация услуги с использованием анимированных иконок».	2	

	Практическое занятие 13. «Создание анимированного баннера (HTML5 / видео)».	2	
	Практическое занятие 14. «Адаптация баннера под ключевые форматы (Pixel Perfect)».	2	
	Практическое занятие 15. «Создание статического баннера по брифу».	2	
	Практическое занятие 16. «Проектирование e-mail шаблона с табличной версткой (визуально)».	2	
	Практическое занятие 17. «Разработка серии баннеров для А/В-тестирования».	2	
	Практическое занятие 18. «Баннер с визуальным иерархическим центром (правило F- и Z- паттернов)».	2	
	Практическое занятие 19. «Реклама в карусели (Instagram/VK)».	2	
	Практическое занятие 20. «Дизайн фонов под покадровую анимацию».	2	
	Практическое занятие 21. «Баннер с эффектом «Параллакс» (статический эскиз)»	2	
	Практическое занятие 22. «Создание макета для видео-баннера (преролл)».	2	
	Практическое занятие 23. «Интерактивное письмо (принцип «Hero Image»)».	2	
	Практическое занятие 24. «Адаптив письма под мобильные устройства (Mobile First)».	2	
	Самостоятельная работа студентов по теме «Технологии создания и обработки числовой информации».	4	
Раздел 3. Мультимедиа в рекламе		10/4	
Тема 3.1. Введение в мультимедиа. Основы видеомонтажа (Premiere Pro / DaVinci Resolve)	Содержание учебного материала	4	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	1. Видеоформаты, кодеки, соотношение сторон, частоты кадров. 2. Структура видеоролика: интро, основная часть, аутро, стоп-кадр. 3. Монтажный интерфейс: таймлайн, дорожки, переходы, ключевые кадры. 4. Работа со звуком (нормализация громкости, наложение фоновой музыки).		
	В том числе практических занятий	2	
	Практическое занятие №25 «Монтаж короткого ролика (до 30 сек) из готовых материалов».	2	
Тема 3.2. Создание рекламных видеороликов: сценарий, монтаж, титры, аудиодорожка	Содержание учебного материала:	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	1. Типы рекламных видео: имиджевый, продуктовый, обучающий, видео-кейс. 2. Написание сценария (раскадровка, хронометраж). 3. Монтаж по L- и J-каткам, использование б-ролла. 4. Наложение титров, логотипов, субтитров.		
	В том числе практических занятий	2	
	Практическое занятие №26. «Создание 30-секундного рекламного ролика товара (свои фото/видео)».	2	

Раздел 4. Комплексное проектирование		10/4	
Тема 4.1 Интеграция графики и мультимедиа в рекламном продукте	Содержание учебного материала	6	
	1. Создание единого визуального стиля для кампании (бренд-борд). 2. Адаптация статичного макета под видеоформат. 3. Экспорт слоев из Photoshop в After Effects. 4. Использование LUTs и мэтчинга цвета между графикой и видео.		OK 01 OK 02 OK 03 OK 04 OK 05
	В том числе практических занятий	4	
	Практическое занятие 27. «Тайпографика в движении (Motion Typography) для рекламы».	2	
	Практическое занятие 28. «Мультимедийный лонгрид (Storytell) для бренда».	2	
	Самостоятельная работа студентов по теме «Интеграция графики и мультимедиа в рекламном продукте».	6	OK 01 OK 02 OK 03 OK 04 OK 05
Самостоятельная работа обучающихся		20	
Промежуточная аттестация в форме экзамена		4	
Всего:		100	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Компьютерной графики»

Специализированная мебель:

Стол учительский – 1 шт.;

Стул учительский – 1 шт.;

Стол компьютерный – 18 шт.;

Стул компьютерный – 18 шт.;

Шкаф – 2 шт.;

Доска меловая – 1 шт.;

Тумба – 2 шт.

Технические средства обучения:

Компьютер преподавателя – 1 шт.;

Компьютер для работы студентов – 18 шт.;

Мультимедиапроектор – 1 шт.;

Экран – 1 шт.;

Комплект (2 шт.) аудио колонок для воспроизведения аудио файла – 1 шт.;

Принтер – 1 шт.;

Сканер – 1 шт.;

Кондиционер – 2 шт.

Помещение для самостоятельной работы

Библиотека, читальный зал с выходом в интернет

Специализированная мебель:

Стол (учительский) – 1шт.;

Стул учительский – 1 шт.;

Стол студенческий двухместный – 13 шт.;

Стулья студенческие – 26 шт.;

Компьютеры для студентов – 6 шт.;

Стол компьютерный – 6 шт.;

Стулья – 6 шт.;

Шкаф – 4 шт.;

Доска меловая – 1 шт.

Технические средства обучения:

Мультимедиапроектор – 1 шт.;

Экран – 1 шт.,

Комплект (2 шт.) аудио колонок для воспроизведения аудио файла – 1 компл.,

Компьютер преподавателя – 1 шт.;

Принтер – 1 шт.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

Основные печатные и электронные издания:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 219 с. — (Профессиональное образование). — URL: <https://urait.ru/bcode/587740>
2. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 237 с. — (Профессиональное образование). — URL: <https://urait.ru/bcode/584715>

Дополнительные источники:

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж : учебник для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 159 с. — (Профессиональное образование). — URL: <https://urait.ru/bcode/587666>
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 177 с. — (Профессиональное образование). — URL: <https://urait.ru/bcode/587705>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать:		
<ul style="list-style-type: none"> - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональной деятельности; - алгоритмы и методы выполнения задачи, работы; - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности; - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации; - основные методы сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации; - правила оформления документов и построения устных сообщений; - современная научная и профессиональная терминология; - теоретические основы компьютерной графики: виды графики (растровая, векторная), цветовые модели (RGB, CMYK), форматы файлов и их применение в полиграфии и digital-рекламе; - принципы построения рекламного макета: композицию, типографику, модульные сетки, законы визуального восприятия и иерархию объектов; - специфика мультимедиа в рекламе: требования к созданию видеороликов, баннеров, презентаций, анимации для социальных сетей и веб-сайтов; - этапы проектной работы в рекламе: от брифа и сбора референсов до предпечатной подготовки или экспорта в цифровую среду; - нормативные требования к рекламной продукции: закон о рекламе (ограничения для отдельных товаров), требования к размещению логотипов, дисклеймеров и контактных данных; - современные тренды в визуальном дизайне и мультимедиа (интерактивный контент, дополненная реальность, нейросети в генерации изображений). 	<p>оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил программный материал курса, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами и вопросами, не затрудняется с ответами при видоизменении заданий, правильно обосновывает принятые решения;</p> <p>оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал курса, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач;</p> <p>оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических задач;</p>	<p>Проведение фронтального опроса.</p> <p>Тестирование по темам.</p> <p>Выполнение и защита презентаций.</p> <p>Оценка результатов внеаудиторной самостоятельной работы.</p> <p>Экспертное наблюдение и оценка деятельности студентов при выполнении и защите результатов практических занятий.</p> <p>Промежуточная аттестация.</p>

<p>- технология поиска информации в сети Интернет.</p>	<p>оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями решает практические задачи или не справляется с ними самостоятельно.</p>	
<p>Уметь:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - распознавать, анализировать задачу или проблему и выделять её составные части; - определять этапы решения и способы решения задачи; обосновывать выбор решения; - составлять и реализовывать план действия, определять необходимые ресурсы; - оценивать результат своих действий; - определять задачи для поиска информации; - определять необходимые источники информации; - структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; <p>оценивать практическую значимость результатов поиска;</p> <ul style="list-style-type: none"> - оформлять результаты поиска; - находить и использовать информацию для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития, осуществления самообразования; - обрабатывать текстовую и табличную информацию. 	<p>оценка «отлично»- глубокое усвоение программного материала дисциплины, владение разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач; умение тесно увязывать теорию с практикой, правильно обосновывать принятые решения. Проверка правильности выполнения практических заданий, расчетов и осуществления необходимых действий: 85% - 100%;</p>	<p>Экспертное наблюдение и оценка деятельности студентов при выполнении и защите результатов практических занятий. Оцениванию обязательному подлежат все зачетные практические работы по темам и разделам.</p> <p>Оценка результатов внеаудиторной самостоятельной работы.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - использовать механизмы создания и обработки текста, оформления документации по профессиональной тематике; - создавать рекламные макеты (логотипы, афиши, постеры, листовки, баннеры для сайтов) в профессиональных редакторах (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, GIMP, Inkscape или аналоги). - разрабатывать мультимедийный контент для рекламных кампаний: короткие видео-ролики, GIF-анимацию, интерактивные презентации, карусели для соцсетей. - обрабатывать растровые изображения (цветокоррекция, ретушь, коллажирование, удаление фона) и создавать векторные элементы (иконки, инфографика). - одготавливать макеты к выводу: на печать (растрирование, обтравка, вылеты под обрез) или для публикации в интернете (адаптация под разные устройства, сжатие без потери качества). - использовать принципы айдентики и брендинга: встраивать фирменный стиль заказчика в рекламный носитель. - презентовать и обосновывать свой проект: составлять шумо-визитку, защищать макет перед заказчиком, учитывать обратную связь и вносить правки. 	<p>оценка «хорошо»-твердое знание материала дисциплины, правильное применение теории при решении практических вопросов и заданий, владение необходимыми навыками и приемами их выполнения. Проверка правильности выполнения практических заданий, расчетов и осуществления необходимых действий: 70%-84%;</p> <p>оценка «удовлетворительно»- усвоение только основного материала, без учета особенностей и деталей, затруднения при выполнении практических заданий, неточности, недостаточно правильные формулировки. Проверка правильности выполнения практических заданий, расчетов и осуществления необходимых действий: 51%-69%;</p> <p>оценка «неудовлетворительно» незнание значительной части программного материала, существенные ошибки, неуверенное, с большими затруднениями выполнение практических заданий; менее чем на 50%.</p>	<p>Промежуточная аттестация.</p>
--	---	----------------------------------