

приложение 1.5
к ОПОП по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.05 МЕДИА-ДИЗАЙН**

2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ПМ.05 МЕДИА-ДИЗАЙН»

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности **«Разработка объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий»** и соответствующие ему профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
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 финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 5	разработка объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий
ПК 5.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы
ПК 5.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом
ПК 5.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия
ПК 5.4	Разрабатывать 3Д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

1.1.3 Перечень личностных результатов

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Принимающий и исполняющий стандарты антикоррупционного поведения	ЛР 14
Проявляющий способности к планированию и ведению предпринимательской деятельности на основе понимания и соблюдения правовых норм российского законодательства	ЛР 15

Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
выражающий активную гражданскую позицию, участвующий в формировании условий для успешного развития потенциала молодежи в интересах социально-экономического, общественно-политического и культурного развития региона	ЛР 16
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
способный генерировать новые идеи для решения профессиональных задач, перестраивать сложившиеся способы их решения, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов; позиционирующий как результативный и привлекательный участник трудовых отношений	ЛР 17
гибко реагирующий на появление новых форм трудовой деятельности, готовый к их освоению	ЛР 18
готовый к профессиональной конкуренции и конструктивной реакции на критику	ЛР 19
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Самостоятельный и ответственный в принятии решений во всех сферах своей деятельности, готовый к исполнению разнообразных социальных ролей, востребованных бизнесом, обществом и государством	ЛР 20
Экономически активный, предприимчивый, готовый к самозанятости	ЛР 21

1.1.4. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Владеть навыками	разработки технического задания согласно требованиям заказчика; проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; выполнения работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с техническим заданием (ТЗ) заказчика; создания и применения текстур; визуализации и анимации моделей; подготовки макетов к передаче дизайна в производство/заказчику; проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
Уметь	проводить брифинг с заказчиком, уточнять ТЗ; осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки дизайн-продукта по ТЗ заказчика; выбирать технические и программные средства для разработки дизайн-макета с учетом особенностей исполнения; выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); создавать UV развертку для трехмерных объектов и анимировать их; собирать и использование метрики для улучшения пользовательского опыта; проектировать пользовательский опыт и создавать интерактивные прототипы; применять в дизайн-макетах и стилизациях корректные элементы

	пользовательского интерфейса; использовать данные веб-аналитики для принятия дизайн-решений; подготавливать макеты к передаче дизайна в производство/заказчику; проектировать корпоративные, информационные, одностраничные сайты, интернет-магазины и спецпроекты
Знать	основные понятия коммуникационного дизайна основные понятия и принципы дизайн интерфейсов и пользовательского опыта UX/UI, веб дизайна; основные понятия трехмерной графики; назначение и функции программ по созданию и обработке проектов; особенности основных графических пакетов; этапы создания дизайн-продукта; основные способы создания, редактирования и анимации дизайн-продукта; законы композиции; основы типографики; основы инфографики; основы проектирования объектов информационного дизайна; основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене; способы хранения дизайн-продукта в файлах различных форматов

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов - 484

в том числе в форме практической подготовки – 341

Из них на освоение МДК - 206

в том числе самостоятельная работа – 40 часов

в том числе консультации – 40 часов

практики, в том числе учебная - 0

производственная - 180

Промежуточная аттестация – 18 часов

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных х и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля			Объем профессионального модуля, ак. час.							
		Суммарный объем нагрузки, час.	В т.ч. в форме практ. подготовки	Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем							Самостоя- тельная работа
				Обучение по МДК				Практики		Консультации	
				Всего	В том числе						
					Промежут. аттест.	Лаборат. и практ. занятий	Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ПК 5.1 ОК 2- ОК 3 ЛР 13-21	Раздел 1. Коммуникационны й дизайн	90	64	54	6	28	-	-	36	6	6
ПК 5.2 ОК 4- ОК 9 ЛР 13-21	Раздел 2. UX/UI веб-дизайн	224	153	134	6	63	-	-	90	20	20
ПК 5.3 ОК 4- ОК 9 ЛР 13-21	Раздел 3. 3D-графика	152	124	98	6	70	-	-	54	14	14
	Производственная практика (по профилю специальности), часов										
	Промежуточная аттестация	18									
	Всего:	484		286	18	161			180	40	40

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч
1	2	3
Раздел 1. Коммуникационный дизайн		54/28
МДК. 05.01. Коммуникационный дизайн		
Тема 1.1. Аспекты восприятия визуальной информации	Содержание	2
	1. Понятие «коммуникационный дизайн». Психологические и физиологические аспекты зрительного восприятия. Мультисенсорная природа коммуникационного дизайна. Компоненты коммуникаций, воздействующих на человека: цвето-графические, видео-, аудиовизуальные, сенсорные и т.д.	2
Тема 1.2. Современные требования к коммуникационному дизайну	Содержание	4
	1.Современные общие требования к коммуникационному дизайну и тенденции развития коммуникационного дизайна. Области проектной деятельности коммуникационного дизайна: дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн СМ, арт-дизайн, дизайн среды, дизайн игр и т.д.	4
Тема 1.3. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Содержание	12
	1. Основные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиапространствах.	2
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	10
	Практическая работа 1. Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)	10
Тема 1.4. Создание объектов коммуникационного дизайна	Содержание	14
	1. Проектирование и разработка дизайн-проектов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям	4
	2. Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации	
	3. Визуализация данных	

	4. Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов	
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	10
	Практическая работа 2. Настройка материалов и текстур для созданных объектов	2
	Практическая работа 3. Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)	2
	Практическая работа 4. Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)	2
	Практическая работа 5. Разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)	4
Примерная тематика самостоятельной работы при изучении раздела 1		
Анализ компонентов коммуникаций, воздействующих на человека.		4
Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы		
Раздел 2. UX/UI веб-дизайн		134/63
МДК.05.02. UX/UI веб-дизайн		
Тема 2.1. Визуальный дизайн	Содержание	50
	1. Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др.	4
	2. Типографика	4
	3. Теория и психология цвета	4
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	38
	Практическая работа 6. Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)	4
	Практическая работа 7. Кнопки, формы, компоненты, UI-кит	4
	Практическая работа 8. Адаптив	4
	Практическая работа 9. Мудборд, референсы, концепты	4
	Практическая работа 10. Разработка лендинга	4
	Практическая работа 11. Разработка информационного или корпоративного сайта	4
	Практическая работа 12. Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	4
	Практическая работа 13. Разработка приложения на выбранную тему	4
	Практическая работа 14. Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете	4
	Практическая работа 15. Передача макетов в разработку	2

Тема 2.2. Аналитика и исследования	Содержание	24
	<i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	-
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	24
	Практическая работа 16. Брифинг клиента	4
	Практическая работа 17. Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)	4
	Практическая работа 18. Виды исследований (количественные, качественные)	6
	Практическая работа 19. Анализ аудитории, анализ конкурентов	6
	Практическая работа 20. Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы)	4
Тема 2.3. Что такое UX/UI дизайн	Содержание	4
	1. История дизайна пользовательского опыта	2
	2. Процесс от задачи до релиза	2
Тема 2.4. Проектирование	Содержание	12
	<i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	-
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	12
	Практическая работа 21. Персона, CJM, JTBD	4
	Практическая работа 22. User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура	4
	Практическая работа 23. Прототипы	2
	Практическая работа 24. Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие)	2
Тема 2.5. Soft skills	Содержание	4
	1. Коммуникация с заказчиком, с командой	2
	2. Self-менеджмент	2
Тема 2.5. Портфолио	Содержание	6
	1. Как составить резюме	2
	2. Сборка портфолио	4
Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 2		8
Завершение практических работ, изучение литературы. Изучение гайдлайнов операционных систем.		
Раздел 3. 3D-графика		98/70
МДК.05.03. 3D-графика		
Тема 3.1. Введение	Содержание	2
	1. Введение в 3D-графику. Области использования и назначение. Основные понятия	2

	3D-графики	
Тема 3.2. Основы интерфейса программы	Содержание	4
	1. Создание объектов	2
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	2
	Практическая работа 25. Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов	2
Тема 3.3. Базовые принципы работы	Содержание	4
	1. Основы моделирования	2
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	2
	Практическая работа 26. Моделирование сложных объектов сцены	2
Тема 3.4. Базовые принципы работы	Содержание	4
	1. Материалы и текстуры объектов	2
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	2
	Практическая работа 27. Настройка материалов и текстур для созданных объектов	2
Тема 3.5. Приемы создания объемных форм	Содержание	10
	1. Скульптинг	2
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	8
	Практическая работа 28. Создание модели персонажа	2
	Практическая работа 29. Создание скелета персонажа	2
	Практическая работа 30. Текстурирование персонажа	2
	Практическая работа 31. Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации	2
Тема 3.6. Приемы создания объемных форм	Содержание	5
	1. Освещение и постановка камеры. Понятие рендеринга	1
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	2
	Практическая работа 32. Установка и настройка источников света и камер	2
	Практическая работа 33. Установка и настройка рендера и получение визуализации	2
Тема 3.7. Базовые принципы анимации	Содержание	3
	1. Основы анимации	1
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	2
	Практическая работа 34. Добавление элементов анимации в созданную локацию	2

Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 3 Завершение практических работ, изучение литературы.	4
Производственная практика по разделам Виды работ Подготовка макета к печати и/или публикации в цифровой среде Подготовка мокапа продукта Подготовка анимации логотипа и других элементов фирменной графики Подготовка презентации продукта Презентация продукта заказчику Подготовка мокапа продукта Подготовка прототипа сайта с демонстрацией работы Подготовка презентации продукта Презентация/сдача выполненного продукта/защита практики Презентация/сдача выполненного продукта/ отчет по практике	180
Промежуточная аттестация (экзамен по модулю)	18
Всего	484

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория компьютерного дизайна:

компьютеры;
графические планшеты;
плоттер широкоформатный;
лазерный принтер;
3D-принтер;
мультимедийный проектор;
экран;
стол, стул преподавателя;
стол, стул ученический (по кол-ву студентов в группе);
шкафы;
стеллажи для материалов и проектов;
расходные материалы

мастерская дизайна, оснащённая оборудованием:

компьютер;
многофункциональное устройство HP (МФУ HP);
экран;
проектор;
рабочие зоны с большими столами и удобными стульями;
светонепроницаемые шторы - блэкаут на окнах;
специальные коврики для резки макетов (графический дизайн, предметный дизайн, дизайн мебели, интерьера, среды, ландшафтный и т.п.);
крепёжная система для демонстрации работ;
стеллажи для материалов и макетов;
расходные материалы и инструменты (по видам профессиональной деятельности).
Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.3 ОП по специальности.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / Ёлочкин Михаил Евгеньевич, Тренин Глеб Александрович, Костина Анастасия Викторовна др. - Москва: Академия, 2018. - 160 с. -

Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1317-9 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/415645/>.

2. Домнин, В. Н. Брендинг: учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. Н. Домнин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 493 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13727-9. — Текст электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519431>.

3. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. - Москва: Академия, 2019. - 160 с. - Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1481-7 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/369516/>.

4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518452>.

5. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 13.12.2022).

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 13.12.2022).

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7.

4. Королькова, Александра. Живая типографика / Александра Королькова. - Изд. 4-е, испр. - Москва: Index Market, 2012. - 219, [4] с: ил., цв. ил.; 23 см + [1] отд. л. цв. ил., сложенный в 8 стр.; ISBN 978-5-9901107-8-6/

5. Тонкости визуального дизайна для профессионалов [Текст]: [16+] / Конни Маламед; [переводчик А. Мороз]. - Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2018. - 336 с.: ил., табл., цв. ил.; 21х26 см. - (Серия "Современный дизайн").; ISBN 978-5-496-03225-4.

6. Гордон, Юрий. Книга про буквы / Юрий Гордон. Манн, Иванов и Фербер, 2022 г. - 264 с : ил.; 25 см.; ISBN 978-5-00146-972-8.
7. Эйсман Л. Рекер К. История пантона. XX век в цвете / Эйсман, Л., Рекер, К. – Изд. Эксмо, 2020. – 192 с; ISBN 978-5-04-097123-7.
8. Дизайн и цвет: практикум: реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Шон Адамс, Терри Ли Стоун; [пер. с английского Алексея Мороза под редакцией Владимира Измайлова]. - Москва: КоЛибри: Азбука-Аттикус, 2020. - 239 с: ил.; ISBN 978-5-389-15067-6.
9. Петелин, А.Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному: самоучитель / А.Ю. Петелин. - Москва: ДМК Пресс, 2015. - 370 с. - ISBN 978-5-97060-290

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК Х.1 Разрабатывать и создавать дизайн-макеты для эффективной визуальной коммуникации	Демонстрирует умения создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами Демонстрирует знание основных понятий коммуникационного дизайна; основы проектирования объектов коммуникационного дизайна.	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ПК Х.2 Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом и ПК	Демонстрирует умения создавать взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами. Демонстрирует знание эффективных способов взаимодействия объектов дизайна в графических программах	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ПК Х.3 Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия	Демонстрирует умения создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами. Демонстрирует знание основ проектирования объектов дизайна в графических программах	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ПК Х.4 Разрабатывать 3D-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Демонстрирует умения создавать и редактировать трехмерные графические изображения, выполнять типовые действия с объектами. Демонстрирует знание основ проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене	Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.
ОК 02. Использовать современные средства	Демонстрирует умение использовать современные	Наблюдение, экспертная оценка.

поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Отзывы с практики
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	Демонстрирует умение планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Эффективно взаимодействует и работает в коллективе и команде	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	Проявляет гражданско-патриотическую позицию, демонстрирует осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей	Наблюдение, экспертная оценка.
ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Пользуется профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики