

Частное профессиональное образовательное учреждение  
«Колледж дизайна, сервиса и права»

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.10 Информационный дизайн и медиа

2022 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), учебного плана специальности. Является частью ППССЗ образовательного учреждения.

**Организация-разработчик:** ЧПОУ «Колледж дизайна, сервиса и права»

**Разработчик:**

Самусева Е.В., преподаватель ЧПОУ «Колледж дизайна, сервиса и права»

**РАССМОТРЕНО**

на заседании кафедры

«Дизайн, стиль и искусство фотографии»

Протокол №9 от «02» июня 2022 г.

© ЧПОУ «Колледж дизайна, сервиса и права», 2022г.

© Самусева Е.В., 2022г.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	стр. 4
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	5
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	9
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	11

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10 Информационный дизайн и медиа

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:** дисциплина введена в общепрофессиональный цикл специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) за счет часов вариативной части ФГОС СПО как общепрофессиональная дисциплина.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций ОК 01 – ОК 07, ОК 09.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии профессиональных компетенций ПК 1.1 – 1.3.

## 1.3. Цели и планируемые результаты освоения учебной дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания.

Код ПК, ОК	Умения	Знания
<b>ПК 1.1 – ПК 1.3</b> <b>ОК 01 – ОК 07,</b> <b>ОК 09</b> ОК 01: ЛР7, ЛР9, ЛР13 ОК 02: ЛР2 ОК 03: ЛР1, ЛР2, ЛР4 ОК 04: ЛР2, ЛР7 ОК 05: ЛР1 ОК 06: ЛР2, ЛР7 ОК 07: ЛР10 ОК 09: ЛР4, ЛР10 <b>ЛР1, ЛР2, ЛР4,</b> <b>ЛР7, ЛР9, ЛР10,</b> <b>ЛР13</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;</li><li>– выполнять обработку и конвертацию цифровых фотографических изображений для полиграфии;</li><li>– применять обработку цифровых изображений в рекламных целях;</li><li>– выполнять цифровую ретушь и коррекцию фотографических изображений;</li><li>– выбирать компьютерные технологии обработки цифровых фотоизображений в зависимости от их назначения;</li><li>– готовить цифровые изображения для вывода на печать;</li><li>– производить анализ аналогов и прототипов наружной рекламы;</li><li>– производить конструктивную проработку рекламных элементов;</li><li>– производить разработку нестандартной рекламной установки;</li><li>– производить визуализацию нестандартной рекламной установки;</li><li>– производить комплексную подачу элементов наружной рекламы.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– состав компьютерного оборудования для профессиональной обработки цифровых изображений в настольных издательских системах;</li><li>– форматы графических файлов, технологии организации графической информации, применяемые в полиграфии;</li><li>– программные средства макетирования;</li><li>– основы технологий печати;</li><li>– основы технологии управления цветом печати;</li><li>– технологии вывода цифровых изображений на печать;</li><li>– закономерности, приемы и методы анализа аналогов и прототипов наружной рекламы;</li><li>– приемы и методы конструктивной проработки рекламных элементов;</li><li>– приемы и методы разработки нестандартной рекламной установки;</li><li>– приемы и методы визуализация нестандартной рекламной установки;</li><li>– приемы и методы комплексной подачи элементов наружной рекламы.</li></ul>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Объем образовательной нагрузки</b>	<b>68</b>
<i>в том числе в форме практической подготовки</i>	<b>56</b>
<i>в том числе:</i>	
теоретическое обучение (урок, лекция)	36
практические занятия	30
<b>Самостоятельная работа</b>	-
<i>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</i>	2

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.10 Информационный дизайн и медиа

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)	Объем в часах / в. т.ч. в форме практической подготовки		Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
		3	4	
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
<b>Раздел 1 Макетирование и верстка</b>		<b>16</b>	<b>8</b>	
<b>Тема 1.1 Верстка текста и макетирование</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
	1. Технологический процесс макетирования. Шрифтовое оформление (история возникновения, классификация шрифтовых гарнитур). Управление шрифтовыми ресурсами, типы шрифтовых файлов, управление шрифтами. Классификация шрифтов: гарнитуры (семейства) и начертания.	2	2	ПК 1.1 – ПК 1.3 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЛР1, ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	2. Титульные элементы, заголовки, подписи. Работа со шрифтами. Оформление обложек и переплетов. Выбор формата. Ориентация страницы. Поля.	2	2	
	<b>Практические занятия</b>			
	Практическое занятие №1. Элементы дизайна (Выпуск за обрез). Буквица (drop cap). Выворотка (reversed out text). Пуля (bullet). Оборка Линейки (rules). Рамка (printing rule).	2	2	
<b>Тема 1.2 Подготовка текста</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	
	1. Импорт текста, форматы текстовых файлов. Особенности импорта текста из разных форматов.	2	-	
	2. Перенос слов и символов. Основной текст. Сноски. Заголовки. Оформительские эффекты. Размер шрифта. Емкость и насыщенность шрифта.	2	-	
	3. Формулы. Колонтитулы и колонцифры. Таблицы. Иллюстрации. Оглавление (содержание).	2	-	
	4. Основные правила набора, «чистка» текста до и/или после заверстки. Основные параметры страницы, мастер-страницы. Специальные символы, способы их вставки. Настройки переносов. Расстановка переносов для русского языка.	2	-	
	<b>Практические занятия</b>			
	Практическое занятие №2. Работа с текстом.	2	2	
<b>Раздел 2 Верстка одностраничных изделий (в inDesign)</b>		<b>20</b>	<b>18</b>	
<b>Тема 2.1 Листовка, флаер</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	1. Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	2	2	ПК 1.1 – ПК 1.3 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЛР1, ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	<b>Практические занятия</b>			
	Практическое занятие №3. Разработка рекламной листовки. Разработка флаера.	2	2	
<b>Тема 2.2 Плакат (афиша)</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	1. Дизайн и концепция плакатов. Виды плакатов. Основные правила разработки плакатов.	2	2	
	<b>Практические занятия</b>			
	Практическое занятие №4. Разработка рекламной афиши (плаката).	2	2	
<b>Тема 2.3</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	

Баннер, билборд. Ролл ап, штендер	1.	Виды и типы баннеров. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов. Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	2	2	
	<b>Практические занятия</b>				
	Практическое занятие №5. Разработка билборда. Разработка интернет-баннера.		2	2	
	Практическое занятие №6. Разработка ролл апа. Разработка штендера.		2	2	
Тема 2.4 Календарь	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	
	1.	Виды календарей. Правила создания календарей.	2	2	
	<b>Практические занятия</b>				
	Практическое занятие №7. Разработка различных видов календарей.		2	2	
	Практическое занятие №8. Просмотр творческих работ по теме «Верстка одностраничных изделий».		2	-	
<b>Раздел 3 Объемно-пространственные конструкции</b>			<b>6</b>	<b>6</b>	
Тема 3.1 Вывески. Информационные стенды (доска информации)	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	ПК 1.1 – ПК 1.3 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЛР1, ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	Типы вывесок. Правила их создания. Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления.		2	2	
Тема 3.2 Рекламные стелы, пилоны	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
	Виды стел и пилонов. Правила их создания.		2	2	
	<b>Практические занятия</b>				
	Практическое занятие №9. Разработка стелы.		2	2	
<b>Раздел 4 Дизайн сайтов и мобильных приложений</b>			<b>12</b>	<b>12</b>	
Тема 4.1 Веб-дизайн. Визуальное оформление веб-сайта	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	ПК 1.1 – ПК 1.3 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЛР1, ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	1.	Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	2	2	
	2.	Стили дизайна: тенденции развития. Виды макетов. Сетки дизайна. Современные принципы дизайна. Цветовое и стилевое решение. Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне.			
	<b>Практические занятия</b>				
	Практическое занятие №10. Создание макета главной страницы.		2	2	
Тема 4.2 Основы HTML. Стилевое оформление HTML-документов	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
	1.	Структура HTML-документа. Теги и атрибуты элементов HTML. Типы файлов иллюстраций. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. Вставка объектов.	2	2	
	2.	Таблицы в документах HTML. Формы в HTML Каскадные таблицы Стилей.			
	3.	Типы данных CSS. Селекторы. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. Применение стилей и классов к элементам документа HTML			
	4.	Создание слоев при помощи CSS. Позиционирование элементов. Фильтры изображений и эффекты перехода.			
	<b>Практические занятия</b>				
Практическое занятие №11. Создание документа HTML с использованием таблицы. Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности.		2	2		

<b>Тема 4.3</b> Дизайн мобильных приложений. Юзабилити интерфейса. Архитектура приложения. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
	1.	Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. Знакомство с основными инструментами.	2	2	
	2.	Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов. Основные принципы проектирования пользовательского опыта. Структура пользовательского интерфейса.			
	3.	Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов. Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.			
	<b>Практические занятия</b>				
Практическое занятие №12. Разработка интерфейса мобильного приложения.		2	2		
<b>Раздел 5</b> <b>Многостраничный дизайн (в inDesign)</b>		<b>12</b>	<b>12</b>		
<b>Тема 5.1</b> Книжный дизайн	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	ПК 1.1 – ПК 1.3 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЛР1, ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	1.	Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции. Использование спецсимволов и глифов.	2	2	
	2.	Оформление списков, заголовков и других типовых элементов. Оформление сносок, примечаний и других элементов дополнительного текста. Работа со стилями. Работа с шаблонами.			
	3.	Способы объединения нескольких публикаций. Создание связанных публикаций с использованием структуры книги. Создание оглавления. Использование библиотек.			
	<b>Практические занятия</b>				
Практическое занятие №13. Верстка книги.		2	2		
<b>Тема 5.2</b> Журнальный дизайн. Газетный дизайн	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
	1.	Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты. Использование нескольких мастер-шаблонов.	2	2	
	2.	Создание модульной сетки. Многоколоночная верстка.			
	3.	Разработка стиливого оформления журнала. Использование стилей. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование прозрачности и визуальных эффектов.			
	4.	Особенности макетирования и верстки газеты. Состав газеты. Типовые макеты. Особенности оформления текстового и графического материала газеты.			
	<b>Практические занятия</b>				
Практическое занятие №14. Верстка журнала. Верстка газеты.		2	2		
<b>Тема 5.3</b> Верстка рекламной многостраничной продукции. Спуск полос	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
	1.	Особенности макетирования и верстки рекламы. Виды рекламной продукции.	2	2	
	2.	Особенности оформления текстового и графического материала в рекламе. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.			
	3.	Особенности макетирования издания для вывода при помощи спуска полос. Спуск полос.			
	<b>Практические занятия</b>				
Практическое занятие №15. Верстка рекламной брошюры. Спуск полос.		2	2		
<b>Промежуточная аттестация – Дифференцированный зачет</b>		<b>2</b>	<b>-</b>		
		<b>Всего:</b>	<b>68</b>	<b>56</b>	



### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**3.1.** Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения:

**лаборатория компьютерного дизайна**, оснащенная оборудованием:

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации.

**Технические средства обучения:**

- ПК по количеству обучающихся;
- мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер или ноутбук);
- сканер;
- принтер цветной лазерный;
- выход в Интернет.

### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

**Основные источники:**

1. Поляков, В. А. Реклама: разработка и технологии производства : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 514 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10539-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495461>

2. Рассадина С.П. Информационный дизайн и медиа: учеб./С.П. Рассадина, М.В. Исаева. - Москва; Академия, 2020.-240 с. (СПО)-ISBN-978-5-4468-8908-2-Текст : электронный // Образовательная платформа Академия [сайт]. -URL: <https://www.academia//>

3. 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, 2022. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495931>

**Дополнительные источники:**

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495978>

2. Васильев, Г.А. Технология производства рекламной продукции [Текст] : учеб. пособие / Г.А. Васильев. – М.: Вузовский учебник, 2012. – 271с.

3. Журавлев, А.В., Печатник плоской печати. Методика выполнения работ : учебное пособие / А.В. Журавлев. — Москва : Русайнс, 2022. — 70 с. — ISBN 978-5-4365-0775-0. — URL:<https://book.ru/book/943280> — Текст : электронный.

4. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Текст] : учеб. пособие / Р.Ю. Овчинникова . - М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012. – 271 с.

5. Трофимов, А.Н., Фирменный стиль и корпоративный дизайн : учебник / А.Н. Трофимов. — Москва : КноРус, 2022. — 366 с. — ISBN 978-5-406-09659-8. — URL:<https://book.ru/book/943835>. — Текст : электронный.

6. Сергеев, Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации : учебное пособие для вузов / Е. Ю. Сергеев. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 227 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10033-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/494568> (свободный доступ)

7. Синаторов С.В. Пакеты прикладных программ : учебное пособие / Синаторов С.В. — Москва : КноРус, 2021. — 195 с. — ISBN 978-5-406-08111-2. — URL: <https://book.ru/book/939069>. — Текст : электронный.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. Pixel - школа анимации и рисования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCWNQKерV4st7cQТрDdykYqw/videos>, свободный.

2. FloMASTERAVTO › Блог [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCoeJKtPJLoIBqWq4o8TDLpA>, свободный.

3. FloMASTERAVTO › Блог [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCMrvLMUITAImCHMOhX88PYQ>, свободный.

4. FloMASTERAVTO › Блог [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/channel/UCT\\_of6HCtVZFpnnnLUeAGYA](https://www.youtube.com/channel/UCT_of6HCtVZFpnnnLUeAGYA), свободный.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
<b>Знания:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– состав компьютерного оборудования для профессиональной обработки цифровых изображений в настольных издательских системах;</li> <li>– форматы графических файлов, технологии организации графической информации, применяемые в полиграфии;</li> <li>– программные средства макетирования;</li> <li>– основы технологий печати;</li> <li>– основы технологии управления цветом печати;</li> <li>– технологии вывода цифровых изображений на печать;</li> <li>– закономерности, приемы и методы анализа аналогов и прототипов наружной рекламы;</li> <li>– приемы и методы конструктивной проработки рекламных элементов;</li> <li>– приемы и методы разработки нестандартной рекламной установки;</li> <li>– приемы и методы визуализация нестандартной рекламной установки;</li> <li>– приемы и методы комплексной подачи элементов наружной рекламы.</li> </ul>	<p>использует знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– о составе компьютерного оборудования для профессиональной обработки цифровых изображений в настольных издательских системах;</li> <li>– о форматах графических файлов, технологии организации графической информации, применяемых в полиграфии;</li> <li>– о программных средствах макетирования;</li> <li>– об основах технологий печати;</li> <li>– об основах технологии управления цветом печати;</li> <li>– о технологии вывода цифровых изображений на печать;</li> <li>– о закономерности, приемах и методах анализа аналогов и прототипов наружной рекламы;</li> <li>– о приемах и методах конструктивной проработки рекламных элементов;</li> <li>– о приемах и методах разработки нестандартной рекламной установки;</li> <li>– о приемах и методах визуализация нестандартной рекламной установки;</li> <li>– о приемах и методах комплексной подачи элементов наружной рекламы.</li> </ul>	<p>Устный опрос, оценка защиты индивидуальных заданий, тестирование</p>
<b>Умения:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;</li> <li>– выполнять обработку и конвертацию цифровых фотографических</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– применяет основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;</li> <li>– выполняет обработку и конвертацию цифровых фотографических</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оценка выполнения практических работ;</li> <li>– оценка выполнения творческих заданий.</li> </ul>

<p>изображений для полиграфии;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять обработку цифровых изображений в рекламных целях;</li> <li>– выполнять цифровую ретушь и коррекцию фотографических изображений;</li> <li>– выбирать компьютерные технологии обработки цифровых фотоизображений в зависимости от их назначения;</li> <li>– готовить цифровые изображения для вывода на печать;</li> <li>– производить анализ аналогов и прототипов наружной рекламы;</li> <li>– производить конструктивную проработку рекламных элементов;</li> <li>– производить разработку нестандартной рекламной установки;</li> <li>– производить визуализацию нестандартной рекламной установки;</li> <li>– производить комплексную подачу элементов наружной рекламы.</li> </ul>	<p>изображений для полиграфии;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применяет обработку цифровых изображений в рекламных целях;</li> <li>– выполняет цифровую ретушь и коррекцию фотографических изображений;</li> <li>– выбирает компьютерные технологии обработки цифровых фотоизображений в зависимости от их назначения;</li> <li>– подготавливает цифровые изображения для вывода на печать;</li> <li>– производит анализ аналогов и прототипов наружной рекламы;</li> <li>– производит конструктивную проработку рекламных элементов;</li> <li>– производит разработку нестандартной рекламной установки;</li> <li>– производит визуализацию нестандартной рекламной установки;</li> <li>– производит комплексную подачу элементов наружной рекламы.</li> </ul>	
--	---	--