

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.ХХ МЕДИА-ДИЗАЙН**

*Профессиональный модуль рекомендуется к реализации
за счет вариативной части образовательной программы*

Направленность:

Коммуникационный дизайнер

СОДЕРЖАНИЕ

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ 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.ХХ 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 Х	разработка объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий
ПК Х.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы
ПК Х.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом
ПК Х.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия
ПК Х.4	Разрабатывать 3Д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

1.1.3. 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 – 432,

в том числе в форме практической подготовки – 364.

Из них на освоение МДК – 180,

В том числе самостоятельная работа – 16.

практики, в том числе учебная – 72

производственная – 180

Промежуточная аттестация _____4_____.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Обучение по МДК					Практики	
				Всего	В том числе				Учебная	Производственная
					Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	Самостоятельная работа ¹	Промежуточная аттестация		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ПК Х.1 ОК 02, ОК 03	Раздел 1. Коммуникационный дизайн	54	38	36	20		4	2	18	
ПК Х.2, ПК Х.3 ОК 04, ОК 09	Раздел 2. UX/UI веб-дизайн	144	110	108	74		8	2	36	
ПК Х.4 ОК 04, ОК 09	Раздел 3. 3D-графика	54	36	36	18		4	2	18	
	Производственная практика	180	180							180
	Промежуточная аттестация									
	Всего:	432	364	186	112		16	6	72	180

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием междисциплинарного курса.

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		54/38
МДК. 0X.01. Коммуникационный дизайн		36/20
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. Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы		4
Учебная практика раздела 1 Виды работ Разработка элементов корпоративной идентичности. Разработка логотипа для компании по ТЗ. Анимация логотипа. Разработка логобука для компании по ТЗ (корпоративные цвета, шрифты, графические элементы фирменного стиля). Разработка продуктов информационного дизайна для компании по ТЗ (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)		18
Раздел 2. UX/UI веб-дизайн		144/110
МДК.0Х.02. UX/UI веб-дизайн		108/74
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
	Определяется при формировании рабочей программы	-
	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
1. История дизайна пользовательского опыта		2
2. Процесс от задачи до релиза		2
Тема 2.4. Проектирование	Содержание	12
	Определяется при формировании рабочей программы	-
	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 Завершение практических работ, изучение литературы. Изучение гайдлайнов операционных систем.		8
Учебная практика раздела 2 Виды работ Разработка лендинга. Разработка одностраничного, одноэкранного (информационного или корпоративного) и т.д. сайта.		36

Разработка интернет-магазина или сервиса. Разработка приложения. Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете.		
Раздел 3. 3D-графика		54/38
МДК.0X.01. 3D-графика		36/18
Тема 3.1. Введение	Содержание	2
	1. Введение в 3D-графику. Области использования и назначение. Основные понятия 3D-графики	2
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
Учебная практика раздела 3 Виды работ Раскрашивание модели. Работа со сценой. Рендеринг.		18
Производственная практика 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
Всего		432

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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

Кабинет «Медиа-дизайн», оснащенный оборудованием:

персональное рабочее место для создания медиа-дизайна (по количеству рабочих мест + для преподавателя);

мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная);

рабочее место преподавателя, мебель для инвентаря и материалов (шкафы, стеллажи, тумбы); учебно-наглядные пособия.

техническими средствами:

презентационная система для интерактивной работы над 3D графикой и UX/UI дизайном;

модуль прототипирования и аддитивных технологий;

программное обеспечение для направления UX/UI дизайн и 3D графика (офисное ПО, графические редакторы, программы верстки.).

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.

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 поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для	Демонстрирует умение использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики

выполнения задач профессиональной деятельности	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	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