

**АНО ПО «Воронежский колледж «Номос»**

«Утверждено»

Директор \_\_\_\_\_

П.В. Колесникова

01 марта 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
«Основы типографики»**

Специальность среднего  
профессионального образования  
54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»

Форма обучения очная

2023 год

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

Авторы-составители программы: Аркатова Т.В.

Программа рассмотрена цикловой учебно-методической комиссией по профессиональному учебному циклу специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», протокол № 1 от «01» марта 2023 г.

## Содержание

<b>1. Паспорт программы профессионального модуля:</b>	
1.1. Область применения программы .....	4
1.2. Место профессионального модуля в структуре программы подготовки специалистов среднего звена.....	4
1.3. Цели и задачи профессионального модуля, требования к результатам освоения профессионального модуля.....	4
1.4. Количество часов на освоение программы профессионального модуля .....	6
<b>2. Структура и содержание профессионального модуля</b>	
2.1. Объем профессионального модуля и виды учебной работы.....	7
2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля.....	9
2.3. Тематический план и содержание учебной практики.....	28
2.4. Тематический план и содержание производственной практики (по профилю специальности).....	29
<b>3. Условия реализации программы профессионального модуля</b>	
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению .....	30
3.2. Информационное обеспечение обучения .....	30
<b>4. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля .....</b>	<b>32</b>

## 1. Паспорт программы профессионального модуля

### «Творческая художественно-проектная деятельность в культуре и искусстве»

#### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля «Творческая художественно-проектная деятельность в культуре и искусстве» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

#### 1.2. Место профессионального модуля в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Профессиональный модуль «Творческая художественно-проектная деятельность в культуре и искусстве» относится к части освоения основного вида профессиональной деятельности (ОП.09), освоение которого обеспечивается в рамках реализации программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

#### 1.3. Цели и задачи профессионального модуля, требования к результатам освоения профессионального модуля:

В рамках программы дисциплины обучающимися формируются общие и профессиональные компетенции и личностные результаты

Код ПК, ОК, ЛР
ОК1-ОК9, ОК12-13, ПК1.1-1.15 ЛР1, ЛР4, ЛР6, ЛР11, ЛР13, ЛР16- 18, ЛР20-21

Процесс изучения профессионального модуля направлен на:

- формирование **общих компетенций**, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 12. Быть способным анализировать социально-значимые проблемы и процессы, понимать роль творческой личности в устойчивом развитии полноценной среды жизнедеятельности и культуры общества.

ОК 13. Быть готовым уважительно и бережно относиться к культурно-историческому наследию, культурным традициям, терпимо воспринимать социальные и культурные различия.

- формирование **профессиональных компетенций:**

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.

ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.

ПК 1.11 Учитывать при проектировании социокультурную и историческую практику дизайна

ПК 1.12 Представлять результаты проектного процесса средствами устной и письменной речи, композиционного моделирования, макетирования, ручной и компьютерной графики

ПК 1.13 Использовать в проектном процессе научные достижения, современные стилевые тенденции и компьютерные технологии с учетом интересов общества, заказчиков и потребителей

ПК 1.14 Применять знания об особенностях, объектах, видах дизайна, технологиях производства в различных отраслях дизайна

ПК 1.15 Разрабатывать дизайн-проекты с учетом средовых, функциональных, культурно-исторических, эргономических факторов в целях оптимизации среды Обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

**иметь практический опыт:**

– проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;

– использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования;

– осуществления процесса дизайнерского проектирования;

**знать:**

– особенности дизайна в области применения;

– теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;

– методы организации творческого процесса дизайнера;

– современные методы дизайн-проектирования;

– основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; приемы и методы макетирования;

– особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;

– технические и программные средства компьютерной графики;

– основные этапы разработки сайтов, типологию, технологии, используемые при разработке сайтов;

– стандарты и технологии разработки веб-страниц;

– способы и методы формирования и продвижения сайтов в Интернете.

– методы визуального представления информации;

– математические основы компьютерной графики и геометрического моделирования;

- системы кодирования цвета, алгоритмы растривания и геометрические преобразования.

**уметь:**

- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;
- готовить проектную документацию;
- формировать структуру (сценарий) сайтов;
- использовать соответствующие программно-технические средства для создания сайтов;
- представлять свой вариант сайта.
- применять на практике алгоритмы компьютерной графики;
- создавать геометрические модели объектов.

#### 1.4. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 65 часов, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 65 часов,

## 2. Структура и содержание профессионального модуля

### 2.1. Объем профессионально модуля и виды учебной работы

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объем часов</i>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	65
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	65
в том числе:	
лекции	30
семинарские (практические) занятия	35
<b>Форма промежуточной аттестации по дисциплине: 6 семестр</b>	Экзамен

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Формируемые компетенции
<b>Семестр 5</b>			
<b>Тема 1. Цели и задачи курса. Основы вёрстки. Примитивы и базовые элементы вёрстки</b>	<b>Лекция:</b> Основы вёрстки. Теория близости, правило внешнего и внутреннего, правило якорных объектов. Примитивы вёрстки: точка, линия и прямоугольник. Базовые элементы вёрстки. Заголовок. Текст: кегль, интерлиньяж, расстояние между абзацами, выключка. Элементы управления. Гиперссылка.	5	ОК 1.-ОК 5., ОК 9., ОК 10., ПК 1.1., ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 2.2., ПК 5.1., ПК 5.2.
	<b>Практическая работа обучающегося:</b> Теория близости. Правило внешнего и внутреннего. Сфотографировать в окружающей среде (наружная реклама, объявления, печатные материалы) 10 примеров нарушения правила внешнего и внутреннего. Разместить фотографии в персональном файле Figma, расписать по каждому примеру, в чём именно заключается нарушение правила и каким образом это нарушение можно исправить.	5	
<b>Тема 2. Работа с изображениями</b>	<b>Лекция:</b> Иллюстрация и правила кадрирования изображений; обтравленные иллюстрации и визуальная компенсация. Подписи, выносные линии: правила размещения на изображении.	5	ОК 1.-ОК 5., ОК 9., ОК 10., ПК 1.1., ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 2.2., ПК 5.1., ПК 5.2.
	<b>Практическая работа обучающегося:</b> Разместить в персональном файле Figma изображение с 8-10 подписями согласно правилам размещения подписей с выносными линиями. Для задания можно использовать любое изображение, в котором логично присутствие подписей к элементам — скелет человека, сюжетный анализ какого-либо произведения искусства и т.д.	5	
<b>Семестр 6</b>			
<b>Тема 3. Модульная вёрстка</b>	<b>Лекция:</b> Принципы модульной вёрстки. Работа с форматом и внутренним пространством модуля. Правила многомодульных композиций.	7	ОК 1.-ОК 5., ОК 9., ОК 10., ПК 1.1., ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 2.2., ПК 5.1., ПК 5.2.
	<b>Практическая работа обучающегося:</b> Проанализировать 4 скриншота популярных сайтов на предмет того, как на них работает принцип модулей — разместить скриншоты в персональном файле Figma, выделить виды модулей цветными прямоугольниками. Если в вёрстке присутствуют какие-либо	8	

	нарушения уже известных правил вёрстки, то необходимо отметить, что и как можно улучшить.		
<b>Тема 4. Вёрстка текстового блока</b>	<b>Лекция:</b> Форма текста и порядок чтения: как сделать вёрстку страницы оптимальной для восприятия. Вёрстка текста с использованием колонок.	7	ОК 1.-ОК 5., ОК 9., ОК 10., ПК 1.1., ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 2.2., ПК 5.1., ПК 5.2.
	<b>Практическая работа обучающегося:</b> Выбрать один из двух текстов: Текст 1, Айвазовский: <a href="https://docs.google.com/document/d/1zU3Mapfd-M7d7QIRTRCT6veQ_Dg_zsMs0Fy4B_ytnYg/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1zU3Mapfd-M7d7QIRTRCT6veQ_Dg_zsMs0Fy4B_ytnYg/edit?usp=sharing</a> Текст 2. Гойя: <a href="https://docs.google.com/document/d/1NahTFQC2pLtlKM1Aix_cg80frugg3AyMw-mEFO8Sa0/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1NahTFQC2pLtlKM1Aix_cg80frugg3AyMw-mEFO8Sa0/edit?usp=sharing</a> Заверстать текст в персональном файле Figma с учётом правил визуальной иерархии и правил вёрстки текста для веба.	9	
<b>Тема 5. Вёрстка блока с изображениями.</b>	<b>Лекция:</b> Работа с визуальными акцентами, расположение доминирующих и вспомогательных иллюстраций. Горизонтальные, вертикальные, квадратные, круглые, обтравленные иллюстрации в сочетании с текстом. Вёрстка иллюстраций в сочетании с текстовыми модулями. Базовые композиционные решения для сочетания нескольких изображений, для сочетания одного, нескольких изображений и текста.	6	ОК 1.-ОК 5., ОК 9., ОК 10., ПК 1.1., ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 2.2., ПК 5.1., ПК 5.2.
	<b>Практическая работа обучающегося:</b> Переработать текст, выбранный для предыдущего задания, со следующими условиями: - Добавить в текст минимум 4 изображения. Не следует использовать приём обтекания изображения текстом. Изображения необходимо размещать на ширину текстового контента. - Ширина общего фрейма должна быть 1200 пикселей. Карточка получится вытянутой, — ориентируемся на вёрстку для веба.	8	
<b>Экзамен</b>			
<b>ВСЕГО:</b>		65	

### 3. Условия реализации программы профессионального модуля

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины предполагает наличие кабинета для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование», информационных технологий с выходом в сеть Интернет и мастерской графических работ и макетирования.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

##### Основная литература

1. Орлов, И. И. Шрифт и типографика : учебно-методическое пособие для СПО / И. И. Орлов. — 2-е изд. — Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2019. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-940-3, 978-5-4488-0293-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/85993.html>

2. Тюрин, В. В. Шрифтовая каллиграфия в графическом дизайне : учебное пособие для СПО / В. В. Тюрин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 105 с. — ISBN 978-5-4497-2045-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/127717.html>

3. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 116 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11142-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495499>

4. Шрифтовая графика : учебное пособие для СПО / составители И. Г. Матросова, Е. Ю. Пунтус. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 139 с. — ISBN 978-5-4488-1083-1, 978-5-4497-0967-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103342.html>

5. Воронова, И. В. Основы современной шрифтовой культуры. Практикум : учебник и практикум для вузов / И. В. Воронова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 71 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14291-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/496593>

##### Электронные ресурсы

1. Бюро Артема Горбунова, раздел «Советы»: <https://bureau.ru/bb/soviet/>
2. Каталог антипаттернов дизайна <https://dangry.ru/lukin/>
3. Блог Нобельфайк про типографику и правила вёрстки <https://nobelfaik.livejournal.com/>
4. Блог Перевёрстка <https://www.igorshatang.ru/pereverstka/>

## 4. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Вид профессиональной деятельности, формируемые в ходе практики ОК и ПК	Приобретение практического опыта:	Овладение умениями:	Закрепление и углубление знаний о(-б):
<p>Творческая художественно-проектная деятельность в культуре и искусстве ОК 1-9,12,13 ПК 1.1-1.15</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>–проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;</li> <li>–использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования;</li> <li>–осуществления процесса дизайнерского проектирования;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>–применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;</li> <li>–готовить проектную документацию;</li> <li>–формировать структуру (сценарий) сайтов;</li> <li>–использовать соответствующие программно-технические средства для создания сайтов;</li> <li>–представлять свой вариант сайта.</li> <li>–применять на практике алгоритмы компьютерной графики;</li> <li>–создавать геометрические модели объектов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>–особенности дизайна в области применения;</li> <li>–теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;</li> <li>–методы организации творческого процесса дизайнера;</li> <li>–современные методы дизайн-проектирования;</li> <li>–основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; приемы и методы макетирования;</li> <li>–особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;</li> <li>–технические и программные средства компьютерной графики;</li> <li>–основные этапы разработки сайтов, типологию, технологии, используемые при разработке сайтов;</li> <li>–стандарты и технологии разработки веб-страниц;</li> </ul>

			<p>–способы и методы формирования и продвижения сайтов в Интернете.</p> <p>–методы визуального представления информации;</p> <p>–математические основы компьютерной графики и геометрического моделирования;</p> <p>–системы кодирования цвета, алгоритмы растривания и геометрические преобразования.</p>
--	--	--	--

<b>Проверка готовности к самостоятельной деятельности по видам деятельности:</b>	<b>Углубление первоначального практического опыта:</b>	<b>Развитие общих компетенций:</b>	<b>Развитие профессиональных компетенций:</b>
Творческая художественно-проектная деятельность в культуре и искусстве	<p>–проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;</p> <p>–использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования;</p> <p>–осуществления процесса дизайнерского проектирования;</p>	<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для</p>	<p>ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.</p> <p>ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.</p>

		<p>постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 12. Быть способным анализировать социально-значимые проблемы и процессы, понимать роль творческой личности в устойчивом развитии полноценной среды жизнедеятельности и культуры общества.</p>	<p>ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.</p> <p>ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.</p> <p>ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.</p> <p>ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.</p> <p>ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.</p> <p>ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.</p> <p>ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.</p> <p>ПК 1.11 Учитывать при проектировании социокультурную и историческую практику дизайна</p> <p>ПК 1.12 Представлять результаты проектного процесса средствами устной и письменной речи, композиционного моделирования, макетирования, ручной и компьютерной графики</p>
--	--	---	---

		ОК 13. Быть готовым уважительно и бережно относиться к культурно-историческому наследию, культурным традициям, терпимо воспринимать социальные и культурные различия.	ПК 1.13 Использовать в проектном процессе научные достижения, современные стилевые тенденции и компьютерные технологии с учетом интересов общества, заказчиков и потребителей ПК 1.14 Применять знания об особенностях, объектах, видах дизайна, технологиях производства в различных отраслях дизайна ПК 1.15 Разрабатывать дизайн-проекты с учетом средовых, функциональных, культурно-исторических, эргономических факторов в целях оптимизации среды
--	--	---	--

Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.	<b>ЛР 1</b>
Принимающий семейные ценности своего народа, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания.	<b>ЛР 4</b>
Принимающий цели и задачи научно-технологического, экономического, информационного развития России, готовый работать на их достижение.	<b>ЛР 6</b>
Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением.	<b>ЛР 11</b>
Способный в цифровой среде использовать различные цифровые средства, позволяющие во взаимодействии с другими людьми достигать поставленных целей; стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».	<b>ЛР 13</b>

Способный искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств; предупреждающий собственное и чужое деструктивное поведение в сетевом пространстве.	<b>ЛР 16</b>
Гибко реагирующий на появление новых форм трудовой деятельности, готовый к их освоению.	<b>ЛР 17</b>
Осознающий значимость системного познания мира, критического осмысления накопленного опыта.	<b>ЛР 18</b>
Способный в цифровой среде проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающей информации.	<b>ЛР 20</b>
Готовый к профессиональной конкуренции и конструктивной реакции на критику.	<b>ЛР 21</b>

Рабочая программа рассмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в учебном процессе в 20\_\_ - 20\_\_ учебном году на заседании учебно-методической комиссии.

Протокол № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Рабочая программа рассмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в учебном процессе в 20\_\_ - 20\_\_ учебном году на заседании учебно-методической комиссии.

Протокол № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ

20\_\_ - 20\_\_ учебный год

Номер изменения	Описание изменений	Подпись	Расшифровка подписи	Дата внесения изменения

ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ

20\_\_ - 20\_\_ учебный год

Номер изменения	Описание изменений	Подпись	Расшифровка подписи	Дата внесения изменения