

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ  
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Магнитогорский педагогический колледж»



## Интерактивный и анимированный макет Практикум

Практические работы по МДК 02.02 Информационный дизайн  
профессия 54.01.20 Графический дизайнер  
преподаватель: Шишова Елизавета Сергеевна

Магнитогорск 2024

## Содержание

<a href="#">Введение</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Практическая работа 1: «Основы разработки интерактивного опросника»</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Практическая работа 2: «Интерактивный календарь»</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Практическая работа 3: «Анимированный логотип»</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">Практическое занятие 4: Заполнение брифа</a>	<a href="#">14</a>
<a href="#">ПРОЕКТЫ ЗАДАЧ</a>	<a href="#">17</a>
<a href="#">Материалы для выполнения работ</a>	<a href="#">19</a>

## Введение

При изучении «МДК. 02.02 Информационный дизайн и медиа» обучающиеся на 3-4 курсе выполняют практические работы, учатся создавать интерактивные элементы в дизайн-макете, анимировать элементы макета.

Данный практикум формирует умение создавать интерактивный макет для дальнейшего проектирования в сфере рекламы и графического дизайна, применять полученные знания и навыки знания на практике. Развивает навыки работы с инструментами программ: Adobe InDesign, Adobe Illustrator. Обучающиеся изучают подробный алгоритм создания дизайн-макета, тематика которого прописывается в проекте задач. Проект задач составляется преподавателем согласно документации демонстрационного экзамена и Чемпионата «Профессионалы».

Данный практикум содержит подробный алгоритм выполнения практических работ. Материал практикума можно использовать в подготовке к демонстрационному экзамену Чемпионата «Профессионалы» по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер».

**Примечание!** Практикум представляет собой интерактивный pdf, распространяется в электронном виде. Для корректного отображения данного pdf формата необходимо открыть файл в программе Adobe Acrobat, использовать доступ в интернет. В файле представлены ссылки на переходы к дополнительным материалам, куар-коды.



Иконка пользователя позволяет вернуться к оглавлению.  
Расположена в каждой практической работе.

## Практическая работа 1: «Основы разработки интерактивного опросника»

В современном мире приглашения могут рассылаться через интернет. С точки зрения графического дизайна выглядит макет приглашения как файл в pdf с активными формами и кнопками. Цель практической работы: научиться выставлять настройки для интерактивного pdf. Полученные знания по итогу обучения вы демонстрируете на демонстрационном экзамене, в дальнейшем можете применять на практике и в работе.

### Подготовка к работе

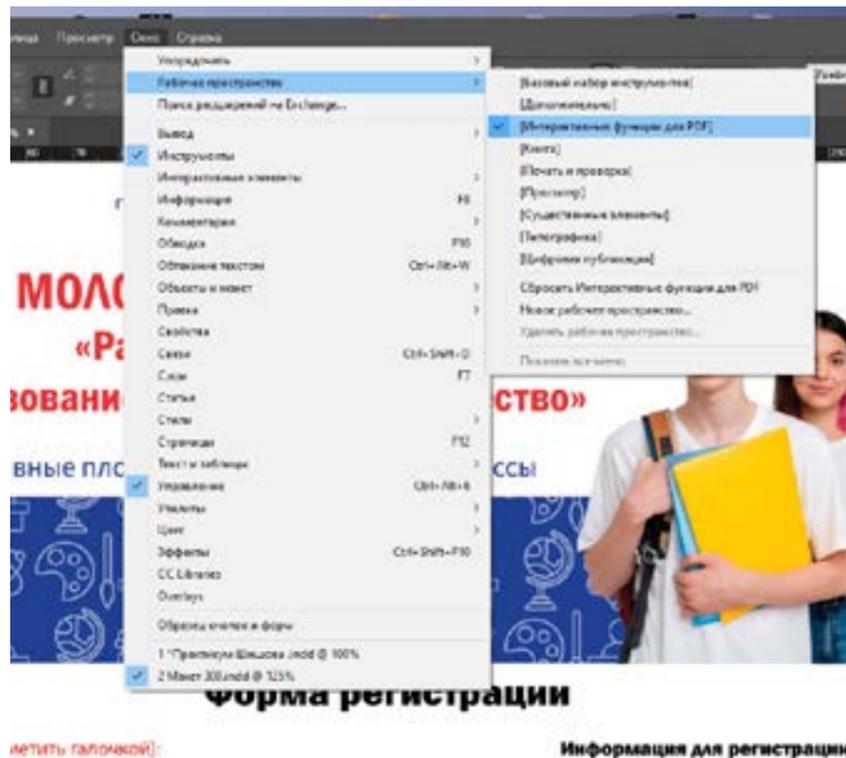
Перед началом работы с интерактивными элементами необходимо разработать макет для заказчика по проекту задач в Adobe Illustrator. Перенести макет в формате JPG на монтажную область. Далее приступаем к работе с интерактивными кнопками и формами.

### Этапы выполнения работы. Выполнение работы по алгоритму

Интерактивная PDF-форма – это документ с полями, в которых пользователь может печатать текст, даты, проставлять галочки, выбирать одно или несколько значений из списка и выполнять другие действия, не редактируя основное содержимое документа. Вам необходимо перенести макет из Illustrator в InDesign. Оставьте поля, где будут формы для ввода и кнопки.

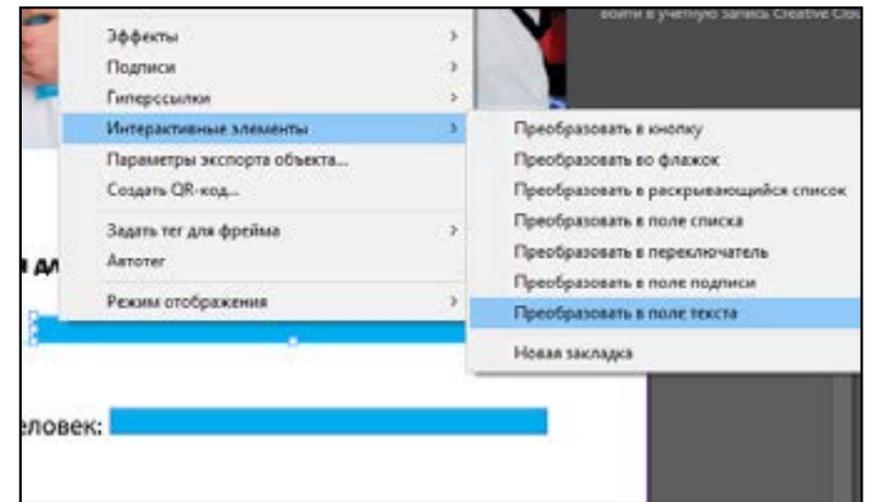
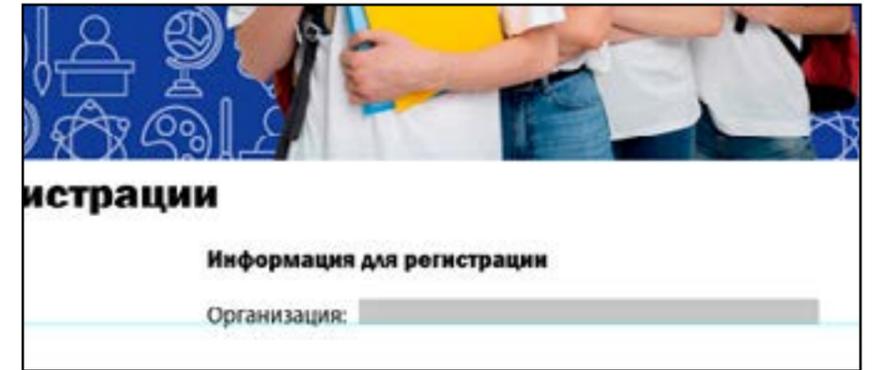
### Алгоритм создания интерактивного PDF опросника

1. После разработки макета вызвать панель «Интерактивный PDF» через Window(окно):  
-рабочее пространство;  
-интерактивные функции для PDF.



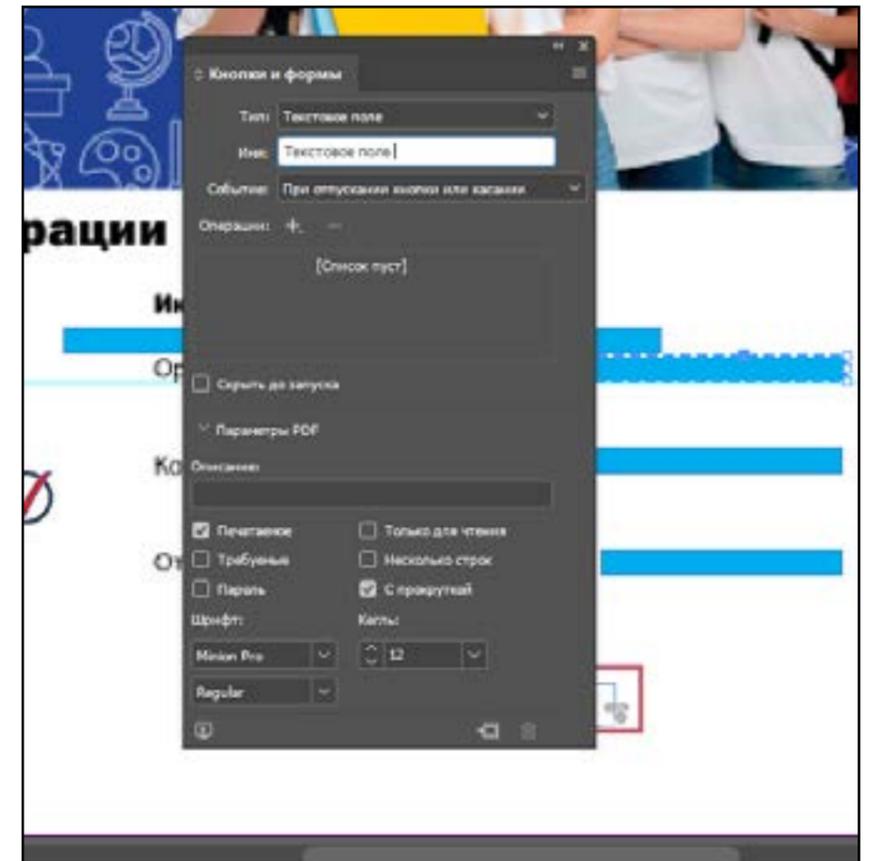
2. Нарисовать прямоугольник как окно для ввода текста:

- правая клавиша мыши, выбрать функции:
- интерактивные элементы;
- преобразовать в поле для текста.



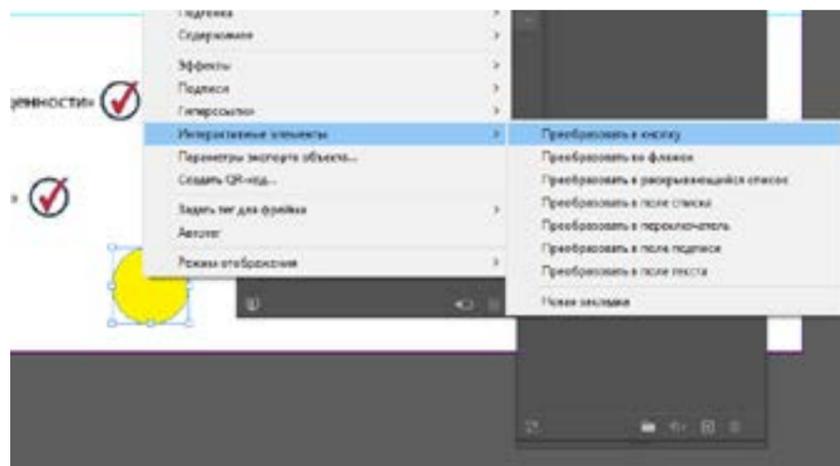
3. Ввести настройки в окно «Кнопки и формы»:

Фотографии для макета размещены тут  
<https://disk.yandex.ru/d/tVT6Zjjhcjdk6A>

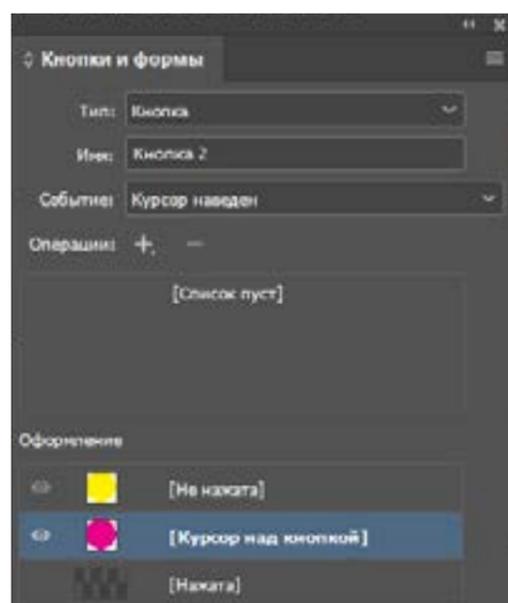


4. Далее делаем из простого круга кнопку (правая клавиша мыши на круге):

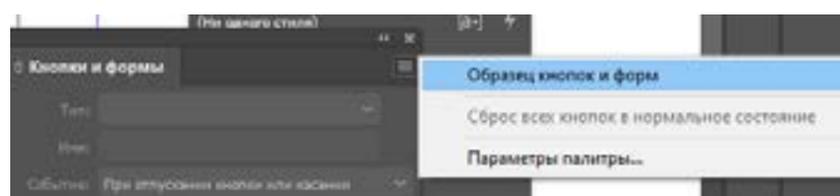
- интерактивные элементы;
- преобразовать в кнопку.



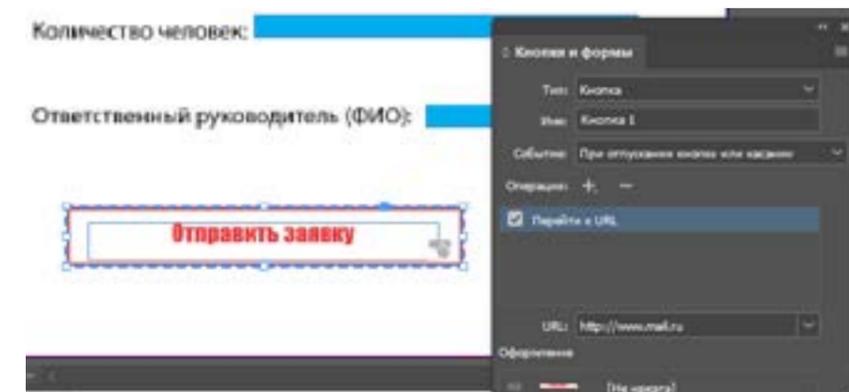
5. Выставить функции как на картинке в панели «кнопки и формы». Сделать второе состояние кнопки (розовый цвет). При нанесении курсора кнопка изменит цвет.



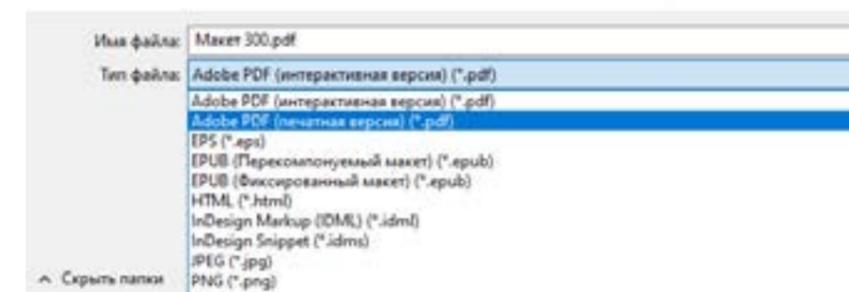
Если в макете необходимы активные кнопки-маркеры, можно выбрать из шаблонов в InDesign в панели:



6. К кнопке можно сделать гипер-ссылку на переход на сайт заказчика. Выставить адрес сайта в окне «Кнопки и формы».



7. Сохранение итогового PDF:  
 -Окно «Файл»;  
 -экспорт;  
 -выбрать формат интерактивного pdf.



После рассмотрения основных интерактивных элементов, выполните макет интерактивного опросника согласно [проекту задач](#). Обратите внимание на выполнение «обязательных элементов» в макете. Самостоятельно найдите кнопку «закрыть окно» в панели стандартных кнопок программы. Образец макета представлен ниже.



## Практическая работа 2 «Интерактивный календарь»

В практической работе 2 мы с вами научимся разрабатывать интерактивный календарь, изучим мультимедийные элементы: слайдер и звук.

Цель практической работы: изучить тему «Моя безопасность», сделать интерактивный макет.

Задача: наполнить контентом продукт графического дизайна- календарь, подготовить итоговый интерактивный макет.

На сегодняшний день молодежь подвергается опасности в сети интернет, в общении между сверстниками. Молодых людей стараются завлечь в политические оппозиционные организации, которые могут повлечь за собой угрозы жизни и здоровью. В подростковом возрасте молодым людям психологически справиться трудно с поступлением в колледж, университет, много личных проблем.

В практической работе 2 необходимо познакомиться с основными правилами безопасности и представить на защиту цифровой календарь, который может использоваться на уроках в школах и мероприятиях.

### Подготовка к творческой работе. Разбор тематики макета календаря

Разделитесь на 3 команды: «Моя безопасность в интернете», «Моя психологическая безопасность», «Социальная безопасность молодежи».

Ознакомьтесь с дополнительной информацией в папке. Вам нужно их изучить материал по безопасности в сети Интернет. В папке представлен [проект задач](#) для разработки календаря. Это техническая документация, которая выдается для постановки задач. У каждой команды своя тема, которую можно обсудить между собой. Наберите необходимый контент для календаря (текст и фото) согласно [вашему заданию в папке](#). Обсудите в группе структуру расположения информации в макете.

### Основной этап занятия. Выполнение работы по алгоритму

Изучив свои темы, вам предстоит работать над макетом. За каждой командой закреплен ведущий-лидер, который поможет вам собрать технически макет календаря. По проекту задач вам необходимо наполнить макет календаря контентом: текст, слайдер с показом фотографий, анимация (переход страниц). Далее представлена инструкция по созданию слайдера, перехода страниц, вставка звука.

Дополнительные указания по выполнению работы: дизайн макета интерактивного календаря выполняется в программе Adobe Illustrator, переносится в InDesign в формате JPG. В макете необходимо продумать пространство под слайдер (главное фото календаря), сетку календаря, место для размещения звука. Обязательно наличие полей и стилизирующих элементов, дополнительной графики.



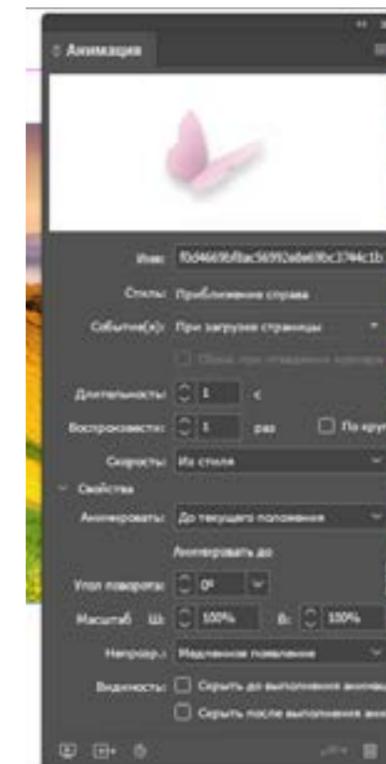
## Инструкция по созданию слайдера

### Настройки для фотографий:

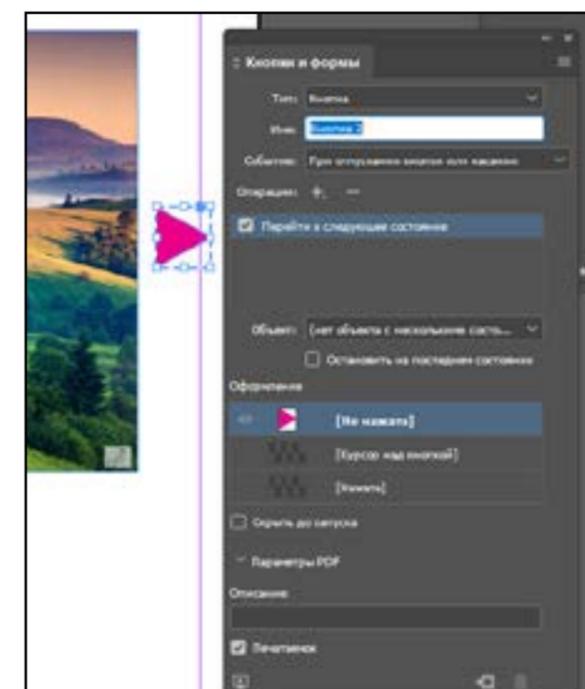
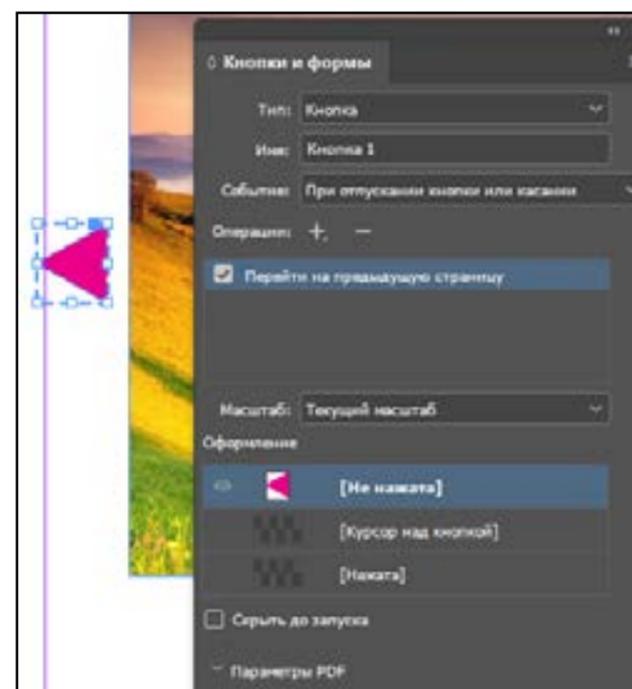
1. В макете разместить фотографии одного размера, разместить фото «стопкой» одно на другое (от 3 и более шт.).

Слайдер. Выделить стопку с фото. Зайти в «Интерактивные элементы «Анимация». Нарисовать кнопки типа «стрелочка».

Кнопки слайдера. Добавить в состояние объекта «Перейти на предыдущую страницу», на вторую кнопку- «Перейти к следующему состоянию».



### Настройки для кнопок слайдера:



### Применение переходов страниц

Можно применить переходы страниц к отдельным или ко всем разворотам в документе. Переходы страниц появляются при экспорте документа InDesign в интерактивный формат PDF. Нельзя применять переходы страниц к разным страницам внутри одного разворота или к страницам-шаблонам.

В палитре «Страницы» выберите развороты, к которым следует применить переход страниц.

Убедитесь, что разворот выбран, а не просто выделен. Номера под страницами в палитре «Страницы» должны быть выделены.

Чтобы отобразить палитру «Переходы страниц», выберите «Окно» > «Интерактивные элементы» > «Переходы страниц».

Выберите способ перехода в меню «Переход».

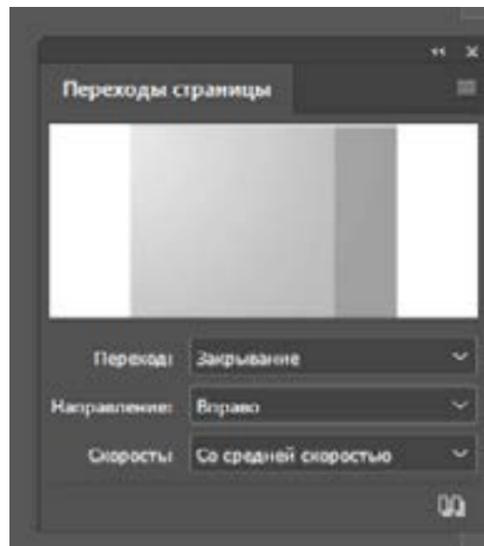
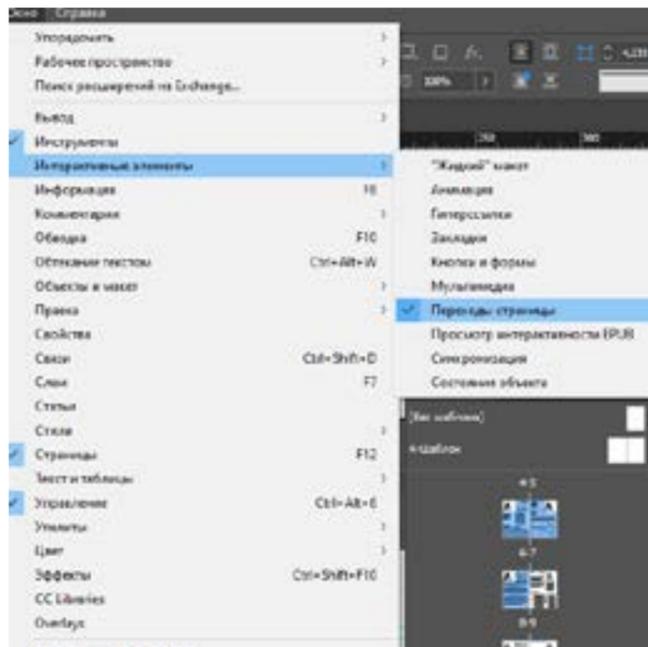
Выполните настройку перехода, выбрав необходимые параметры в меню «Направление» и «Скорость».

(Необязательно) Чтобы применить выбранный переход ко всем разворотам текущего документа, щелкните значок «Применить ко всем разворотам» или выберите пункт «Применить ко всем разворотам» в меню палитры «Переходы страниц».

(Необязательно) Выберите другой разворот в палитре «Страницы» и примените другой переход страницы.

После применения перехода страницы к развороту рядом с разворотом в палитре «Страницы» появится значок перехода страниц. Эти значки можно скрыть в палитре «Страницы», для этого следует снять флажок в поле «Переходы страниц» диалогового окна «Параметры палитры».

Настройки для анимации перехода:



### Добавление фильма или звукового файла

Выберите Файл > Поместить, затем двойным щелчком выберите фильм или звуковой файл. Нажмите в то место, где следует поместить фильм. (Если фрейм мультимедиа создается путем перетаскивания, то границы фильма могут быть усечены или искажены.)

После помещения в документ фильма или звукового файла во фрейме отображается объект мультимедиа. Этот объект связан с файлом мультимедиа. Изменяя размер объекта мультимедиа, можно устанавливать размер области воспроизведения.

Если центральная точка фильма выходит за пределы страницы, то этот фильм не будет экспортирован.

Воспользуйтесь панелью «Мультимедиа» (выберите Окно > Интерактивные элементы > Мультимедиа) для предварительного просмотра файла мультимедиа и для изменения настроек.

### Демонстрация итогового продукта

Подготовьте речь для защиты интерактивного календаря до 3- минут. Продемонстрируйте интерактивный макет аудитории. Для составления речи вам помогут вопросы, представленные ниже.

Вопросы: На какую темы вы разрабатывали календарь? Какие правила безопасности вы узнали? Как вы советуете поступать молодым людям в трудных ситуациях? Какие интерактивные элементы вы применили в макете?

Пример макета:



Примеры интерактивных макетов календарей представлены по ссылке куар-кода.

<https://disk.yandex.ru/d/90SAKWwinAkjPQ>

## Практическая работа 3: «Анимированный логотип»

На сегодняшний день статичный логотип стал использоваться реже. В цифровом пространстве все чаще используется анимация. На сайтах, в мобильных приложениях, социальных сетях располагается динамичная, яркая и анимированная версия логотипа фирмы. Навыки разработки динамичного логотипа практической работы 3 применяются для решений заданий демонстрационного экзамена. В дальнейшем вы можете предложить анимированную версию заказчику.

Цель практической работы: научиться создавать анимированный логотип.

Задача практической работы: соблюдать последовательность в этапах алгоритма для создания профессиональной анимации.

Термины\*: Анимация- вид искусства, произведения которого создаются путём кадровой съёмки отдельных рисунков или сцен. Кадры анимации- это рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей. При просмотре последовательности кадров возникает иллюзия оживления изображенных на них статичных персонажей.

Тренд на анимированный логотип идет с 2022 года и продолжается по сегодняшний день. Анимированный логотип используется для продвижения бренда.

Функции анимированной айдентики:

- Задерживает взгляд;
- Передает информацию;
- Демонстрирует индивидуальность;
- Вызывает эмоции.

### Подготовка к работе

Прочитайте [«Проект задач»](#) на анимированный логотип. Ознакомьтесь с фирмой-заказчика. Логотип «FarmLogs» для мобильного приложения виртуальной фермы. Дескриптор: «FarmLogs: твой урожай». Изучите технические параметры практической задачи: размеры, цветовая модель RGB, количество кадров в секунду, итоговые форматы файлов. Использование основных цветов: зеленый и желтый.

### Алгоритм работы

1. В Adobe Photoshop выставляем размеры 1000 на 1000 px (вкладка «Для Интернета»), Цветовой режим RGB.
2. В Adobe Illustrator разбиваем группы на слои. Каждый элемент логотипа должен быть на отдельном слое. Копируем (Ctrl+C) каждую деталь отдельно.
3. В Adobe Photoshop каждая деталь логотипа вставляется как смарт-объект (Ctrl+V)
4. Открыть «Окно»- «Шкала времени» - «Создать шкалу времени для видео». Каждый слой преобразовать в смарт-объект.
5. Должны получиться дорожки и слои со смарт-объектами. Анимация в дорожках:
  - перспектива
  - непрозрачность
  - стиль
6. Установить слои за пределами монтажной области. Поставить первый ключ на дорожке «Перспектива» у 2 деталей иконки логотипа. Передвинуть на середину мон-

тажной области, получится 2 ключ. Нажать «Пробел», посмотреть анимацию.

7. Анимлируем эллипсы. Рисуем желтые эллипсы по верх зеленым. Объединяем смарт-слои в один. На дорожке новых эллипсов ставим ключ на «Непрозрачности», на втором ключе отключаем непрозрачность на слоях. Создаем несколько ключей. Через один ключ включаем и выключаем непрозрачность.

8. Чтобы не настраивать каждый эллипс по одному, объединяем через «Слои»- «Объединить фигуры». Повторить действие с желтыми эллипсами. Должна получиться анимация как на экране.

9. Установить слой «FarmLogs» за пределами монтажной области. Поставить первый ключ на дорожке «Перспектива» у 2 деталей иконки логотипа. Передвинуть на середину монтажной области, получится 2 ключ. На дорожке непрозрачность поставить ключ 1 и ключ 2, поставить непрозрачность на слоях на отметку «0».

Повторить действия для надписи «твой урожай». Нажать «Пробел», посмотреть анимацию.

Должна получиться анимация как на экране.

10. Рекомендации по работе с дорожками анимации. Дорожки могут начинаться не с начала. Устанавливать начало дорожки с необходимого времени (10 с., 15 с. и т.д.). Тоже самое с концом дорожки. Если дорожка заканчивается раньше - объект исчезает.

Работа с ключами. Ключ 1 - начальная точка, начальное положение объекта

Ключ 2 - конечная точка положения объекта. Должна отличаться от начальной, чтобы получилась анимация.

11. Вы можете добавить больше действий. Чем больше объектов на разных слоях, тем больше дорожек для анимации. Можно задавать время внизу на панели «Шкала времени» (двойной клик на времени «0:00:03:00»). Установите время по заданию.

12. Сохраняем файл. «Файл» – «Экспортировать»- «Экспортировать видео». В всплывающем окне выставить название файла по «Проекту задач». Проверить размеры. Автоматически выставилось 2000 на 2000px. Исправить на 1000 на 1000px.

### Демонстрация анимации

На проверку предоставляется файл видео или файл в формате анимированного gif.



Примеры работ обучающихся представлены по ссылке:

<https://disk.yandex.ru/d/BGR9ZVs1xQCwoQ>

Доступ к презентации лекции: [https://disk.yandex.ru/d/\\_jj-ACToR5c71w](https://disk.yandex.ru/d/_jj-ACToR5c71w)

### Практическое занятие 4: «Заполнение брифа»

Бриф для дизайнера — это краткое и четкое описание задачи или проекта. В контексте дизайна и маркетинга бриф является основным инструментом для передачи информации от заказчика к исполнителю. Он содержит ключевые моменты, такие как цели проекта, целевая аудитория, особенности бренда, требования к дизайну и другие важные параметры.

Заполнение брифа — первый шаг к созданию уникального и соответствующего ожиданиям дизайна. Клиент должен понимать, что от предоставленной им информации будет зависеть итоговый результат.

Бриф — это не только инструмент для дизайнера, но и хорошая возможность для клиента лучше определить, что именно он ожидает получить. Детально заполненный бриф снижает вероятность недопонимания и упрощает весь процесс работы над дизайном.

Заполните таблицу брифа на задания Практических работ 1, 2, 3.

Таблица 1 «Бриф на разработку опросника»

Название компании	
Контактная информация (контактное лицо, Должность, телефоны, эл.адрес, сайт компании) Дата сдачи бриф	
Дата сдачи элементов фирменного стиля для Нанесения или готового макета Необходима дата изготовления	

<b>Рекламный продукт:</b> Вид рекламного продукта	<b>Поля для заполнения</b>
Общее назначение продукта	
Конкретные задачи, которые нужно достичь с помощью рекламного продукта Условия эксплуатации рекламного продукта, которые нужно учесть	
Стилистика и цветовые решения	

<b>Сведения о рекомендуемом товаре /услуге/компании:</b>	
Торговая марка Описание	
Ценовая категория рекламируемых Товаров/услуг Ключевые свойства продукции, которые должны найти отражения в рекламе Характер принятия решения о покупке данной продукции (планируемый, спонтанный, благодаря знанию о продукции) Целевая аудитория:	

Таблица 1 «Бриф на разработку календаря

Название компании	
Контактная информация (контактное лицо, Должность, телефоны, эл.адрес, сайт компании) Дата сдачи бриф	
Дата сдачи элементов фирменного стиля для Нанесения или готового макета Необходима дата изготовления	

<b>Рекламный продукт:</b> Вид рекламного продукта	<b>Поля для заполнения</b>
Общее назначение продукта	
Конкретные задачи, которые нужно достичь с помощью рекламного продукта Условия эксплуатации рекламного продукта, которые нужно учесть	
Стилистика и цветовые решения	

<b>Сведения о рекомендуемом товаре /услуге/компании:</b>	
Торговая марка Описание	
Ценовая категория рекламируемых Товаров/услуг Ключевые свойства продукции, которые должны найти отражения в рекламе Характер принятия решения о покупке данной продукции (планируемый, спонтанный, благодаря знанию о продукции) Целевая аудитория:	



Таблица 1 «Бриф на разработку логотипа»

Название компании	
Контактная информация (контактное лицо, Должность, телефоны, эл.адрес, сайт компании)	
Дата сдачи бриф	
Дата сдачи элементов фирменного стиля для Нанесения или готового макета Необходима дата изготовления	

Рекламный продукт:	Поля для заполнения
Вид рекламного продукта	
Общее назначение продукта	
Конкретные задачи, которые нужно достичь с помощью рекламного продукта	
Условия эксплуатации рекламного продукта, которые нужно учесть	
Стилистика и цветовые решения	

Сведения о рекомендуемом товаре /услуге/компании:	
Торговая марка	
Описание	
Ценовая категория рекламируемых Товаров/услуг	
Ключевые свойства продукции, которые должны найти отражения в рекламе	
Характер принятия решения о покупке данной продукции (планируемый, спонтанный, благодаря знанию о продукции)	
Целевая аудитория:	



## ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 1

Молодежный форум «Развитие молодежи: образование, инициатива, творчество» проводится ежегодно организатором ГБПОУ «Магнитогорский педагогический колледж» на базе ДОЦ «Уральские Зори». Это площадка с тренингами, мастер-классами. Пленарное заседание форума направлено на открытое общение молодежи с представителями власти, науки и бизнеса.

Вам необходимо разработать интернет-опросник, представляющий собой заявку-приглашение на форум (интерактивный pdf с возможностью заполнения и выбором площадки для участника).

Задание 1: Интернет-рассылка (Adobe In Design, вспомогательная Adobe Illustrator)  
Вам необходимо разработать дизайн интернет-рассылки, которая будет отправляться участникам форума.

### Обязательные элементы

1. Логотип колледжа-организатора
2. Текст: файл «Текст опросника»
3. Фотографии из папки Медиа
4. Авторская графика (паттерн из иконок «наука», «образование», «бизнес»)
5. Форма опроса с интерактивными элементами выбора ответа, ввода текста и навигационной кнопкой «отправить заявку» (для примера работы кнопки используйте адрес фирмы)
6. Шрифты в кривые

### Технические параметры:

1. А4 горизонтальный
2. Разрешение иллюстраций макета 300 dpi
3. Цвет: RGB

### Выходные файлы:

1. Рабочий файл, название файла «Макет приглашения-опросник»
2. Итоговый файл: формат PDF интерактивный, название файла «Опросник»



**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 2**

Вы получили задание от заказчика на разработку цифрового продукта- интерактивный календарь для молодежи. В календаре должна быть представлена информация о безопасности молодежи в современном мире. Календарь должен быть представлен на защиту в цифровом виде с интерактивными элементами. Продукт необходимо выполнить командой (3 команды)

Целевая аудитория: молодые люди, подростки, студенты.

**Задание 1 Страницы календаря**

Изучите папку «Медиа», внимательно прочитайте текст. Дополните текст и графический материал. Разместите информацию в макет.

**Обязательные элементы**

- 1 Сетка календаря на 4 месяца у каждой команды
- 2 Название темы (из названия команды)
- 3 Переходы от дат, перелистывание календаря
- 4 Дополните листы календаря видео-материалом (заставка, приветствие, флеш-моб) по вашей тематике
- 5 Разместите дополненный текст и графику для информирования молодежи

**Технические параметры для анимированной версии логотипа:**

1. Сетка календаря на 4 месяца у каждой команды
2. Переходы от дат, перелистывание календаря
3. Загрузка видео

**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 3****Задание: Анимированный логотип**

Основные программы: AdobePhotoshop, AdobeIllustrator

FarmLogs. Бесплатное приложение познакомит пользователя с наукой фермерского менеджмента. Владелец данного приложения является агрохолдинг «Кубань». Заказчик желает сделать сочетание логотипа FarmLogs с логотипом «Кубань». Использование основных цветов логотипа принципиально важно.

Целевая аудитория: фермеры от 35 до 50 лет

**Обязательные элементы**

- 6 Текст (Название + дескриптор)
- 7 Графический элемент (иконка) с фирменными цветами заказчика.
- 8 Динамическая анимация

**Технические параметры для анимированной версии логотипа:**

4. Цветовой режим RGB;
5. Анимация элементов (не менее 2-х действий);
6. Максимальное время: 5 секунд;
7. Размер области анимации: 700 px на 700 px;
8. Частота смены кадров: 30 сек

**Выходные файлы:**

1. Рабочий файл для логотипа, название файла «Logo\_RGB».
2. Анимация логотипа в формате mp4.

**ФАЙЛЫ МЕДИА**

Для выполнения практических работ используйте файлы медиа, размещенные в элронном доступе. Ниже представлен список всего контента практикума.

Вся папка контента практикума: <https://disk.yandex.ru/d/Mvw18nNFGLHOqg>

Папка медиа для макета опросника (фотографии):

<https://disk.yandex.ru/d/tVT6Zjjhcdk6A>

Примеры интерактивных макетов календарей:

<https://disk.yandex.ru/d/90SAKWwinAkjPQ>

Примеры анимированных логотипов:

<https://disk.yandex.ru/d/BGR9ZVs1xQCwoQ>

Доступ к презентации лекции «Анимированный логотип»:

<https://disk.yandex.ru/d/jj-ACToR5c71w>

Тексты для практических работ (в макет):

[https://disk.yandex.ru/d/KJz01\\_d2ORchmg](https://disk.yandex.ru/d/KJz01_d2ORchmg)

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Автор:

Шишова Е.С., преподаватель ГБПОУ «МПК», руководитель практики

Дизайн обложки: Шишова Е.С.

Персональный сайт преподавателя: <https://esshishova.oshkole.ru>

Практикум разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер», предназначен для обучающихся 3-4 курсов. Содержит практические занятия для аудиторной работы по модулям демонстрационного экзамена, рабочей программы профессионального модуля МП 02 по МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа.

Практикум рассмотрен и одобрен на заседании кафедры дизайна и рекламы, согласован научно-методическим советом ГБПОУ «Магнитогорский педагогический колледж».

государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Магнитогорский педагогический колледж»  
455025, Челябинская область, г. Магнитогорск, ул. имени газеты «Правда», д. 79  
+7 (351) 921-0545 , +7 (351) 921-0399 , +7 (351) 921-6910 ,  
+7 (351) 922-0550 , +7 (351) 921-0557 ,  
+7 (351) 921-6477 , +7 (351) 920-360

[mpk5@yandex.ru](mailto:mpk5@yandex.ru)

сайт колледжа: <https://магпк.рф>

почта гуманитарного отделения и кафедры: [got@magpedcol.ru](mailto:got@magpedcol.ru)



Мы в социальных сетях

