

**Приложение 2**

**к РООП по специальности**

***54.02.01 Дизайн (по отраслям)***

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОУДД.16 Введение в креативные индустрии**

***2023 г.***

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе ФГОС СПО . Программа учебной дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного Приказом Минпросвещения России от 12.08.2022 N 732 и примерной программы по данной общеобразовательной дисциплине, рассмотренной и одобренной на заседании Педагогического совета ФГБОУ ДПО ИРПО (Протокол №13 от 23.09.2022 г.)

Рекомендована Советом Министерства образования и науки РФ по примерным ПООП СПО. Заключение Совета по примерным ПООП № 1098 от 12 декабря 2022 г.

Организация-разработчик рабочей программы: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж».

Разработчики:

Криворотова Анна Андреевна, преподаватель

Рассмотрена и одобрена на заседании ПЦК Протокол №\_\_\_ от «\_\_\_» апреля 2022 г.

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Введение в креативные индустрии»

(наименование дисциплины)

## 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Введение в креативные индустрии» является обязательной частью ОУДД.00 Дополнительные учебные дисциплины и курсы примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по **54.02.01 Дизайн (по отраслям)** Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ОК 10, ОК 11

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код	Наименование общих компетенций	Знания
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- решение стандартных и нестандартных профессиональных задач
ОК 2	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- нахождение и использование информации для эффективного выполнения профессиональных задач
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	
ОК 4	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	
ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.	- обоснование выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем;
ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	демонстрация эффективности и качества выполнения профессиональных задач.

ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	
ОК 9	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	- демонстрация интереса к будущей профессии в процессе освоения образовательной программы, участие в конкурсах;
	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы	

		Теоретические знания о том, как управлять светом, камерой, знание понятий концептинг, монтаж, работа со звуком симуляции и эффекты. Осуществлять работу с персонажной анимацией;
ПК 6.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом	
ПК 6.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия	методика оформления технического задания
ПК 6.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы	<p>принципы выбора платформы, аудитории</p> <p>принципы интеграции пользовательского опыта</p> <p>в целевую платформу</p> <p>отрисовка плакатов в редакторах изображений.</p> <p>принципы создания одностраничного веб-сайта.</p> <p>принципы создания мобильного приложения.</p>

## 1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Объём образовательной нагрузки (всего)</b>	<b>122</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>117</b>
в том числе:	
лекций	<b>59</b>
В том числе практической подготовки	59
лабораторные занятия	-
практические занятия	58
В том числе практической подготовки	58
контрольные работы	
<b>Самостоятельная работа студента (всего)</b>	<b>0</b>
в том числе:	
Консультация	1
Экзамен*	4
<i>* Итоговая аттестация в форме комбинированного экзамена с дисциплиной ОУДД.17 Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий.</i>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
<b>РАЗДЕЛ I. Медиа-дизайн</b>		18
<b>Тема 1.1. Одностраничный веб-сайт</b>	<b>Теоретические занятия</b>	
	Особенности дизайна для дисплеев.	2
	Основы работы с Фигмой и генерация идей проекта.	2
	Жанровые особенности структуры лендинга.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Обсуждение и выбор темы.	2
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Типографика в вебе.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Подготовка графики для веб-сайта.	2
	Консультация по проекту.	2
	Особенности презентации веб-сайта.	2
	Презентация работ. Ревью.	2
	<b>Содержание учебного материала</b>	18
	<b>Теоретические занятия</b>	

<b>Тема 1.2. Отрисовка плаката в редакторе изображений</b>	История плаката + постановка задачи.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Основы работы в Adobe Photoshop.	2
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Композиция.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Основы работы в Adobe Illustrator.	2
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Основы типографики.	2
	Колористика.	2
	Консультация по проекту.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Работа с мокапами.	2
	Презентация работ. Ревью.	2
<b>РАЗДЕЛ II. Разработка компьютерных игр и интерактивных медиа</b>		18
<b>Тема 2.1. Питч игры любого жанра</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18
	<b>Теоретические занятия</b>	
	История игровой индустрии.	2
	Жанры игр.	2
	Аудитория, типы игроков.	2
	Популярные игровые механики.	2
	Популярные игровые механики.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Навыки презентации.	2
	Работа над питчем, консультации.	2
	Работа над питчем, консультации.	2



	Питч игр.	2
<b>Тема 2.2.</b> <b>Техническое задание на разработку прототипа или вертикального среза игры</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Введение в игровую документацию.	2
	Принципы создания геймдизайнерской документации.	2
	Принципы создания геймдизайнерской документации.	2
	Этапы разработки игрового проекта.	2
	Существующие игровые движки, языки программирования, плюсы, минусы и отличия.	2
	Рекламные SDK, типы монетизации.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Работа над ТЗ, консультации.	2
	Работа над ТЗ, консультации.	2
	Разбор ТЗ.	2
<b>РАЗДЕЛ III. Производство мультимедиа контента</b>		18
<b>Тема 3.1. Деловой портрет сотрудников для сайта компании и соцсетей</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Знакомство с камерой.	2
	Основы портретной композиции.	2
	Типы объективов. Фокусные расстояния.	2
	Работа с естественным освещением.	2
	Работа со вспышкой.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Работа со вспышкой.	2
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Импорт фото, организация файлов.	2
	Базовая обработка фото.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Просмотр работ. Рефлексия.	2
<b>РАЗДЕЛ IV. Анимация</b>		18
<b>Тема 4.1.</b> <b>Анимационный ролик для социальных сетей</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Введение в After Effects.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Работа с анимацией текста в 2D.	2

	Работа с анимацией объектов в 2D.	2
	<b>Теоретические занятия</b>	
	Введение в Cinema 4D (материалы, камера, свет, рендер) 2D.	2
	<b>Практические занятия</b>	
	Работа с анимацией объектов в 3D.	2
	Работа с анимацией персонажа в 3D.	2
	Работа с анимацией камеры в 3D.	2
	Разработка анимационного ролика для социальных сетей.	2
	Просмотр работ, рефлексия.	2

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Кабинет *информатики*

оснащенный оборудованием:

- посадочные места по количеству обучающихся;
  - рабочее место преподавателя;
  - комплект учебно-наглядных пособий в виде методического обеспечения;
  - комплект электронных видеоматериалов;
  - задания для практических работ;
- техническими средствами обучения:
- персональный компьютер с лицензионным программным обеспечением;

Учебная мастерская:

- прорисовки
- анимации

Студии:

- учебная видеомонтажная;
- графических технологий и стилей в анимационном фильме

При использовании электронных изданий образовательная организация обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе в соответствии с объемом изучаемых дисциплин.

Образовательная организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения.

#### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

##### 3.2.1. Основные печатные издания

1. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А. Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
2. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
- 3.

##### 3.2.2. Электронные издания

1. История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика  
<http://iskusstvu.ru/>
2. Школа видеомонтажа [Электронный ресурс] <http://videomontazh.net/>

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

УМЕНИ Я	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ
Рисовать плакаты в редакторах изображений.	Сбалансированная композиция  Цветовая схема системная и гармоничная  Высокий уровень технического исполнения	Подготовка проектов по ТЗ;  Стендовая защита проектов;  Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Создавать одностраничный веб-сайт.	Все тексты хорошо читаемы по размеру кегля  Все тексты хорошо читаемы по контрасту  Высокий уровень технического исполнения	Подготовка проектов по ТЗ;  Стендовая защита проектов;  Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Составлять техническое задание	Техническое задание описано не литературным языком, а техническим  К ТЗ остается минимум уточняющих вопросов, по нему действительно можно сделать инструментарий, позволяющий создать задуманную игру	Подготовка проектов по ТЗ;  Стендовая защита проектов;  Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Описывать механики	Механики описаны точно и понятно, с референсами или схематическими примерами  Есть новизна: механики не повторяют один в один конкурентов с минимальными отличиями	Подготовка проектов по ТЗ;  Стендовая защита проектов;  Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Создавать презентации питча игр, представлять в ней все необходимые аспекты	Формальное соответствие: несколько слайдов, есть описание механик, аудитория, конкуренты и референсы, питч укладывается в отведенное время	Подготовка проектов по ТЗ;  Стендовая защита проектов;  Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Проводить съемку делового портрета сотрудников для сайта компании и соцсетей.	Фотография передает характер деятельности портретируемых	Подготовка проектов по ТЗ;  Стендовая защита проектов;

	<p>Лица портретируемых передают характер деятельности компании</p> <p>Все фотографии выполнены в едином световом и цветовом решении</p> <p>Отсутствует смаз</p> <p>Фокус по глазам</p> <p>В групповом портрете все лица в фокусе</p>	Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Снимать рекламный видеоролик в стиле Би – Ролл.	<p>Использованы различные углы и точки съемки</p> <p>Корректно выполнен монтаж кадров через крупность либо через движение</p> <p>Склейки кадров выполнены в музыкальные такты</p> <p>Отсутствует расхождение между кадрами по цвету и экспозиции</p>	<p>Подготовка проектов по ТЗ;</p> <p>Стендовая защита проектов;</p> <p>Экспертная оценка по критериям ТЗ.</p>

<b>ЗНАНИЯ</b>	<b>КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ</b>	<b>ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ</b>
Рисовать плакаты в редакторах изображений.	<p>Плакат содержит чёткую сформулированную мысль/идею/образ</p> <p>Плакат содержит запоминающийся визуальный образ</p>	<p>Подготовка проектов по ТЗ;</p> <p>Стендовая защита проектов;</p> <p>Экспертная оценка по критериям ТЗ.</p>
Создавать одностраничный веб-сайт.	<p>Сайт содержит понятный призыв к действию</p> <p>Цветовая схема системная и гармоничная</p>	<p>Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов;</p> <p>Экспертная оценка по критериям ТЗ.</p>
Методика оформления технического задания	<p>Даны примеры расчётов, схемы, референсы на механики</p> <p>Указаны используемые технологии, движки, платформа</p>	<p>Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов;</p> <p>Экспертная оценка по критериям ТЗ.</p>
		Подготовка проектов по ТЗ;

Принципы выбора платформы, аудитории	Платформа и аудитория выбраны соответственно проекту, нет явных противоречий	Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Методика съемки делового портрет сотрудников для сайта компании и соцсетей.	Композиция кадров соответствует правилу третей  Корректно подобраны фокусные расстояния объективов для соответствующей локации и типа съемки	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Снимать рекламный видеоролик в стиле Би – Ролл.	Присутствует динамика, обеспеченная либо действием в кадре, либо движением камеры, либо сменой кадров монтажа, либо всем вместе  Подобрана музыка соответствующая по настроению и передает замысел видеоряда	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по критериям ТЗ.

УТВЕРЖДАЮ

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_/ И.О. Фамилия /

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

**ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ**  
**ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

\_\_\_\_\_  
(наименование дисциплины / модуля)

по направлению подготовки / специальности / профессии

\_\_\_\_\_  
(код и наименование направления подготовки / специальности / профессии)

(год набора \_\_\_\_\_, форма обучения \_\_\_\_\_)

на 20 \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_ учебный год

В рабочую программу УД вносятся следующие изменения:

Номер изме- нения	Раздел рабочей программы (пункт)	Номера листов			Основание для внесения изменений
		заменен- ных	новых	аннули- рованных	

Рассмотрен на заседании предметно-цикловой комиссии

,

---

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

---

*(должность)*

---

*(подпись)*

---

*(И.О. Фамилия)*