

Приложение

к РООП по специальности

54.02.08 Техника и искусство фотографии

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 №8 от «11» 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 ПРИМЕРНОЙ 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 **54.02.08 Техника и искусство фотографии**)

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

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код	Наименование результата обучения	Знания
ПК 4.1	Создавать	Алгоритм создания сценария мультимедийного контента
ПК 4.2	Создавать тексты для рекламы или других форм маркетинга	Знание способов грамотной подачи текстов для рекламы или других форм маркетинга
ПК 4.3	Работать с фото-, видео-, свето-, звуковым оборудованием	Правила взаимодействия со специальным техническим оборудованием
ПК 4.4	Осуществлять фото- и видеосъемку	Способы осуществления фото- и видеосъемки с использованием соответствующего оборудования
ПК 4.5	Осуществлять обработку фотографий в программных редакторах	Порядок и способы взаимодействия с программным обеспечением для обработки фотографий в зависимости от цели работы
ПК 4.6	Осуществлять видеомонтаж в видеоредакторах по утвержденному сценарию	Порядок и способы взаимодействия с программным обеспечением для видеомонтажа в зависимости от цели работы
ПК 4.7	Создание контента информационного канала	Подача информации в доступном для зрителя контексте
ОК 01	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	
ОК 02	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	
ОК 03	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	

ОК 04	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	
ОК 05	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	
ОК 06	Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	
ОК 07	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.	
ОК 08	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	
ОК 09	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	

1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объём образовательной нагрузки (всего)	175
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	117
в том числе:	
лекций	59
В том числе практической подготовки	59
лабораторные занятия	-
практические занятия	58
В том числе практической подготовки	58
контрольные работы	
Самостоятельная работа студента (всего)	58
в том числе:	
Консультация	1
Экзамен*	4
* Итоговая аттестация в форме комбинированного экзамена с дисциплиной ОУДД.17 Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий.	

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	
РАЗДЕЛ I. Медиа-дизайн			69	
Тема 1.1. Одностраничный веб-сайт	Содержание		28	
	1.	Особенности дизайна для дисплеев. Основы работы с Фигмой и генерация идей проекта. Жанровые особенности структуры лендинга. Обсуждение и выбор темы проекта. Особенности создания типографики в вебе. Особенности презентации веб-сайта.	10	
	Практические занятия		10	
	2.	Подготовка графики для веб-сайта. Презентация работ. Ревью.	10	
	Самостоятельная (внеаудиторная) работа:		8	
	Подготовка графики для веб-сайта.		8	
Тема 1.2. Отрисовка плаката в редакторе изображений	Содержание		41	
	1.	История плаката + постановка задачи. Основы работы в Photoshop Композиция. Основы работы в Adobe Illustrator. .Колористика. Консультации по проекту.	14	
	Практические занятия		13	
	2.	Выполнение плаката Презентация проекта.	13	
	Самостоятельная (внеаудиторная) работа:		14	
	Подготовка эскизной части, выполнение плаката		14	
РАЗДЕЛ II. Разработка компьютерных игр и интерактивных медиа			54	
Тема 2.1. Питч игры любого жанра	Содержание		28	

	1.	История игровой индустрии. Жанры игр. Аудитория, типы игроков. Популярные игровые механики.	10	
	Практические занятия		8	
	2.	Разработка питча, концепция. Основные фишки проекта.	8	
	Самостоятельная (внеаудиторная) работа:		10	
	3.	Консультации. Разработка питча игры.	10	
Тема 2.2. Техническое задание на разработку прототипа или вертикального среза игры	Содержание		26	
	1.	Введение в игровую документацию. Принципы создания геймдизайнерской документации. Этапы разработки игрового проекта. Существующие игровые движки, языки программирования, плюсы, минусы и отличия. Рекламные SDK, типы монетизации.	10	
	Практические занятия		8	
	2.	Разработка составляющих среза игры	8	
	Самостоятельная (внеаудиторная) работа:		8	
	3.	Подготовка игровой документации. Выполнение отдельных элементов игры.	8	
РАЗДЕЛ III. Производство мультимедиа контента			24	
Тема 3.1. Деловой портрет сотрудников для сайта компании и соцсетей	Содержание		8	
	1.	Знакомство с камерой. Основы портретной композиции. Типы объектов, фокусные расстояния. Работа с естественным освещением. Работа со вспышкой. Базовая обработка фото.	8	
	Практические занятия		8	
	2.	Выполнить серию портретов с разным освещением. Корпоративная съемка.	8	

	Самостоятельная (внеаудиторная) работа:		8	
	3.	Портретная съемка на различные состояния, освещение	8	
РАЗДЕЛ IV. Анимация			28	
Тема 4.1. Анимационный ролик для социальных сетей	Содержание		10	
	1.	Введение в After Effects. Работа с анимацией текста в 2 D. Работа с анимацией объектов в 2D. Введение в Cinema 4D (материалы, камера, свет, рендер) 2D. Работа с анимацией объектов в 3D.	10	
	Практические занятия		8	
	2.	Разработка анимационного ролика для социальных сетей.	8	
	Самостоятельная (внеаудиторная) работа:		10	
	3.	Разработка анимационного ролика на свободную тему	10	
Всего:			175	

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, пит 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>

ЗНАНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ
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)