

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Южно-Уральский государственный колледж»

УТВЕРЖДАЮ:

Зам. директора по учебной работе  
\_\_\_\_\_/Т. С. Занова/  
«27» июня 2022 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

### ***ПМ. 06 Медиа-дизайн***

по специальности среднего  
профессионального образования  
**54.02.01 ДИЗАЙН (по отраслям)**

*Квалификация – «дизайнер»*

2022 г.

## **Аннотация**

Рабочей программы профессионального модуля специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) **укрупненной группы специальностей Изобразительное и прикладные виды искусств**

### **ПМ. 06 Медиа-дизайн**

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе примерной программы по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) укрупнённой группы специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, размещенной на портале Федеральных учебно-методических объединений в среднем профессиональном образовании (резервная копия федерального реестра программ СПО (<http://reestr-spo.ru/> (дата-31.05.2021 г.)). Включает в себя: общую характеристику рабочей программы профессионального модуля (область применения рабочей программы, цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля); структуру и содержание профессионального модуля (тематический план и содержание профессионального модуля); условия реализации рабочей программы профессионального модуля (требования к минимальному материально-техническому обеспечению, информационное обеспечение обучения, перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, основной и дополнительной литературы, кадровое обеспечение образовательного процесса); контроль и оценку результатов освоения профессионального модуля.

#### **Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля:**

Объем образовательной нагрузки обучающегося – 631 час,

Из них нагрузки МДК во взаимодействии с преподавателем – 369 часов, в том числе:

практическая подготовка: 621 час;

теоретическое обучение: 191 час,

практические работы: 178 часов;

экзамены и консультации – 10 часов;

на практики: учебную – 72 часа;

производственную – 180 часов;

самостоятельная учебная работа обучающегося – 0 часов.

#### **Вид промежуточной аттестации:**

Промежуточная аттестация по модулю проводится в форме экзамена (квалификационного), по МДК и практикам – в форме дифференцированных зачётов (включая комплексные).

#### **Наименование разделов:**

1. МДК 06.01 Коммуникационный дизайн,
2. МДК 06.02 UX/UI и веб-дизайн,
3. МДК 06.03 3D-графика,
4. МДК 06.04 Введение в креативные индустрии,
5. МДК 06.05 Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий,
6. Учебная практика,
7. Производственная практика.

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе примерной программы по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) укрупнённой группы специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, размещенной на портале Федеральных учебно-методических объединений в среднем профессиональном образовании (резервная копия федерального реестра программ СПО (<https://fumo-spo.ru/?p=news&show=322>, <https://cloud.mail.ru/public/2HAg/3uXsfCShc/> (дата-10.03.2021 г.))

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

Разработчики:

Ашихмина Наталья Евгеньевна, преподаватель ПЦК Дизайн

Воротягина Татьяна Николаевна, преподаватель ПЦК Дизайн

Демешева Ирина Валерьевна, преподаватель ПЦК Дизайн

Рассмотрена и одобрена заседании ПЦК Протокол № 10 от «27» июня 2022 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1.	Паспорт программы профессионального модуля	5
2.	Результаты освоения профессионального модуля	7
3.	Структура и содержание профессионального модуля	9
4.	Условия реализации программы профессионального модуля	22
5.	Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля	25

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

## **ПМ.06 МЕДИА-ДИЗАЙН**

### **Область применения рабочей программы**

Рабочая программа профессионального модуля (далее - рабочая программа) является частью основной профессиональной образовательной программы – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД):

**Разработка объектов (систем) визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий.**

и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы.

Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом.

Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия.

Разрабатывать 3д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Рабочая программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании по направлению подготовки 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

### **Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля**

С целью овладения указанными видами профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

#### **иметь практический опыт:**

- 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 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.

**Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля:**

всего – 631 час, в том числе:

в форме практической подготовки - 621 час

МДК 06.01- 36 часов

МДК 06.02 – 116 часов

МДК 06.03 – 36 часов

МДК 06.04 – 108 часов

МДК 06.05 – 73 часа

учебной и производственной практики – 252 часа

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности Разработка объектов (систем) визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями, личностными результатами:

Код	Наименование результата обучения
ПК.6.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы
ПК.6.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом
ПК.6.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия
ПК.6.4	Разрабатывать 3Д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ЛР. 4	Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».
ЛР. 10	Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.
ЛР. 11	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.
ЛР 13	Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей
ЛР 14	Принимающий и исполняющий стандарты антикоррупционного поведения.
ЛР 15	Проявляющий способности к планированию и ведению предпринимательской деятельности на основе понимания и соблюдения правовых норм российского законодательства



### 3. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля*	Всего часов <i>(макс. учебная нагрузка и практики)</i>	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика		
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося, часов		Консультации и экзамены	Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности), часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект)			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ПК 6.1	Раздел 1. Коммуникационный дизайн	36	36	20		—			18	
ПК 6.2, 6.3	Раздел 2. UX/UI и веб-дизайн	116	116	76		—			36	
ПК 6.4	Раздел 3. 3D-графика	36	36	20		—			18	

ПК 6.1, 6.2	<b>Раздел 4.</b> Введение в креативные индустрии	<b>108</b>	<b>108</b>	40		–			–	
ПК 6.1, 6.2	<b>Раздел 5.</b> Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий	<b>73</b>	<b>73</b>	22		–			–	
ПК 6.1-6.4	<b>Учебная практика</b>	<b>72</b>							<b>72</b>	
ПК 6.1-6.4	<b>Производственная практика (по профилю специальности), часов</b>	<b>180</b>								<b>180</b>
	<b>Всего:</b>	<b>631</b> (с учетом часов консультации и экзамена)	<b>369</b>	<b>178</b>		<b>-</b>		<b>10</b>	<b>72</b>	<b>180</b>

### Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ) Медиа-дизайн

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Коммуникационный дизайн				
МДК 06.01 Коммуникационный дизайн			36	
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-, аудио-визуальные, сенсорные и т.д.		1,2
Тема 1.2. Современные требования к коммуникационному дизайну	Содержание		4	
	1.	Современные общие требования к коммуникационному дизайну и тенденции развития коммуникационного дизайна.		1,2
2.	Области проектной деятельности коммуникационного дизайна: дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн СМ, арт-дизайн, дизайн среды, дизайн игр и т.д.			
Тема 1.3. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Содержание		2	
	1.	Основные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах. Приемы		2,3

		работы с программным обеспечением для дизайна и редактирования медиа-данных. Особенности создания комплексного коммуникационного дизайн-проекта с использованием различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)			
	<b>Практические занятия</b>		10		
	1.	Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)			
<b>Тема 1.4.</b> Создание объектов коммуникационного дизайна	<b>Содержание</b>		6		
	1.	Проектирование и разработка дизайн-проектов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям. Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации			2,3
	2.	Визуализация данных. Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов.			2,3
	<b>Практические занятия</b>		10		
	1.	Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)			
	2.	Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)			
	3.	Разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)			
	<b>Дифференцированный зачет</b>		2		
<b>Учебная практика</b>			18		
Разработка логотипа статичного и анимированного					
Разработка продукта информационного дизайна (например, рекламный флаер, баннер для социальной сети,					

рекламный плакат для билборда)			
<b>Раздел 2. UX/UI и веб-дизайн</b>			
<b>МДК 06.02 UX/UI и веб-дизайн</b>		116	
<b>Тема 2.1. Визуальный дизайн</b>	<b>Содержание</b>		18
	1.	Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др	6
	2.	Типографика	4
	3.	Теория и психология цвета.	4
	4	Цветовые схемы в проектировании сайта.	4
	<b>Практические занятия</b>		38
	1.	Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)	4
	2.	Кнопки, формы, компоненты, UI-кит	4
	3.	Адаптивный веб-дизайн	2
	4.	Мудборд, референсы, концепты	4
	5.	Разработка лендинга	2
	6.	Разработка информационного или корпоративного сайта	4
	7.	Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	6

	8.	Разработка приложения на выбранную тему	6	
	9.	Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете	4	
	10.	Передача макетов в разработку	2	
<b>Тема 2.2.</b> Аналитика и исследования	<b>Содержание</b>		6	
	1	Брифинг клиента. Виды исследований (количественные, качественные)	2	
	2	Анализ аудитории, анализ конкурентов.	2	
	3	Обзор инструментов (Maze, Migo или другие платформы.)	2	
	<b>Практические занятия</b>		24	
	1	Брифинг клиента	2	
	2	Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)	6	
	3	Проведение исследований (количественные, качественные)	6	
	4	Проведение анализа аудитории, анализа конкурентов	6	
	5	Работа с инструментами (Maze, Migo или другие платформы.)	4	
	<b>Содержание</b>		6	
<b>Тема 2.3.</b> Что такое UX/UI дизайн	1.	Что такое UX/UI дизайн. История возникновения понятия «пользовательский опыт»	4	1,2
	2.	Процесс от задачи до релиза	2	2,3

<b>Тема 2.4. Проектирование</b>	<b>Содержание</b>		4	
	1	Понятие персона, CJM, JTBD. User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура	2	
	2	Прототипы	2	
	<b>Практические занятия</b>		12	
	1	Персона, CJM, JTBD	4	
	2	User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура	4	
	3	Работа с прототипами	2	
	4	Выполнение проекта с использованием инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие.)	2	
<b>Тема 2.5. Soft skills и остальное</b>	<b>Содержание</b>		4	
	1	Коммуникация с заказчиком, с командой	2	2,3
	2	Self-менеджмент	2	2,3
<b>Тема 2.6. Портфолио</b>	<b>Содержание</b>		2	
	1.	Составление резюме.	2	1,2
	<b>Практические занятия</b>		2	
	1.	Сборка портфолио	2	2,3
<b>Самостоятельная работа при изучении раздела 2. Примерная тематика самостоятельной работы.</b>			-	

<b>Учебная практика</b>		<b>36</b>	
Разработка прототипа для мобильного приложения, согласно техническому заданию (количество фреймов, иконок, виды меню, анимационных переходов)			
<b>Раздел 3. 3D-графика</b>			
<b>МДК 06.03 3D-графика</b>		<b>36</b>	
<b>Тема 3.1. Введение</b>	<b>Содержание</b>		<b>2</b>
	1.	Введение в 3D-графику. Области использования и назначение. Основные понятия 3D-графики.	1
<b>Тема 3.2. Основы интерфейса программы</b>	<b>Содержание</b>		<b>2</b>
	1.	Создание объектов	2,3
	<b>Практические занятия</b>		<b>2</b>
	1.	Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов	
<b>Тема 3.3. Базовые принципы работы</b>	<b>Содержание</b>		<b>2</b>
	1.	Основы моделирования.	2,3
	<b>Практические занятия</b>		<b>2</b>
	1.	Моделирование сложных объектов сцены	
<b>Тема 3.4. Методы работы с материалами и текстурами</b>	<b>Содержание</b>		<b>2</b>
	1.	Материалы и текстуры объектов	2,3



	<b>Практические занятия</b>		<b>2</b>	
	1.	Настройка материалов и текстур для созданных объектов		
<b>Тема 3.5.</b> Приемы создания объемных форм	<b>Содержание</b>		<b>2</b>	2,3
		Скульптинг.		
	<b>Практические занятия</b>		<b>8</b>	
	1	Создание модели персонажа		
	2	Создание скелета персонажа		
	3	Текстурирование персонажа		
	4	Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации		
<b>Тема 3.6.</b> Настройка освещения и камеры	<b>Содержание</b>		<b>2</b>	
	1	Освещение и постановка камеры. Понятие рендеринга		2,3
	<b>Практические занятия</b>		<b>4</b>	
	1	Установка и настройка источников света и камер		
	2	Установка и настройка рендера и получение визуализации		
<b>Тема 3.7.</b> Базовые принципы анимации	<b>Содержание</b>		<b>4</b>	2,3
	1.	Основы анимации		
	<b>Практические занятия</b>		<b>2</b>	
	1	Добавление элементов анимации в созданную локацию		

<b>Учебная практика</b>		<b>18</b>	
Разработка mascota для предложенной организации			
<b>Раздел 4. Введение в креативные индустрии</b>			
<b>МДК 06.04 Введение в креативные индустрии</b>		<b>108</b>	<b>1</b>
<b>Тема 4.1.</b> Одностраничный веб-сайт	<b>Содержание учебного материала</b>	18	
	1. Особенности дизайна для дисплеев.	2	1
	2. Основы работы с Фигмой и генерация идей проекта.	2	1
	3. Жанровые особенности структуры лендинга.	2	1
	4. Обсуждение и выбор темы.	2	1
	5. Типографика в вебе.	2	1
	6. Подготовка графики для веб-сайта.	2	1
	7. Консультация по проекту.	2	1
	8. Особенности презентации веб-сайта.	2	1
	9. Презентация работ. Ревью.	2	1
<b>Тема 4.2.</b> Отрисовка плаката в редакторе изображений	<b>Содержание учебного материала</b>	18	
	1. История плаката + постановка задачи.	2	1
	2. Основы работы в Adobe Photoshop.	2	1
	3. Композиция.	2	1
	4. Основы работы в Adobe Illustrator.	2	1
	5. Основы типографики.	2	1
	6. Колористика.	2	1
	7. Консультация по проекту.	2	1
	8. Работа с мокапами.	2	1

	<b>9. Презентация работ. Ревью.</b>	2	1
<b>Тема 4.3. Питч игры любого жанра</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18	
	<b>1. История игровой индустрии.</b>	2	1
	<b>2. Жанры игр.</b>	2	1
	<b>3. Аудитория, типы игроков.</b>	2	1
	<b>4. Популярные игровые механики.</b>	2	1
	<b>5. Популярные игровые механики.</b>	2	1
	<b>6. Навыки презентации.</b>	2	1
	<b>7. Работа над питчем, консультации.</b>	2	1
	<b>8. Работа над питчем, консультации.</b>	2	1
	<b>9. Питч игр.</b>	2	1
<b>Тема 4.4. Техническое задание на разработку прототипа или вертикального среза игры</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18	
	<b>1. Введение в игровую документацию.</b>	2	1
	<b>2. Принципы создания геймдизайнерской документации.</b>	2	1
	<b>3. Принципы создания геймдизайнерской документации.</b>	2	1
	<b>4. Этапы разработки игрового проекта.</b>	2	1
	<b>5. Существующие игровые движки, языки программирования, плюсы, минусы и отличия.</b>	2	1
	<b>6. Рекламные SDK, типы монетизации.</b>	2	1
	<b>7. Работа над ТЗ, консультации.</b>	2	1
	<b>8. Работа над ТЗ, консультации.</b>	2	1
	<b>9. Разбор ТЗ.</b>	2	1
<b>Тема 4.5. Деловой портрет</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18	

сотрудников для сайта компании и соцсетей	1. Знакомство с камерой.	2	1
	2. Основы портретной композиции.	2	1
	3. Типы объективов. Фокусные расстояния.	2	1
	4. Работа с естественным освещением.	2	1
	5. Работа со вспышкой.	2	1
	6. Работа со вспышкой.	2	1
	7. Импорт фото, организация файлов.	2	1
	8. Базовая обработка фото.	2	1
	9. Просмотр работ. Рефлексия.	2	1
Тема 4.6. Анимационный ролик для социальных сетей	<b>Содержание учебного материала</b>	18	
	1. Введение в After Effects.	2	1
	2. Работа с анимацией текста в 2D.	2	1
	3. Работа с анимацией объектов в 2D.	2	1
	4. Введение в Cinema 4D (материалы, камера, свет, рендер) 2D.	2	1
	5. Работа с анимацией объектов в 3D.	2	1
	6. Работа с анимацией персонажа в 3D.	2	1
	7. Работа с анимацией камеры в 3D.	2	1
	8. Разработка анимационного ролика для социальных сетей.	2	1
	9. Просмотр работ, рефлексия.	2	1
<b>Раздел 5. Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий</b>			
<b>МДК 06.05 Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий</b>		<b>73</b>	
Тема 5.1. Производство продукта	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>29</b>	
	<b>Лекции:</b>	<b>14</b>	

	1. Введение в предпринимательскую деятельность. Особенности ведения бизнеса в РФ. Виды предпринимательской деятельности: производственная, коммерческая, финансовая.	2	1
	2. Конкурентный анализ внутренней и внешней среды бизнеса (5 сил Портера, SWOT-анализ, PEST-анализ и др.)	2	1
	3. Создание собственного бизнеса: методы генерации идей, критерии успешности, способы оценки бизнес-идеи.	2	1
	4. Целевая аудитория: определение, анализ. Сегментация ЦА: методы, задачи.	2	1
	5. Определение целевого ядра. Емкость рынка, цели, методики расчета	2	1
	6. Создание бренда, торговой марки. Понятие, значение и применимость брендинга в современном контексте.	2	1
	7. Основные виды бренд-платформ и методики их создания	2	1
	<b>Практические занятия:</b>	<b>6</b>	
	1. Предпринимательская игра № 1 «В поисках рынка»	2	2,3
	2. Предпринимательская игра № 2 «Генерация креативной бизнес-идеи»	2	2,3
	3. Предпринимательская игра № 3 «Создание ценности»	2	2,3
<b>Тема 5.2. Продвижение продукта</b>	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>29</b>	
	<b>Лекции:</b>	<b>14</b>	
	1. Формы и методы исследования рынка. Изучение спроса среди потребителей и выявление и анализ потребностей ЦА	2	1
	2. Маркетинговые стратегии продукта: цели, задачи. Виды маркетинговых стратегий.	2	1
	3. Маркетинговый комплекс. Маркетинговый бюджет	2	1
	4. Формирование спроса и стимулирование сбыта. Формы, цели и этапы маркетинговых коммуникаций	2	1

	5.Реклама продукта: создание кампаний и показатели эффективности.	2	1
	6. Продвижение и развитие бизнеса на Интернет-площадках (социальные сети, маркетплейсы и т. д.).	2	1
	7.Цифровая трансформация продаж. Креатив в диджитал-сфере.	2	1
	<b>Практические занятия:</b>	<b>6</b>	
	1.Составление схемы маркетинговой стратегии продукта и траектории вывода продукта на рынок	2	2,3
	2.Определение целей и задач маркетинга в соответствие со SMART. Разработка маркетинговых мероприятий и бюджетов	2	2,3
	3.Создание рекламной кампании продукта	2	2,3
	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>27</b>	
	<b>Лекции:</b>	<b>12</b>	
	1.Ресурсы в предпринимательской деятельности. Обеспечение предприятия основными фондами, оборотными средствами. Источники финансирования предпринимательской деятельности.	2	1
Тема 5. 3. Основы финансов и правового обеспечения предпринимательства	2.Основные показатели эффективности предпринимательской деятельности. Инвестиционная деятельность. Классификация рисков и управление ими.	2	1
	3.Методы формирования себестоимости продукта. Стратегии ценообразования	2	1
	4.Система налогообложения предпринимательской деятельности. Выбор налоговых режимов	2	1
	5.Организационно-правовые формы бизнеса. Процедура государственной регистрации предпринимательской деятельности.	2	1
	6. Предпринимательский договор, понятие, виды, этапы составления. Защита авторских прав.	2	1
	<b>Практические занятия:</b>	<b>6</b>	
	1.Составление плана обеспечения необходимыми ресурсами собственного бизнеса, ценообразования, сравнения налоговых ставок.	2	2,3

	2. Составление заявок на получение грантов, субсидий для финансирования собственного бизнеса в сфере креативных индустрий. Участие в государственных закупках.	2	2,3
	3. Формирование договорной базы для стартапа. Порядок обеспечения авторских прав и их регистрация на примере собственного продукта.	2	2,3
<b>Тема 5. 4. Менеджмент</b>	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>24</b>	
	<b>Лекции:</b>	<b>11</b>	
	1. Системы методов управления в предпринимательской деятельности. Планирование, мотивация, контроль, координация, организация как функции менеджмента в предпринимательстве.	2	1
	2. Анализ и управление бизнес-процессами в предпринимательской деятельности. Нотации моделирования бизнес-процессов. Виды организационных структур предприятий.	2	1
	3. Коммуникативность и деловое общение. Процесс принятия решений. Управление конфликтами и стрессами. Руководство: власть и партнерство..	2	1
	4. Техники деловых переговоров	2	1
	5. Методические основы разработки бизнес-плана. Цели и задачи бизнес-планирования. Состав и структура бизнес-плана.	2	1
	6. Презентация как итоговый инструмент представления проекта.	1	1
	<b>Практические занятия:</b>	<b>4</b>	
	1. Деловая групповая игра "Переговоры со смыслом" с составлением итоговых документов	2	2,3
	2. Разработка бизнес-плана собственного продукта. Защита итогового проекта. Навыки эффективной презентации	2	2,3
<b>Производственная практика по модулю</b> Изучение техники безопасности Ознакомление с предприятием/организацией, режимом работы, правилами внутреннего распорядка Организация рабочего места Изучение вопросов программного и технологического оснащения Изучение организации работы предприятия/ организации Взаимодействие с коллегами по работе		<b>180</b>	

Взаимодействие с заказчиками		
Виды работ по созданию прототипов приложений/сайтов		
Виды работ по разработке корпоративного дизайна		
Виды работ по созданию 3D-моделей		
<b>Всего</b>	<b>621</b>	



#### **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

##### **Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация профессионального модуля предполагает наличие кабинета компьютерной графики.

Оборудование учебного кабинета:

1. Автоматизированное рабочее место преподавателя.
2. Посадочные места по количеству обучающихся.
3. Доска маркерная/экран.

Технические средства обучения:

1. Компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся.
2. Мультимедиапроектор.

Программные средства обучения: офисное ПО, графические редакторы и программы верстки.

Реализация рабочей программы учебной дисциплины требует наличия библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

Реализация профессионального модуля предполагает обязательную производственную практику.

##### **Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:**

##### **Информационное обеспечение обучения**

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

##### **Основные источники:**

1. Шокорова, Л. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования [Текст] / Л. Шокорова. – Москва : Юрайт, 2022.
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Текст] / под редакцией А. Н. Лаврентьева. – Москва : Юрайт, 2022.
3. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2019.

##### **Дополнительные источники:**

1. Королькова, А. Живая типографика [Текст] / А. Королькова. - Изд. 4-е, испр. – Москва : Index Market, 2012.
2. Ильяхов, М., Сырчева, Л. Пиши, сокращай [Текст] : Как создавать сильный текст / Максим Ильяхов, Людмила Сарычева. — 3-е изд. — Москва : Альпина Паблишер, 2018.
3. Джанда, М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах [Текст] / М. Джанда. - Санкт-Петербург : Питер, 2019.
4. Берман, Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015.
5. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018.

6. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018.
7. Уайт Я. В. Редактируем дизайном : классическое руководство: как завоевать внимание читателей : для дизайнеров, арт-директоров и редакторов / Ян В. Уайт. - Москва : Университетская книга, 2009.
8. Getting Real. The smarter, faster, easier way to build a successful web application. - Lulu Press, 2006.
9. Алан Купер. Психбольница в руках пациентов. Издательство: «Питер», 2018 г.
10. Стив Круг. Не заставляйте меня думать. Издательство: Эксмо-Пресс, 2021 г.
11. Нир Эяль. На крючке. Издательство: Манн, 2017 г.
12. Роб Фитцпатрик. Спроси маму. - Москва: Альпина Паблишер, 2020 г.
13. Генрих Альтшуллер. Найти идею. Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач. - Москва: Альпина Паблишер, 2020 г.
14. Даниэл Канеман. Думай медленно, решай быстро. - Москва: АСТ, 2014 г.
15. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира, 2004 г.
16. Дональд Норман. Дизайн привычных вещей, 2022 г.
17. Джон Яблонски. Законы UX-дизайна, 2022 г.
18. Сьюзан Уэйншенк. 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание». Издательство: Питер, 2012 г.
19. Остервальдер, Ив Пинье. Разработка ценностных предложений. Издательство Альпина Паблишер, 2022 г.

#### **Периодическая литература:**

1. Журнал по графическому дизайну Про100 дизайн.

#### **Интернет-ресурсы**

1. Информационный ресурс по компьютерной графике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://render.ru>
2. Росдизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rosdesign.com>
3. Арт-стейшен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.artstation.com/>
4. 3D Тотал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://3dtotal.com/>
5. Блог о дизайне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ux-journal.ru/>
6. UI-паттерны [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ui-patterns.com/>

#### **Общие требования к организации образовательного процесса**

Организация образовательного процесса по профессиональному модулю осуществляется в соответствии с ФГОС СПО по специальности, с рабочим учебным планом, программой профессионального модуля, с расписанием занятий; с требованиями к результатам освоения профессионального модуля: компетенциям, практическому опыту, умениям и знаниям. В процессе освоения модуля используются активные и интерактивные формы проведения занятий с применением электронных образовательных ресурсов: деловые игры, индивидуальные и групповые проекты, анализ производственных ситуаций, и т.п. в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Обязательным условием обучения по профессиональному модулю является предшествующее изучение общепрофессиональных дисциплин: ОГСЭ.05 История стилей, ЕН.03 Информационное обеспечение профессиональной деятельности, ОП.05 История дизайна, ОП.10 Теория и практика шрифта, ОП.04 Живопись с основами цветоведения.

Учебная практика проводится в учебных мастерских. Обязательным условием допуска к учебной практике является полное освоение теоретической части и приобретение умений на практических занятиях.

Производственная практика должна проводиться в организациях, направление деятельности которых соответствует профилю подготовки обучающихся. Обязательным условием допуска к производственной практике является освоение учебной практики для получения первичных профессиональных навыков в рамках данного профессионального модуля

### **Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу: высшее образование по специальности, соответствующей профилю профессионального модуля. Преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже одного раза в 3 года.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой: дипломированные специалисты, высшее образование по специальности, соответствующей профилю профессионального модуля. Опыт деятельности, стажировки один раз в 3 года в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным.

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 6.1 Разрабатывать и создавать дизайн-макеты для эффективной визуальной коммуникации	<p><b>Умения:</b> создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами</p> <p><b>Знание:</b> основные понятия коммуникационного дизайна; основы проектирования объектов коммуникационного дизайна.</p>	<p>Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка</p> <p>Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.</p>
ПК 6.2 Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом и ПК	<p><b>Умения:</b> создавать и взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами.</p> <p><b>Знание:</b> эффективные способы взаимодействия объектов дизайна в графических программах</p>	<p>Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка</p> <p>Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.</p>
ПК 6.3 Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия	<p><b>Умения:</b> создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами.</p> <p><b>Знание:</b> основы проектирования объектов дизайна в графических программах</p>	<p>Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка</p> <p>Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.</p>

		упражнений.
ПК 6.4 Разрабатывать 3D-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Умения:</b> создавать и редактировать трехмерные графические изображения, выполнять типовые действия с объектами.</p> <p><b>Знание:</b> основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене</p>	<p>Результаты выполнения практических работ, наблюдение, экспертная оценка</p> <p>Тестирование, опрос, результаты выполнения практических заданий, упражнений.</p>

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p><b>Умения:</b> распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;</p> <p>составить план действия; определить необходимые ресурсы;</p> <p>владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).</p> <p><b>Знания:</b> актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные</p>	<p>Наблюдение, экспертная оценка.</p> <p>Отзывы с практики.</p> <p>Результаты сдачи промежуточной аттестации.</p>

	<p>источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.</p>	
<p>ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p><b>Умения:</b> определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.</p> <p><b>Знания:</b> номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.</p>	<p>Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики. Результаты сдачи промежуточной аттестации.</p>
<p>ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие</p>	<p><b>Умения:</b> определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.</p> <p><b>Знания:</b> содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования</p>	<p>Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики. Результаты сдачи промежуточной аттестации.</p>

ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	<p><b>Умения:</b> организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.</p> <p><b>Знания:</b> психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности.</p>	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики.
ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	<p><b>Умения:</b> грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе.</p> <p><b>Знания:</b> особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.</p>	Наблюдение, экспертная оценка.
ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	<p><b>Умения:</b> описывать значимость своей специальности; применять стандарты антикоррупционного поведения.</p> <p><b>Знания:</b> сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по специальности; стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения.</p>	Наблюдение, экспертная оценка.
ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	<p><b>Умения:</b> соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности.</p> <p><b>Знания:</b> правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути</p>	Наблюдение, экспертная оценка.

	обеспечения ресурсосбережения.	
ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	<p><b>Умения:</b> использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности.</p> <p><b>Знания:</b> роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения</p>	Наблюдение, экспертная оценка.
ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	<p><b>Умения:</b> применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение.</p> <p><b>Знания:</b> современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности</p>	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики. Результаты сдачи промежуточной аттестации.
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранных языках	<p><b>Умения:</b> понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы.</p>	Наблюдение, экспертная оценка. Отзывы с практики. Результаты сдачи промежуточной аттестации.



	<p><b>Знания:</b> правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности.</p>	
<p>ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере</p>	<p><b>Умения:</b> выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план; рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; презентовать бизнес-идею; определять источники финансирования.</p> <p><b>Знание:</b> основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты.</p>	

Овладение общими компетенциями является долговременным и сложным процессом и обеспечивается в той или иной мере всеми элементами основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена. Завершающее оценивание освоения обучающимися общих компетенций осуществляется в ходе экзаменов квалификационных и государственной итоговой аттестации.

Оценка формирования личностных результатов предусматривает процедуры оценивания в соответствии с Разделом 3. «Оценка освоения обучающимися основной профессиональной образовательной программы в части достижения личностных результатов» рабочей программы воспитания по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

#### **Разработчики:**

КГАПОУ «Красноярский колледж  
сферы услуг и предпринимательства

Заместитель  
директора по НМР

А.А. Полежаева

КГАПОУ «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства	Мастер производственного обучения	Н.В. Мичикова
АНПОО «Международный Восточно- Европейский колледж»	Преподаватель	М.А. Самарина
АНПОО «Международный Восточно- Европейский колледж»	Преподаватель	М.А. Стех
ГАУ КО «Колледж предпринимательства»	Преподаватель	О.Н. Бахтина
<b>Эксперты:</b>		
Место работы	должность	ФИО
Место работы	должность	ФИО