



государственное автономное учреждение
Калининградской области
профессиональная образовательная организация
«КОЛЛЕДЖ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 28ADE1008DADC9B47A7D7A392B1730C
Владелец: Колцова Париса Николаевна
Действителен: с 23.08.2021 до 23.11.2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение в креативные индустрии

2022

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного стандарта среднего профессионального образования (далее - ФГОС СПО) по специальности **09.02.07 Информационные системы и программирование**.

Организация-разработчик: государственное автономное учреждение Калининградской области профессиональная образовательная организация «Колледж предпринимательства»

Разработчики:

Дюжикова А.С. - ГАУ КО «Колледж предпринимательства», преподаватель

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена на заседании отделения информационных технологий. Протокол № 6 от 30.06.2022

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение в креативные индустрии

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина Введение в креативные индустрии является вариативная частью общепрофессионального цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование. Учебная дисциплина Введение в креативные индустрии обеспечивает формирование общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование. В процессе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем ПМ.12 Разработка компьютерных игр и интерактивные медиа.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель программы: формирование базовых знаний и представлений о специфике проектной деятельности в различных направлениях креативных индустрий.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК	Умения	Знания
ОК 01- ОК 09 ПК 5.1- ПК 5.3	составлять техническое задание описывать механики создавать презентации питча игр, представлять в ней все необходимые аспекты составлять презентации VR\AR игр, представлять в ней все необходимые аспекты определять временные рамки воплощения идеи рисовать плакаты в редакторах изображений. создавать одностраничный веб- сайт.	методика оформления технического задания принципы выбора платформы, аудитории принципы интеграции пользовательского опыта в целевую платформу отрисовка плакатов в редакторах изображений. принципы создания одностраничного веб-сайта. принципы создания мобильного приложения.

Код ОК	Умения	Знания
	создавать мобильное приложение.	

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	108
Объем образовательной программы	108
в том числе:	
теоретическое обучение	54
практические занятия	54
Самостоятельная работа обучающегося	0
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Введение в креативные индустрии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Осваиваемые компетенции
РАЗДЕЛ I. Медиа-дизайн			
Тема 1.1 Одностраничный веб-сайт	Содержание учебного материала	18	
	1. Особенности дизайна для дисплеев	10	ОК 01-ОК 09 ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3
	2. Основы работы с Фигмой и генерация идей проекта		
	3. Жанровые особенности структуры лендинга		
	4. Обсуждение и выбор темы		
	5. Типографика в вебе		
	Практические занятия	8	
	1. Подготовка графики для веб-сайта	2	
	2. Консультация по проекту	2	
	3. Особенности презентации веб-сайта	2	
	4. Презентация работ. Ревью	2	
Тема 1.2 Отрисовка плаката в редакторах изображений	Содержание учебного материала	18	ОК 01-ОК 09
	1. История плаката + постановка задачи.	8	ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3
	2. Композиция.		
	3. Основы типографики.		
	4. Колористика.		
	Практические занятия	10	
	1. Основы работы в Adobe Photoshop.	2	
	2. Основы работы в Adobe Illustrator.	2	
	3. Консультация по проекту.	2	
	4. Работа с мокапами.	2	
	5. Презентация работ. Ревью.	2	
Тема 1.3. Мобильное приложение «Погода»	Содержание учебного материала	18	

	1.	Особенности дизайна мобильных приложений.	10	ОК 01-ОК 09 ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3
	2.	Пользовательские сценарии и юзерфлоу.		
	3.	Гайдлайны iOS и Android.		
	4.	Типографика для мобильных устройств.		
	5.	Особенности презентации мобильного приложения.		
	Практические занятия		8	
	1.	Прототипирование в Фигме. 20		
	2.	Создание UI-kit. 24	2	
	3.	Консультация по проекту. 25	2	
4.	Презентация работ. Ревью. Контрольная работа.	2		
РАЗДЕЛ II. Разработка компьютерных игр и интерактивных медиа				
Тема 2.1. Питч игры любого жанра	Содержание учебного материала		18	ОК 01-ОК 09 ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3
	1.	История игровой индустрии	8	
	2.	Жанры игр		
	3.	Аудитория, типы игроков		
	4.	Популярные игровые механики		
	Практические занятия		10	
	1.	Популярные игровые механики	2	
	2.	Навыки презентации	2	
	3.	Работа над питчем, консультации	2	
	4.	Работа над питчем, консультации	2	
5.	Питч игр	2		
Тема 2.2. Техническое задание на разработку прототипа или вертикального среза игры	Содержание учебного материала		18	ОК 01-ОК 09 ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3
	1.	Введение в игровую документацию	10	
	2.	Принципы создания геймдизайнерской документации		
	3.	Принципы создания геймдизайнерской документации		
	4.	Этапы разработки игрового проекта		
	5.	Существующие игровые движки, языки программирования, плюсы, минусы и отличия		
Практические занятия		8		

	1.	Рекламные SDK, типы монетизации	2	
	2.	Работа над ТЗ, консультации	2	
	3.	Работа над ТЗ, консультации	2	
	4.	Разбор ТЗ	2	
Тема 2.3. Питч VR-игры разработка игр	Содержание учебного материала		18	ОК 01-ОК 09 ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3
	1.	История VR игр	8	
	2.	Существующие устройства и манипуляторы на рынке		
	3.	Принципы и особенности геймдизайна VR проектов		
	4.	Конкурентный анализ		
	Практические занятия		10	
	1.	Принципы и особенности геймдизайна VR проектов	2	
	2.	Принципы и особенности геймдизайна AR проектов	2	
	3.	Работа над ТЗ, консультации	2	
	4.	Работа над ТЗ, консультации	2	
5.	Питч концептов. Дифференцированный зачет.	2		
Всего:			108	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы учебной дисциплины требует наличия специального помещения: лаборатория живописи и дизайна, лаборатория художественно-конструкторского проектирования.

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

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе

3.2.1. Печатные издания

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.

3.2.2. Электронные издания (электронные 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/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
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.
Составлять презентации VR\AR игр, представлять в ней все необходимые аспекты	Формальное соответствие: слайдов не много, есть описание механик, референсы и примеры конкурентов	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Определять временные рамки воплощения идеи	Идея реализуема в указанные сроки	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по критериям ТЗ.
Рисовать плакаты в редакторах изображений.	Сбалансированная композиция Цветовая схема системная и гармоничная Высокий уровень технического	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов;

	исполнения	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.
Создавать мобильное приложение.	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.