

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по профессии **54.01.20 Графический дизайнер**

Составил (и): Байтаев Майирбек Джунайдович, главный специалист ФЦ РПОКИ, института развития профессионального образования, Министерства просвещения Российской Федерации

Зайцева Анастасия Александровна. Аналитик ФЦ РПОКИ, института развития профессионального образования, Министерства просвещения Российской Федерации

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена на заседании отделения ювелирного и декоративно-прикладного искусства. Протокол № 5 от «30» июня 2023 г.

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 профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Учебная дисциплина Введение в креативные индустрии обеспечивает формирование общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер. В процессе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем ПМ.05 Медиа-дизайн.

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. создавать мобильное приложение.	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.

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	ОК 01-ОК 09 ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.3	
	1.	Особенности дизайна для дисплеев		10
	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
1.		История плаката + постановка задачи.	8	
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 исполнения	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по

		критериям ТЗ.
Создавать одностраничный веб-сайт.	<p>Все тексты хорошо читаемы по размеру кегля</p> <p>Все тексты хорошо читаемы по контрасту</p> <p>Высокий уровень технического исполнения</p>	<p>Подготовка проектов по ТЗ;</p> <p>Стендовая защита проектов;</p> <p>Экспертная оценка по критериям ТЗ.</p>
Создавать мобильное приложение.	<p>Все тексты хорошо читаемы по размеру кегля</p> <p>Все тексты хорошо читаемы по контрасту</p> <p>Высокий уровень технического исполнения</p>	<p>Подготовка проектов по ТЗ;</p> <p>Стендовая защита проектов;</p> <p>Экспертная оценка по критериям ТЗ.</p>