МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
ГБПОУ РД «Профессионально - педагогический колледж имени М.М.Меджидова»




**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОУД.01.15 Введение в креативные индустрии**

Код и наименование специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям)

входящей в состав УГС 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств

Квалификация выпускника: дизайнер, преподаватель.

Программа одобрена предметной (цикловой) комиссией дисциплин профессионального

цикла специальности Дизайн( по отраслям) и ИЗО

Председатель предметной (цикловой) комиссии

Гайдарова А.Р.
ФИО

«31» 08 2026г

Избербаш 2026

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

| | |
|---|---|
| **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 дизайна.

Протокол № 5 от «30» июня 2023 г.

**СОДЕРЖАНИЕ**


| | стр. |
|---|---|
| **1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **4** |
| **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **6** |
| **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **10** |
| **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **11** |

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОУД.01.15 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 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Учебная дисциплина Введение в креативные индустрии обеспечивает формирование общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

### 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<br>ПК 5.1-ПК 5.3 | составлять техническое задание<br>описывать механики<br>создавать презентации питча игр, представлять в ней все необходимые аспекты<br>составлять презентации VR\AR игр, представлять в ней все необходимые аспекты<br>определять временные рамки воплощения идеи<br>рисовать плакаты в редакторах изображений.<br>создавать одностраничный веб-сайт.<br>создавать мобильное приложение. | методика оформления технического задания<br>принципы выбора платформы, аудитории<br>принципы интеграции пользовательского опыта в целевую платформу<br>отрисовка плакатов в редакторах изображений.<br>принципы создания одностраничного веб-сайта.<br>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 ОУД.01.15 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<br>ПК 5.1<br>ПК 5.2<br>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<br>ПК 5.1<br>ПК 5.2<br>ПК 5.3 |
| | **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<br>ПК 5.1<br>ПК 5.2<br>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<br>ПК 5.1<br>ПК 5.2<br>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<br>ПК 5.1<br>ПК 5.2<br>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<br>ПК 5.1<br>ПК 5.2<br>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<br>К ТЗ остается минимум уточняющих вопросов, по нему действительно можно сделать инструментарий, позволяющий создать задуманную игру | Подготовка проектов по ТЗ;<br>Стендовая защита проектов;<br>Экспертная оценка по критериям ТЗ. |
| Описывать механики | Механики описаны точно и понятно, с референсами или схематическими примерами<br>Есть новизна: механики не повторяют один в один конкурентов с минимальными отличиями | Подготовка проектов по ТЗ;<br>Стендовая защита проектов;<br>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;<br>Стендовая защита проектов;<br>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;<br>Стендовая защита проектов;<br>Экспертная оценка по критериям ТЗ. |
| Определять временные рамки воплощения идеи | Идея реализуема в указанные сроки | Подготовка проектов по ТЗ;<br>Стендовая защита проектов;<br>Экспертная оценка по критериям ТЗ. |
| Рисовать плакаты в редакторах изображений. | Сбалансированная композиция<br>Цветовая схема системная и гармоничная<br>Высокий уровень технического исполнения | Подготовка проектов по ТЗ;<br>Стендовая защита проектов;<br>Экспертная оценка по |

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