

	МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ
	краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора колледжа  
№ 188 от 05.07.2022

Рабочая программа  
дисциплины

**ОП.10 ВВЕДЕНИЕ В КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ**

для специальности среднего  
профессионального образования

55.02.02 Анимация (по видам)

базовой подготовки

Красноярск 2022

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. № 992

Организация-разработчик:

Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства

РАЗРАБОТЧИК

Преподаватель \_\_\_\_\_

А.А. Снетков

ПРОГРАММА ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией специальностей 53.02.08 Музыкальное звукооператорское мастерство, 55.02.02 Анимация (по отраслям), профессий 54.01.02 Ювелир, 54.01.20 Графический дизайнер (ЦМК профессий 54.01.02 ЮВЛ, 54.01.20 ГРД, 53.02.08 МЗМ, 55.02.02 АНИ)

Протокол № \_\_\_\_\_

от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

Председатель ЦМК \_\_\_\_\_

Н.В. Мичикова

РЕКОМЕНДОВАНО

Методическим советом колледжа

Протокол № \_\_\_\_\_

от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

Председатель Методического совета \_\_\_\_\_

О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по научно-методической работе \_\_\_\_\_

А.А. Полежаева

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	5
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	6
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	7
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	8

# 1. Паспорт рабочей программы дисциплины

ОП.10 Введение в креативные индустрии

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация (по видам).

Рабочая программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании по направлению подготовки 55.00.00 Экранные искусства.

Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

## 1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Дисциплина ОП.10 Введение в креативные индустрии относится к профессиональному учебному циклу программы подготовки специалистов среднего звена.

## 1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

создавать одностраничный веб-сайт;  
проводить фотосъемку для сайта компании и соцсетей;  
снимать рекламный видеоролик в стиле Би – Ролл;  
создавать анимационный ролик для социальных сетей;  
определять и разрабатывать стратегию и средства продвижения рекламного продукта.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать**:

основы звукотехники и звукорежиссуры; анимации; медиа-дизайна; назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки видео- и аудиоинформации; способы и принципы монтажа видеоматериалов; технику и технологию производства фото- и видеоматериалов; особенности организации и управления процессом создания рекламного продукта.

Результаты изучения дисциплины должны способствовать формированию у обучающихся **общих компетенций**:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

#### **личностных результатов**

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны	ЛР 1
Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций	ЛР 2
Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих	ЛР 3
Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»	ЛР 4
Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России	ЛР 5
Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях	ЛР 6
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	ЛР 7
Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства	ЛР 8
Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях	ЛР 9
Забочающийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой	ЛР 10
Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры	ЛР 11

Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания	<b>ЛР 12</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности (при наличии)</b>	
Проявляющий ценностное отношение к культуре и искусству, к культуре речи и культуре поведения, к красоте и гармонии	<b>ЛР 13</b>

#### **1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 142 часа, в том числе:  
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 97 часа;  
 самостоятельной работы обучающегося 45 час.

**2. Структура и содержание дисциплины**  
**ОП.10 Введение в креативные индустрии**  
**Объем дисциплины и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	142
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	97
Самостоятельная работа (всего)	45
в том числе:	
работа над конспектом лекций, выполнение проекта, подготовка к практическим работам	
Промежуточная аттестация – зачет	

## 2.1. Тематический план и содержание дисциплины ОП.10 Введение в креативные индустрии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>РАЗДЕЛ I. Анимация</b>		<b>16</b>	
<b>Тема 1.1. Анимационный ролик для социальных сетей</b>	<b>Практические занятия</b>	<b>16</b>	
	1 Знакомство с программой MoHo. Инструменты рисования.	2	2
	2 Панель таймлайн. Анимация с помощью инструментов трансформации.	2	2
	3 Анимация по траектории движения. Анимация проявления контура	2	2
	4 Работа с анимацией персонажа, Работа с масками.	2	2
	5 Анимация цвета, текста. Работа с анимацией камеры.	2	2
	6 Разработка анимационного ролика для социальных сетей.	2	2
	7 Разработка анимационного ролика для социальных сетей.	2	2
	8 Разработка анимационного ролика для социальных сетей. Просмотр работ. Рефлексия.	2	2
<b>РАЗДЕЛ II. Реклама</b>		<b>18</b>	
<b>Тема 2.1. Анализ ЦА</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	
	1 Понятие целевой аудитории. Анализ ЦА и его способы.	2	2
	2 Сегментация ЦА. Аватар клиента.	2	2
	3 Аффинитивные площадки: понятие и виды. Инструменты привлечения ЦА.	2	2
	4 Работа с майнд мэп. Просмотр работ. Рефлексия.	2	2
<b>Тема 2.2. Продуктовая матрица</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	
	1 Понятие продуктовой матрицы. УТП - уникальное торговое предложение: понятие.	2	2
	2 Лид-магнит: понятие и виды. Трипваер: понятие и виды.	2	2
	3 Основной продукт: понятие и виды. Максимизатор прибыли: понятие и виды (upsell, cross sell, down sell, bundle sale).	2	2
	4 Тропинка возврата: понятие и виды (возврат и удержание клиента). Работа с майнд мэп.	2	2
	5 Просмотр работ. Рефлексия.		
<b>Самостоятельная работа</b>		<b>5</b>	
<b>РАЗДЕЛ III. Производство мультимедиа контента</b>		<b>17</b>	
<b>Тема 3.1. Рекламный видеоролик в стиле Би - Ролл</b>	<b>Практические работы</b>	<b>9</b>	
	1 Знакомство с камерой. Основы портретной композиции.	2	2
	2 Типы объективов. Фокусные расстояния. Разработка идеи, препродакшн.	2	2
	3 Съёмка материала.	2	
	4 Базовый монтаж, подбор музыки и цветокоррекция.	2	2
	5 Просмотр работ. Рефлексия.	1	

<b>Тема 3.2. Предметная фотосъемка продукции компании</b>	<b>Практические работы</b>		<b>8</b>	
	1	Знакомство с камерой.	1	2
	2	Основы предметной композиции. Типы объективов. Фокусные расстояния.	2	2
	3	Работа с естественным освещением и вспышкой.	1	
	4	"Брекетинг по фокусу и брекетинг по экспозиции (HDR)". Импорт фото, организация файлов.	2	2
	5	Базовая обработка фото. Просмотр работ. Рефлексия.	2	2
<b>Самостоятельная работа</b>			<b>20</b>	
<b>РАЗДЕЛ IV. Медиа-дизайн</b>			<b>23</b>	
<b>Тема 4.1. Одностраничный веб-сайт</b>	<b>Практические работы</b>		<b>23</b>	
	1	Особенности дизайна для дисплеев.	2	2
	2	Основы работы с Фигмой и генерация идей проекта.	4	2
	3	Жанровые особенности структуры лендинга.	2	2
	4	Обсуждение и выбор темы.	2	2
	5	Типографика в вебе.	2	2
	6	Подготовка графики для веб-сайта.	3	2
	7	Консультация по проекту.	2	2
	8	Особенности презентации веб-сайта.	2	2
	9	Презентация работ. Ревью.	4	2
<b>Самостоятельная работа</b>			<b>10</b>	
<b>РАЗДЕЛ V. Саунд-дизайн</b>			<b>23</b>	
<b>Тема 5.1. Сведение музыкальной композиции</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>22</b>	
	1	Знакомство со студийным оборудованием. Знакомство с принципами сведения. Настройка DAW	2	2
	2	Роутинг. Подготовка проекта к работе. Работа с референсом.	2	2
	3	Начальный баланс. Определение формы.	4	2
	4	Сведение ритм секции и бас.	2	2
	5	Сведение мелодической секции.	2	2
	6	Монтаж вокальных партий, тюн вокала.	2	2
	7	Работа с пространством. Финальный микс.	4	2
	8	Сведение.	2	2
	9	Групповое прослушивание работ.	2	2
	<b>Самостоятельная работа</b>			<b>10</b>
<b>Зачет по разделам</b>			<b>1</b>	
			<b>Всего</b>	<b>97</b>

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «Медиа-дизайн», оснащенный:

оборудованием:

- персональное рабочее место для создания медиа-дизайна (по количеству рабочих мест + для преподавателя);
- мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная);
- рабочее место преподавателя, мебель для инвентаря и материалов (шкафы, стеллажи, тумбы); учебно-наглядные пособия.

техническими средствами:

- презентационная система для интерактивной работы над 3Д графикой и UX/UI дизайном;
- модуль прототипирования и аддитивных технологий;
- программное обеспечение для направления UX/UI дизайн и 3Д графика (офисное ПО, графические редакторы, программы верстки);

кабинет «Музыкальное звукооператорское мастерство», оснащенный:

оборудованием:

- мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя;
- мебель для инвентаря и материалов (шкафы, стеллажи, тумбы);
- учебно-наглядные пособия;
- канцелярские товары, письменные принадлежности;

техническими средствами обучения:

- персональное рабочее место для создания музыки и саунд-дизайна;
- образовательный комплект для студийной записи звука;
- комплект для моделирования акустики помещения;
- комплект многоканального мониторинга звука;
- комплект для портативной записи звука;
- презентационная система для направления музыка, звукорежиссура и саунд-дизайн;
- программное обеспечение: ProTool Ultimate, Nuendo 11 Pro edu, Izotope RX 8 Advanced, Izotope Ozone 9 Advanced, UAD Ultimate 2, Arturia V Collection 8, Waves Platinum, AAS Ultra Analog VA-3, Fabfilter Mastering Bundle, A.O.M. Invisible Limiter, Cubase 11 Pro edu;

кабинет «Анимация и моушн-дизайн», оснащенный:

оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся,

- мультимедиапроектор.

оснащенный программными средствами обучения:

- офисное ПО,

- графические редакторы,

- программы верстки.

кабинет «Реклама и цифровой маркетинг», оснащенный:  
оборудованием:

– посадочные места по количеству студентов;

– рабочее место преподавателя;

– большая магнитно-маркерная доска;

– учебные пособия;

– технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением,

- мультимедиапроектор,

- наличие подключения к сети интернет.

### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

#### **3.2.1. Основные печатные издания**

1. Алешин, Л.И. Компьютерный видеомонтаж / Л.И. Алешин. — Москва: ФОРУМ, 2019. — 176 с. — ISBN 978-5-91134-634-8.

2. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : непосредственный.

#### **3.2.2. Основные электронные издания**

1. Домнин, В. Н. Брендинг : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. Н. Домнин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 493 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13727-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519431> (дата обращения: 19.05.2023).

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 19.05.2023).

3. Пушкарева, Татьяна Павловна. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова ; Сиб. федер. ун-т, Политехн. ин-т. — Красноярск : СФУ, 2020 (2020-02-25). — 192 с. — Библиогр.: с. 190-192. - 100 экз. — ISBN 978-5-7638-4194-7 — URL: <https://bik.sfu-kras.ru/shop/publication?id=BOOK1-004/%D0%9F%20912-998695> (дата обращения: 19.05.2023).

### **3.2.3. Дополнительные источники**

1. Филд, С. Киносценарий : основы написания : [пошаговая инструкция : от замысла до готового сценария : когда ремесло становится искусством : 16+] / Сид Филд ; [пер. на рус. яз. Кононов А. Г., Кручина Е. Н.] ; Американская школа сценарного мастерства. - Москва : Э, сор. 2016. - 382 с.; 24 см. - (Мастер сцены).; ISBN 978-5-699-80929-5.

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 19.05.2023).

4. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 19.05.2023)

5. Роллингз, Э. Проектирование и архитектура игр / Эндрю Роллингз, Дэйв Моррис ; [пер. с англ. под ред. А. А. Чекаткова]. - 2-е изд. - Москва [и др.] : Вильямс, 2006. - 1034 с. : ил., табл.; 24 см.; ISBN 5-8459-0914-7.

## 4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

**4.1 Контроль и оценка** результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>Умения:</b> создавать одностраничный веб-сайт; проводить фотосъемку для сайта компании и соцсетей; снимать рекламный видеоролик в стиле Би – Ролл; создавать анимационный ролик для социальных сетей; определять и разрабатывать стратегию и средства продвижения рекламного продукта.	Подготовка проектов по ТЗ; Стендовая защита проектов; Экспертная оценка по критериям ТЗ
<b>Знания:</b> основы звукотехники и звукорежиссуры; анимации; медиа-дизайна; назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки видео- и аудиоинформации; способы и принципы монтажа видеоматериалов; технику и технологию производства фото- и видеоматериалов; особенности организации и управления процессом создания рекламного продукта.	

## 4.2 Формирование профессиональных и общих компетенций

Овладение общими и профессиональными 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 и профессиональных 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 55.02.02 Анимация (по видам).