


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

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора колледжа
№ 244/1 от 05.07.2023

Рабочая программа
дисциплины

ОП.08 ВВЕДЕНИЕ В КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ

для специальности

среднего
профессионального образования

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Красноярск 2023

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 декабря 2022 г. № 1098

Организация-разработчик:

Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства

РАЗРАБОТЧИКИ

Преподаватель

_____ А.А. Снетков

ПРОГРАММА ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией
специальностей 53.02.08 Музыкальное
звукооператорское мастерство, 55.02.02
Анимация (по видам), профессий
54.01.02 Ювелир, 54.01.20 Графический
дизайнер Протокол № 9
от «30» мая 2023 г.

Председатель ЦМК:

_____ Н.В. Мичикова

РЕКОМЕНДОВАНО

Методическим советом колледжа
Протокол № 10
от «20» июня 2023 г.

Председатель Методического совета

_____ О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по научно-
методической работе

_____ А.А. Полежаева

СОДЕРЖАНИЕ

| | стр. |
|--|------|
| ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ | 4 |
| СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ | 7 |
| УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ | 11 |
| КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ | 12 |

Паспорт рабочей программы дисциплины

ОП.08 Введение в креативные индустрии

Область применения программы

Рабочая программа дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (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.

1.1. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Дисциплина ОП.08 Введение в креативные индустрии относится к общепрофессиональному циклу программы подготовки специалистов среднего звена.

1.2. 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 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

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 российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, 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. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

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 | ЛР 12 |
| Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности (при наличии) | |
| Проявляющий ценностное отношение к культуре и искусству, к культуре речи и культуре поведения, к красоте и гармонии | ЛР 13 |

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 91 час, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 91 час.

2. Структура и содержание дисциплины

ОП 08. Введение в креативные индустрии

2.1 Объем дисциплины и виды учебной работы

| Вид учебной работы | Объем часов |
|--|--------------------|
| Максимальная учебная нагрузка (всего) | 91 |
| Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) | 91 |
| Промежуточная аттестация –зачет | |

2.2 Тематический план и содержание дисциплины ОП.08 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 | Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы |
|---|--|--|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| РАЗДЕЛ I. Анимация | | 17 | ОК 01-ОК 09 |
| Тема 1.1. Анимационный ролик для социальных сетей | Содержание учебного материала 1 Знакомство с программой MoHo. Инструменты рисования. 2 Панель таймлайн. Анимация с помощью инструментов трансформации. 3 Анимация по траектории движения. Анимация проявления контура 4 Работа с анимацией персонажа, Работа с масками. 5 Анимация цвета, текста. Работа с анимацией камеры. 6 Разработка анимационного ролика для социальных сетей. 7 Разработка анимационного ролика для социальных сетей. 8 Разработка анимационного ролика для социальных сетей. Просмотр работ. Рефлексия. | 17 2 2 2 2 2 2 3 | |
| РАЗДЕЛ II. Производство мультимедиа контента | | 17 | |
| Тема 2.1. Рекламный видеоролик в стиле Би - Ролл | Содержание учебного материала 1 Знакомство с камерой. Основы портретной композиции. 2 Типы объективов. Фокусные расстояния. Разработка идеи, препродакшн. 3 Съемка материала. 4 Базовый монтаж, подбор музыки и цветокоррекция. 5 Просмотр работ. Рефлексия. | 9 2 2 2 2 1 | |
| Тема 2.2. Предметная фотосъемка продукции компании | Содержание учебного материала 1 Знакомство с камерой. 2 Основы предметной композиции. Типы объективов. Фокусные расстояния. 3 Работа с естественным освещением и вспышкой. 4 "Брекетинг по фокусу и брекетинг по экспозиции (HDR)". Импорт фото, организация файлов. 5 Базовая обработка фото. Просмотр работ. Рефлексия. | 8 1 2 1 2 2 | |
| РАЗДЕЛ III. Саунд-дизайн | | 17 | |
| Тема 3.1. | Содержание учебного материала | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|--|-----------|
| Сведение музыкальной композиции | 1 | Знакомство со студийным оборудованием. Знакомство с принципами сведения. Настройка DAW. | 2 |
| | 2 | Роутинг. Подготовка проекта к работе. Работа с референсом. | 2 |
| | 3 | Начальный баланс. Определение формы. | 2 |
| | 4 | Сведение ритм секции и бас. | 2 |
| | 5 | Сведение мелодической секции. | 2 |
| | 6 | Монтаж вокальных партий, тюн вокала. | 2 |
| | 7 | Работа с пространством. Финальный микс. | 2 |
| | 8 | Сведение. Групповое прослушивание работ | 2 |
| | Зачет по разделам | | |
| РАЗДЕЛ IV. Медиа-дизайн | | | 20 |
| Тема 4.1. Одностраничный веб-сайт | Практические работы | | 20 |
| | 1 | Особенности дизайна для дисплеев. | 2 |
| | 2 | Основы работы с Фигмой и генерация идей проекта. | 2 |
| | 3 | Жанровые особенности структуры лендинга. | 2 |
| | 4 | Обсуждение и выбор темы. | 2 |
| | 5 | Типографика в вебе. | 2 |
| | 6 | Подготовка графики для веб-сайта. | 2 |
| | 7 | Консультация по проекту. | 2 |
| | 8 | Особенности презентации веб-сайта. | 2 |
| 9 | Презентация работ. Ревью. | 4 | |
| РАЗДЕЛ V. Реклама | | | 19 |
| Тема 5.1. Анализ ЦА | Содержание учебного материала | | 8 |
| | 1 | Понятие целевой аудитории. Анализ ЦА и его способы. | 2 |
| | 2 | Сегментация ЦА. Аватар клиента. | 2 |
| | 3 | Аффинитивные площадки: понятие и виды. Инструменты привлечения ЦА. | 2 |
| | 4 | Работа с майнд мэп. Просмотр работ. Рефлексия. | 2 |
| Тема 5.2. Продуктовая матрица | Содержание учебного материала | | 11 |
| | 1 | Понятие продуктовой матрицы. УТП - уникальное торговое предложение: понятие. | 2 |
| | 2 | Лид-магнит: понятие и виды. Трипваер: понятие и виды. | 2 |
| | 3 | Основной продукт: понятие и виды. Максимизатор прибыли: понятие и виды (upsell, cross sell, down sell, bundle sale). | 2 |
| | 4 | Тропинка возврата: понятие и виды (возврат и удержание клиента). Работа с майнд мэп. | 2 |
| 5 | Просмотр работ. Рефлексия. | 3 | |
| Зачет по разделам | | | 1 |
| Всего | | | 91 |

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 |
|---|---|
| Умения: 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 |
| Знания: 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 и анимационное кино (по видам).