

РОСЖЕЛДОР
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Ростовский государственный университет путей сообщения»
(ФГБОУ ВО РГУПС)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор М.А. Кравченко

Кафедра "Массовые коммуникации и прикладная лингвистика"

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ
(ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ,
ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

по Учебному плану

специальности среднего профессионального образования
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Квалификация специалиста среднего звена "Дизайнер"

Ростов-на-Дону

2024

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности для специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 308 от 05.05.2022.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов».....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	16
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	17

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО- КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена (далее – образовательной программы) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить основной вид деятельности: разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

1.2.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование 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

1.2.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование вида деятельности, профессиональных компетенций
ВД	Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов
ПК 1.1	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

1.2.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен

знать	Теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия; преобразующие методы формообразования (стилизация и трансформация форм); законы формообразования;
-------	--

	<p>систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования; основные экономические категории и технико-экономические показатели, используемые в процессе разработки художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов; методы расчета ключевых технико-экономических показателей проектирования; основные характеристики цифровой среды, способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования; ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-сайтов, web- и мобильных приложений. средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p>
<p>уметь</p>	<p>разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые решения для каждой художественной задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приёмами, материалами и средствами проектной графики и макетирования; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;</p> <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей. выбирать необходимые методы расчета технико-экономических показателей проектирования; осуществлять расчеты технико-экономического обоснования проекта;</p> <p>использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;</p> <p>разрабатывать информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных проектов; создавать интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR- постеры, интерактивную инфографику; многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения; готовить макет интерфейса к передаче в разработку; работать с инструментами интерактивного проектирования</p>

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля

Вид учебной работы	Объем часов
Общая учебная нагрузка	762
Аудиторная учебная нагрузка (с преподавателем)	454
лекции	194
практические занятия	260
Учебная практика	108
Производственная практика	72
Самостоятельная работа обучающегося	102
Промежуточная аттестация (защита курсовой работы)	2
Промежуточная аттестация (зачет)	2
Промежуточная аттестация (экзамен)	18
Промежуточная аттестация – экзамен по модулю	6

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов
ОК 01.; ПК 1.2.	МДК.01.01 Основы дизайна и композиции	144
ОК 02.; ПК 1.3.	МДК.01.02 Проектная и компьютерная графика	144
ПК 1.1.; ПК 1.4.	МДК.01.03 Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования	144
ОК 02.; ПК 1.3.	МДК.01.04 Цифровой дизайн	144
ОК 01.; ПК 1.1.; ПК 1.2.; ПК 1.3.; ПК 1.4.	УП.01.01 Учебная практика	108
ОК 01.; ПК 1.1.; ПК 1.2.; ПК 1.3.; ПК 1.4.	ПП.01.01 Производственная практика	72
ОК 01.; ОК 02.; ПК 1.1.; ПК 1.2.; ПК 1.3.; ПК 1.4.	Экзамен по модулю	6
	Всего:	762

2.2 Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов
1	2	3
МДК.01.01 Основы дизайна и композиции	Темы лекций:	32
	Определение композиции. Базовое понятие о композиции, как об организующей структуре, изобразительной системы для выражения идеи. Законы композиции. Виды композиционных построений: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно - пространственная.	4
	Организация композиции. Единство и соподчинение. Закон нюанса, контраста, тождества. Равновесие - баланс изобразительных средств. Симметрия, виды симметрий. Геометрический и оптический центры композиции. Понятие асимметрия. Статичная и динамичная композиция.	4
	Выразительные средства композиции. Точка, линия, пятно – элементы организации композиции. Специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактура и текстура материалов.	4
	Пропорции. Определение пропорций, их значение для организации различных видов композиционных построений. Определение модуля, модульной системы, модульной сетки. «Золотое сечение», как метод гармонизации композиции. Значение пропорциональной группы в композиции. Масштаб, масштабность.	4
	Формальная композиция. Сюжетно-изобразительная композиция (повествовательная). Декоративно-тематическая композиция. Композиция предметных форм (натюрморт).	4
	Свойства цвета - физические, психологические. Характеристика цветов. Гармония цвета в композиции. Влияние цвета на восприятие величины и массы формы. Весовые характеристики цвета. Пространственное воздействие цвета. Психологические особенности зрительного восприятия	6
	Стилизация. Творческая стилизация. Виды стилизации: внешняя поверхностная (подражательная) стилизация, декоративная стилизация, абстрактная стилизация (беспредметная). Роль стилизации в создании художественного образа.	6
	Практические занятия:	64
	Упражнение на симметрию, асимметрию. Упражнение на контраст, нюанс, тождество. Упражнения на организацию композиционного центра. Составление ритмических композиций из простых геометрических фигур	12
	Уравновешенная композиция с помощью точки, линии, пятна. Модульная система. Пропорциональное увеличение модуля. Композиция на основе модульной сетки (аппликация из изобразительного фотоматериала, элементов типографики) Комбинаторика плоскостного модульного элемента. Композиция на формате А3, гуашь, коллаж)	14
	Разработка симметричной плоскостной композиций - из геометрических фигур в ахроматике Формат А3 Разработка	14

	<p>асимметричной плоскостной композиций: - из геометрических фигур в ахроматике Ф.А3</p> <p>Разработка статичной плоскостной композиций: - из геометрических фигур в ахроматике Ф. А3</p> <p>Разработка динамичной плоскостной композиций: - из геометрических фигур в ахроматике Ф. А3</p> <p>Разработка закрытой плоскостной композиций: - из геометрических фигур в ахроматике Ф. А3</p> <p>Разработка открытой плоскостной композиций: - из геометрических фигур в ахроматике. Ф.А3</p>	
	<p>Выполнение упражнений на гармоничное сочетание цветов.</p> <p>Разработка композиций с использованием гармоничных цветовых сочетаний.</p>	10
	<p>Стилизация природной формы (растительный объект)</p> <p>Стилизация природной формы (животные, птицы, рыбы)</p> <p>Стилизация природной формы (насекомые)</p>	14
	Самостоятельная работа обучающихся:	42
	<p>Теоретические основы композиции.</p> <p>Выполнение заданий по практическим занятиям</p>	8
	<p>Основы художественного построения композиции в графике.</p> <p>Выполнение заданий по практическим занятиям</p>	8
	<p>Гармония цвета в композиции. Выполнение заданий по практическим занятиям</p>	8
	<p>Влияние цвета на восприятие величины и массы формы. Выполнение заданий по практическим занятиям</p>	8
	<p>Особенности организации плоскостной композиции на основе растительной и анималистической стилизации.</p> <p>Выполнение заданий по практическим занятиям.</p> <p>Подготовка к текущей аттестации</p>	10
	Промежуточная аттестация: экзамен	6
МДК.01.02 Проектная и компьютерная графика	Темы лекций:	64
	Особенности векторной графики. Интерфейс программы и базовые принципы работы программ векторной графики. Галерея инструментов выделения и рисования	6
	Работа в графическом редакторе векторной графики. Работа с текстом и шрифтовой графикой. Работа с цветом. Перетекание между объектами. Создание сложных изображений с помощью эффектов трансформации в векторной программе. Основы цифровой живописи.	6
	Формирование итоговой графики. Принципы создания мудборда и коллажа. Правила оформления итоговых графических планшетов	6
	Особенности растровой графики. Интерфейс программы. Обзор рабочего пространства. Работа с инструментарием. Слои. Работа со слоями. Выделение	6
	Работа в графическом редакторе растровой графики. Работа с восстановлением и корректировкой фотоизображения. Ретуширование. Рисунок в растровом редакторе. Заливка. Кисти. Фильтры. Особенности их применения. Слоевая модель изображения. Создание, особенности применения	6
	Цифровая живопись. Особенности создания живописного полотна средствами компьютерной графики	6
	Общие сведения программы трёхмерного моделирования, техническая информация, знакомство с интерфейсом	6

Система сплайнового моделирования. Система полигонального моделирования	8
Редактор новейших материалов. Работа с освещением	8
Система создания визуализаций	6
Практические занятия:	64
Создание линейного графического изображения методом отрисовки контура. Выполнение коротких практических заданий	6
Формирование шрифтовой композиции и тематической композиции из букв и слов. Создание прозрачного изображения. Создание абстрактных линейных изображений методом перетекания. Разработка полигонального изображения объекта. Создание изображения методом Типографики. Выполнение коротких практических заданий	6
Формирование мудборда интерьера на заданную стилистику. Компонировка итогового планшета по заданным элементам. Выполнение коротких практических заданий	6
Создание фотоколлажа по заданному прототипу. Создание открытки-приглашения к празднику с использованием доступных примитивов. Выполнение коротких практических заданий	6
Восстановление фотоизображения и его тональная корректировка. Верстка мудборда по заданному прототипу. Разработка мудбордов к созданию интерьера жилого пространства. Разработка абстрактного коллажа на произвольную тематику. Выполнение коротких практических заданий	6
Разработка абстрактного полотна средствами цифровой живописи. Выполнение коротких практических заданий	6
Состав главного меню. Панель инструментов. Создание нового документа. Настройка интерфейса рабочей области. Создание простейших объектов и примитивов	6
Построение простых геометрических объектов на основе сплайна. Построения сложных объектов на основе системы сплайна. Выполнение коротких практических заданий.	6
Выполнить изображение заданной формы. Выполнение формальной композиции в 3d графике. Разработка 3d модели внутреннего пространства. Выполнение коротких практических заданий	8
Выполнение проектной графики сцены, состоящей из шести предметов с нанесением текстур и света. Выполнение коротких практических заданий	8
Самостоятельная работа обучающихся:	16
Подготовка к выполнению лабораторных работ и отчетов по ним; выполнение индивидуальных заданий; разработка дополнительных графических изображений с использованием кистей для оттачивания мастерства	4
Подготовка к выполнению лабораторных работ и отчетов по ним; выполнение индивидуальных заданий; разработка дополнительных графических изображений с использованием кистей для оттачивания мастерства	4
Подготовка к выполнению лабораторных работ и отчетов по ним; выполнение индивидуальных заданий; разработка дополнительных графических изображений с использованием кистей для оттачивания мастерства	4
Подготовка к выполнению лабораторных работ и отчетов по ним; выполнение индивидуальных заданий; разработка дополнительных	4

	графических изображений с использованием кистей для оттачивания мастерства	
	Промежуточная аттестация: зачет	2
МДК.01.03 Методы расчета основных технических показателей проектирования	Темы лекций:	64
	Порядок проведения и составления технико-экономического обоснования проекта	2
	Разработка основных разделов технико-экономического обоснования: общие исходные данные и условия, идея проекта; проектная документация, планирование сроков реализации проекта; финансово-экономическая оценка проекта	4
	Основы ценообразования	4
	Современная методическая и сметно-нормативная база ценообразования	4
	Состав и структура сметной стоимости проекта	4
	Определение статей сметной стоимости	4
	Составление сметных расчетов по укрупненным нормативам	4
	Определение сметной стоимости проектных работ	4
	Правила исчисления объемов работ	4
	Расчет объемов работ по разделам локальной сметы	4
	Составление объектного сметного расчета (объектной сметы)	4
	Назначение и содержание сводного сметного расчета	4
	Состав и порядок определения затрат по главам сводного сметного расчета	4
	Основные виды работ в дизайн-проектировании Технология работ в дизайн-проектировании	2
	Методика подсчета объема работ в дизайн-проектировании	4
	Методы определения сметных затрат по работам дизайн-проекта	4
	Порядок разработки, экспертизы и утверждения проектно-сметной документации	4
	Практические занятия:	64
	Основы технико-экономических расчетов и смет в дизайн-проектировании	4
	Общая нормативно-расчетная база для определения размера средств на оплату труда в дизайн-проектировании и организации оплаты труда за выполненные работы	4
	Сметное нормирование в проектировании: общие положения	4
	Расчёты и методы расчётов в дизайн-проекте	4
	Ценообразование и сметное нормирование в дизайн-проектировании	4
	Расчет стоимости проектных работ	4
	Общая нормативно-расчетная база для определения размера средств на оплату труда в дизайн-проектировании и организации оплаты труда за выполненные работы	4
	Правила и методика подсчета объемов работ в дизайн-проектировании	4
	Подсчет объема работ дизайн-проекта	4
	Расчет стоимости материалов	4
	Расчет стоимости оборудования	4
	Методы расчета смет	4
Локальная смета на работы дизайн-проекта	4	
Составление смет базисно-индексным методом	4	
Составление сметной документации на примере конкретной организации.	4	
Порядок разработки, экспертизы и утверждения проектно- сметной	4	

	документации	
	Самостоятельная работа обучающихся:	8
	Виды дизайн-проектов Анализ проектирования и реализации дизайн-проектов	2
	Основные разделы технико-экономического обоснования проекта и их содержание	2
	Основы ценообразования и сметного дела	2
	Методика технико-экономических расчетов и смет в дизайн- проектировании	1
	Составление смет базисно-индексным методом	1
	Промежуточная аттестация (защита курсовой работы)	2
	Промежуточная аттестация: экзамен	6
МДК.01.04 Цифровой дизайн	Темы лекций:	34
	Введение в дисциплину. Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа». Представление о сути дисциплины «Дизайн цифровых медиа» и ее взаимосвязи со смежными дисциплинами.	2
	История цифровых медиа: основные поворотные моменты.	2
	Роль и место цифровых медиа в построении эффективной визуальной коммуникации. Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения.	2
	Свойства и принципы цифровой среды. Четыре свойства цифровой среды (по Дж. Мюррей): процедурные вычисления, совместное участие, пространственная навигация, энциклопедические свойства. Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу): числовое представление, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодирование.	2
	Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса.	2
	Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Анализ российских и зарубежных примеров.	2
	Инструменты дизайна и прототипирования (Figma, Scetch, Adobe XD, Tilda, Axure RP). Обзор интерфейсов, изучение работы со страницами, изображениями, модульными сетками и т.д. Выполнение коротких практических заданий.	2
	Преимущества цифровых плакатов Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Мультимедийная природа цифровых плакатов. Руководящие принципы дизайна интерактивных плакатов.	2
	Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Анализ композиции и построения сетки. Средства для передачи образа и идеи. Анализ цветового и мультимедийного решения плаката. Взаимосвязь шрифта и образа.	2
	Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор).	2
	Принципы гештальта в веб-дизайне. Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего Модульные сетки.	2

Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Типичные ошибки.	2
Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий.	2
Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров	2
Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Итоговый разбор работ.	2
Исследование и анализ видов лонгрида, Определение понятия лонгрида; история развития; основные виды (биография, репортаж, исследование, хроника событий и др.). Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити. Анимация элементов интерфейса Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma	2
Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Разбор примеров. Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации Дизайн и верстка, публикация.	2
Практические занятия:	68
Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа». Представление о сути дисциплины «Дизайн цифровых медиа» и ее взаимосвязи со смежными дисциплинами. Выполнение коротких практических заданий	2
История цифровых медиа: основные поворотные моменты.	2
Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения. Выполнение коротких практических заданий	2
Свойства и принципы цифровой среды. Четыре свойства цифровой среды (по Дж. Мюррей): процедурные вычисления, совместное участие, пространственная навигация, энциклопедические свойства. Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу): числовое представление, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодирование. Выполнение коротких практических заданий	2
Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса. Выполнение коротких практических заданий	2
Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Выполнение коротких практических заданий	2
Инструменты дизайна и прототипирования (Figma, Scetch, Adobe XD, Tilda, Axure RP). Обзор интерфейсов, изучение работы со страницами, изображениями, модульными сетками и т.д. Выполнение коротких практических заданий	2
Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Выполнение коротких практических заданий.	2

Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Выполнение коротких практических заданий.	2
Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор). Выполнение коротких практических заданий	2
Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего Модульные сетки. Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Выполнение коротких практических заданий	2
Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий. Выполнение коротких практических заданий	2
Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров. Выполнение коротких практических заданий	2
Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Итоговый разбор работ. Выполнение коротких практических заданий	2
Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити. Выполнение коротких практических заданий	2
Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации Дизайн и верстка, публикация. Выполнение коротких практических заданий	2
Проектирование и тестирование UX интерфейса. Создание UI дизайна. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка идеи приложения, создание ТЗ. Определение главных черт будущего интерфейса. Выполнение коротких практических заданий	2
Проектирование и тестирование UX интерфейса. Написание пользовательских сценариев. Создание архитектуры и навигации. Разработка и тестирование низкодетализированного прототипа. Выполнение коротких практических заданий	2
Дизайн мобильного приложения. Разработка UI Kit - единого набора элементов пользовательского интерфейса. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка фоновых изображений, иконок приложения и других медийных объектов. Выполнение коротких практических заданий	2
Создание высокодетализированного, кликабельного прототипа мобильного приложения с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимодействиями. Тестирование мобильного приложения с привлечением фокус группы и работа с итерациями. Выполнение коротких практических заданий	2

Онбординг к мобильному приложению. Выполнение коротких практических заданий	2
Проектирование и дизайн онбординга к мобильному приложению. Выполнение коротких практических заданий	2
Презентации на тему "Основные форматы трансмедиа", "Построение мира истории", "Способы привлечения аудитории на разных медиаплатформах"	2
Презентации на тему "Трансмедийный сторителлинг в документальных проектах", "Трансмедийный сторителлинг на основе видеоигр", "Трансмедийный сторителлинг на основе комиксов и графических романов".	2
Анализ трансмедийных экранных произведений. Выполнение коротких практических заданий	2
Анализ российских и зарубежных трансмедийных проектов. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка концепции трансмедийного проекта. Выполнение коротких практических заданий	2
Построение сюжетных линий, выбор медиа-платформ, на которых разворачивается история. Выполнение коротких практических заданий	2
Анимация элементов интерфейса	2
Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma	2
Дизайн и проектирование цифрового продукта на одной из цифровых платформ. Возможные варианты: мобильное приложение, интерактивная книга, видеоигра, веб-сериал, интерактивный комикс, анимационный фильм, веб-документальный проект и др. Выполнение коротких практических заданий	2
Самостоятельная работа обучающихся:	36
Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов	12
Дизайн лендинга по брифу заказчика. Разработка мультимедийного лонгрида	12
Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma Анимация элементов интерфейса	12
Промежуточная аттестация: экзамен	6
Учебная практика: Выполнение видов работ, предусмотренных рабочей программой практики	108
Производственная практика: Выполнение видов работ, предусмотренных рабочей программой практики	72
Экзамен по модулю:	6
Всего:	762

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

В процессе реализации модуля используется материально-техническая база ФГБОУ ВО РГУПС, обеспечивающая проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, лабораторных и практических занятий обучающихся, предусмотренных учебным планом и соответствующая действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Необходимый для реализации профессионального модуля перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

- рабочее место преподавателя;
- посадочные места обучающихся;
- учебные наглядные пособия;
- компьютеры с необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения и выходом в интернет.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основная:

1. Жильцова, О. Н. Рекламная деятельность : учебник и практикум для вузов / О. Н. Жильцова, И. М. Синяева, Д. А. Жильцов. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-9889-4. — Текст : электронный

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542287> (дата обращения: 10.01.2025).

3. Емелин, С. В. Технология и организация туроператорской деятельности: учебное пособие для среднего профессионального образования / С. В. Емелин. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2024. — 517 с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-18505-8. - Текст : электронный

4. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542333> (дата обращения: 10.01.2025).

5. Мокий, М. С. Экономика организации: учебник и практикум для среднего профессионального образования - М. С. Мокий, О. В. Азоева, В. С. Ивановский; под редакцией М. С. Мокия. - 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 297 с. - (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-13970-9. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. с. 1 - URL: <https://urait.ru/bcode/536608>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам		Оценка результатов: - устный опрос; - контроль выполнения индивидуальных заданий; - выполнение тестовых заданий по темам МДК; - результаты выполнения работ по учебной и производственной практикам; - экзамен по МДК.01.01; - зачет по МДК.01.02; - экзамен по МДК.01.03; - курсовая работа по МДК.01.03; - экзамен по МДК.01.04; - экзамен по модулю.
ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности		
ПК 1.1 Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	Знать теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия; преобразующие методы формообразования (стилизация и трансформация форм). законы формообразования; - систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);	Экспертная оценка по результатам деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: - на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах учебной и
ПК 1.2 Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов		
ПК 1.3 Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ		
ПК 1.4 Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Знать средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности систематизацию компьютерных программ для	

	<p>осуществления процесса дизайнерского проектирования. основные экономические категории и технико-экономические показатели, используемые в процессе разработки художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов; методы расчета ключевых технико-экономических показателей проектирования. Основные характеристики цифровой среды, способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования; ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-сайтов, web- и мобильных приложений. средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.;</p> <p>Уметь разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые решения для каждой художественной задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приёмами, материалами и средствами проектной графики и макетирования; выполнять</p>	<p>производственной практик.</p>
--	--	----------------------------------

	<p>эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; - использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности. <p>Уметь использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей. выбирать необходимые методы расчета технико-экономических показателей проектирования; осуществлять расчеты технико-экономического обоснования проекта.</p> <p>Уметь использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p>Уметь разрабатывать информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных</p>	
--	--	--

	<p>проектов; создавать интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR- постеры, интерактивную инфографику; многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения; готовить макет интерфейса к передаче в разработку; работать с инструментами интерактивного проектирования.</p>	
--	---	--