

Приложение 2.Х
к ПООП по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям).

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.0Х КОММУНИКАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.ХХ КОММУНИКАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.ХХ Коммуникационный дизайн» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 02, ОК 03, ПК Х.1.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 02	Определять задачи для поиска информации Определять необходимые источники информации Планировать процесс поиска Структурировать получаемую информацию Выделять наиболее значимое в перечне информации Оценивать практическую значимость результатов поиска Оформлять результаты поиска.	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности Приемы структурирования информации Формат оформления результатов поиска информации
ОК 03	Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	Содержание актуальной нормативно-правовой документации Современная научная и профессиональная терминология Возможные траектории профессионального развития и самообразования
ПК Х.1	Создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами.	Основные понятия коммуникационного дизайна Основы проектирования объектов коммуникационного дизайна

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	36
в т.ч. в форме практической подготовки	34
в том числе:	
теоретическое обучение	10
практические занятия	20
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	4
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся.	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Коммуникационный дизайн		36/20	
Тема 1. Аспекты восприятия визуальной информации	Содержание учебного материала	2	ОК 02, ОК 03, ПК X.1.
	1. Понятие «коммуникационный дизайн». Психологические и физиологические аспекты зрительного восприятия. Мультисенсорная природа коммуникационного дизайна. Компоненты коммуникаций, воздействующих на человека: цвето-графические, видео-, аудиовизуальные, сенсорные и т.д.		
	В том числе практических и лабораторных занятий <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Анализ компонентов коммуникаций, воздействующих на человека		
Тема 2. Современные требования к коммуникационному дизайну	Содержание учебного материала	2	ОК 02, ОК 03, ПК X.1.
	1. Современные общие требования к коммуникационному дизайну и тенденции развития коммуникационного дизайна. Области проектной деятельности коммуникационного дизайна: дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн СМ, арт-дизайн, дизайн среды, дизайн игр и т.д.		
	В том числе практических и лабораторных занятий <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы.	2	
Тема 3. Проектные технологии и инструменты	Теоретическое занятие		ОК 02, ОК 03, ПК X.1.
	1. Основные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиапространствах.	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	10	

коммуникационног о дизайна	1. Практическая работа «Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)».	10	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 4. Создание объектов коммуникационног о дизайна	Содержание учебного материала	4	ОК 02, ОК 03, ПК X.1.
	1. Проектирование и разработка дизайн-проектов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям 2. Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации 3. Визуализация данных 4. Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов		
	В том числе практических и лабораторных занятий	10	
	1. Практическая работа «Настройка материалов и текстур для созданных объектов».	2	
	2. Практическая работа «Разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)».	2	
	3. Практическая работа «Разработка шаблона презентации (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)».	2	
	4. Практическая работа «Разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)».	4	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Дифференцированный зачет	2	
Всего:		36	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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 3D графикой и UX/UI дизайном;

модуль прототипирования и аддитивных технологий;

программное обеспечение для направления UX/UI дизайн и 3D графика (офисное ПО, графические редакторы, программы верстки.).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и 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>.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518452>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Учебники для высшего и среднего профессионального образования от издательства «Юрайт». ... Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 181 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-10964-1.

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, 2022. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1.

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7.

4. Королькова, Александра. Живая типографика / Александра Королькова. - Изд. 4-е, испр. - Москва : Index Market, 2012. - 219, [4] с. : ил., цв. ил.; 23 см + [1] отд. л. цв. ил., сложенный в 8 стр.; ISBN 978-5-9901107-8-6/

5. Тонкости визуального дизайна для профессионалов [Текст] : [16+] / Конни Маламед ; [переводчик А. Мороз]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2018. - 336 с. : ил., табл., цв. ил.; 21x26 см. - (Серия "Современный дизайн"); ISBN 978-5-496-03225-4.

6. Гордон, Юрий. Книга про буквы / Юрий Гордон. Манн, Иванов и Фербер, 2022 г. - 264 с. : ил.; 25 см.; ISBN 978-5-00146-972-8.

7. Эйсман Л. Рекер К. История пантона. XX век в цвете / Эйсман, Л., Рекер, К. – Изд. Эксмо, 2020. – 192 с; ISBN 978-5-04-097123-7.

8. Дизайн и цвет : практикум : реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Шон Адамс, Терри Ли Стоун ; [пер. с английского Алексея Мороза под редакцией Владимира Измайлова]. - Москва : КоЛибри : Азбука-Аттикус, 2020. - 239 с. : ил.; ISBN 978-5-389-15067-6.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
<p>Определять задачи для поиска информации</p> <p>Определять необходимые источники информации</p> <p>Планировать процесс поиска</p> <p>Структурировать получаемую информацию</p> <p>Выделять наиболее значимое в перечне информации</p> <p>Оценивать практическую значимость результатов поиска</p> <p>Оформлять результаты поиска.</p> <p>Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;</p> <p>Применять современную научную профессиональную терминологию;</p> <p>Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>Создавать и редактировать цифровые изображения,</p>	<p>Осуществляет оптимальный сбор данных для разработки дизайн-продукта по ТЗ заказчика</p> <p>Может обосновать выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета</p> <p>Демонстрирует владение программами компьютерной графики</p> <p>Демонстрирует владение программами для создания анимации</p>	<p>Оценка результатов выполнения практической работы.</p> <p>Оценка в рамках текущего контроля результатов выполнения индивидуальных контрольных заданий.</p> <p>Оценка результатов выполнения самостоятельной работы</p>

выполнять типовые действия с объектами.		
Знания		
<p>Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>Приемы структурирования информации</p> <p>Формат оформления результатов поиска информации</p> <p>Содержание актуальной нормативно-правовой документации</p> <p>Современная научная и профессиональная терминология</p> <p>Возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>Основные понятия коммуникационного дизайна</p> <p>Основы проектирования объектов коммуникационного дизайна.</p>	<p>Способен дать определения основным понятиям коммуникационного дизайна</p> <p>Уверенно ориентируется в интерфейсе графических пакетов</p> <p>Применяет оптимальные способы создания и редактирования объектов</p> <p>Верная организация структуры папок на рабочем компьютере</p> <p>Грамотно формулирует и применяет законы композиции при создании объектов визуальной коммуникации</p> <p>Способен дать определения основным понятиям цветоведения</p> <p>Способен дать определения основным понятиям типографики</p> <p>Эффективно применяет правила типографики</p> <p>Способен дать определения основным понятиям инфографики</p> <p>Способен выстроить правильную последовательность создания проекта</p>	<p>Тестирование</p> <p>Оценка за устный индивидуальный опрос</p>