

**РОСЖЕЛДОР**

**Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
"Ростовский государственный университет путей сообщения"  
(ФГБОУ ВО РГУПС)**

---

Кафедра "Массовые коммуникации и прикладная лингвистика"

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ  
ПО ПОДГОТОВКЕ К ЭКЗАМЕНУ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**ПМ.01 РАЗРАБОТКА ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКИХ  
(ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ,  
ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ**

Для специальности среднего профессионального образования  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Автор-составитель: Соина Н.С.

Ростов-на-Дону  
2024 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ О ФОРМАХ ПОДГОТОВКИ К ЭКЗАМЕНУ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНКИ.....	6
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	18
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	21
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ.....	22

## ВВЕДЕНИЕ

Учебно-методическое пособие по подготовке к экзамену профессионального модуля ПМ.01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов» составлено на основании и в соответствии с ФГОС СПО и рабочей программы, которая является частью ОПОП по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебно-методическое пособие рассчитано на базовую подготовку обучающихся среднего профессионального образования и содержат основные требования и рекомендации по подготовке к экзамену по освоению дисциплины. Основной целью учебно-методического пособия является оказание методической помощи по организации учебной работы обучающихся для расширения, углубления и закрепления знаний и умений, а также формирования общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций в определенных ФГОС СПО видах деятельности:

Составление конкретных технических заданий для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.

Осуществление приёма и сдачи работы в соответствии с техническим заданием.

### 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

### 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

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен

<p>знать</p>	<p>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); 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; 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; использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; 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</p>

	интерфейса к передаче в разработку; работать с инструментами интерактивного проектирования
--	--

Учебная работа обучающихся организуется с целью:

1. систематизации и закрепления практического опыта, умений и знаний, общих и профессиональных компетенций, определенных в качестве основополагающих требованиями ФГОС СПО по дисциплинам, профессиональным курсам и междисциплинарным модулям;
2. формирования готовности к поиску, обработке и применению информации для решения профессиональных задач;
3. развития познавательных способностей и активности обучающихся, творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
4. формирования самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
5. формирования умений использовать нормативную, правовую, справочную и специальную литературу;
6. выработка навыков эффективной профессиональной деятельности.

## ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ О ФОРМАХ ПОДГОТОВКИ К ЭКЗАМЕНУ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНКИ

### Структура профессионального модуля:

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

## Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа
1	2
<b>МДК.01.01</b> <b>Основы дизайна и композиции</b>	<b>Темы лекций:</b>
	<p>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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>Выразительные средства композиции. Точка, линия, пятно – элементы организации композиции. Специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактура и текстура материалов.</p>
	<p>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.</p>
	<p>Формальная композиция. Сюжетно-изобразительная композиция (повествовательная). Декоративно-тематическая композиция. Композиция предметных форм (натюрморт).</p>
	<p>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</p>
	<p>Стилизация. Творческая стилизация. Виды стилизации: внешняя поверхностная (подражательная) стилизация, декоративная стилизация, абстрактная стилизация (беспредметная). Роль стилизации в создании художественного образа.</p>
	<p><b>Практические занятия:</b></p> <p>Упражнение на симметрию, асимметрию.                      Упражнение на контраст, нюанс, тождество.                      Упражнения на организацию композиционного центра.                      Составление ритмических композиций из простых геометрических фигур</p>
	<p>Уравновешенная композиция с помощью точки, линии, пятна.                      Модульная система. Пропорциональное увеличение модуля.                      Композиция на основе модульной сетки (апликация из изобразительного фотоматериала, элементов типографики)                      Комбинаторика плоскостного модульного элемента. Композиция на формате А3, гуашь, коллаж)</p>

	<p>Разработка симметричной плоскостной композиций - из геометрических фигур в ахроматике Формат А3 Разработка 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. Разработка композиций с использованием гармоничных цветовых сочетаний.</p>
	<p>Стилизация природной формы (растительный объект) Стилизация природной формы (животные, птицы, рыбы) Стилизация природной формы (насекомые)</p>
	<p><b>Самостоятельная работа обучающихся:</b></p>
	<p>Теоретические основы композиции. Выполнение заданий по практическим занятиям</p>
	<p>Основы художественного построения композиции в графике. Выполнение заданий по практическим занятиям</p>
	<p>Гармония цвета в композиции. Выполнение заданий по практическим занятиям</p>
	<p>Влияние цвета на восприятие величины и массы формы. Выполнение заданий по практическим занятиям</p>
	<p>Особенности организации плоскостной композиции на основе растительной и анималистической стилизации. Выполнение заданий по практическим занятиям. Подготовка к текущей аттестации</p>
	<p><b>Промежуточная аттестация: экзамен</b></p>
<p><b>МДК.01.02</b> <b>Проектная и компьютерная графика</b></p>	<p><b>Темы лекций:</b></p>
	<p>Особенности векторной графики. Интерфейс программы и базовые принципы работы программ векторной графики. Галерея инструментов выделения и рисования</p>
	<p>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.</p>
	<p>Формирование итоговой графики. Принципы создания мудборда и коллажа. Правила оформления итоговых графических планшетов</p>
	<p>Особенности растровой графики. Интерфейс программы. Обзор рабочего пространства. Работа с инструментарием. Слои. Работа со слоями. Выделение</p>
	<p>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</p>



Цифровая живопись. Особенности создания живописного полотна средствами компьютерной графики
Общие сведения программы трёхмерного моделирования, техническая информация, знакомство с интерфейсом
Система сплайнового моделирования. Система полигонального моделирования
Редактор новейших материалов. Работа с освещением
Система создания визуализаций
<b>Практические занятия:</b>
Создание линейного графического изображения методом отрисовки контура. Выполнение коротких практических заданий
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
Формирование мудборда интерьера на заданную стилистику. Компоновка итогового планшета по заданным элементам. Выполнение коротких практических заданий
Создание фотоколлажа по заданному прототипу. Создание открытки-приглашения к празднику с использованием доступных примитивов. Выполнение коротких практических заданий
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
Разработка абстрактного полотна средствами цифровой живописи. Выполнение коротких практических заданий
Состав главного меню. Панель инструментов. Создание нового документа. Настройка интерфейса рабочей области. Создание простейших объектов и примитивов
Построение простых геометрических объектов на основе сплайна. Построения сложных объектов на основе системы сплайна. Выполнение коротких практических заданий.
Выполнить изображение заданной формы. Выполнение формальной композиции в 3d графике. Разработка 3d модели внутреннего пространства. Выполнение коротких практических заданий
Выполнение проектной графики сцены, состоящей из шести предметов с нанесением текстур и света. Выполнение коротких практических заданий
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>
Подготовка к выполнению лабораторных работ и отчетов по ним; выполнение индивидуальных заданий; разработка дополнительных графических изображений с использованием кистей для оттачивания мастерства
Подготовка к выполнению лабораторных работ и отчетов по ним; выполнение индивидуальных заданий; разработка дополнительных

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

	Общая нормативно-расчетная база для определения размера средств на оплату труда в дизайн-проектировании и организации оплаты труда за выполненные работы
	Правила и методика подсчета объемов работ в дизайн-проектировании
	Подсчет объема работ дизайн-проекта
	Расчет стоимости материалов
	Расчет стоимости оборудования
	Методы расчета смет
	Локальная смета на работы дизайн-проекта
	Составление смет базисно-индексным методом
	Составление сметной документации на примере конкретной организации.
	Порядок разработки, экспертизы и утверждения проектно- сметной документации
	<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>
	Виды дизайн-проектов Анализ проектирования и реализации дизайн-проектов
	Основные разделы технико-экономического обоснования проекта и их содержание
	Основы ценообразования и сметного дела
	Методика технико-экономических расчетов и смет в дизайн-проектировании
	Составление смет базисно-индексным методом
	<b>Промежуточная аттестация (защита курсовой работы)</b>
	<b>Промежуточная аттестация: экзамен</b>
<b>МДК.01.04 Цифровой дизайн</b>	<b>Темы лекций:</b>
	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.
	История цифровых медиа: основные поворотные моменты.
	Роль и место цифровых медиа в построении эффективной визуальной коммуникации. Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения.
	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.
	Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса.
	Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Анализ российских и зарубежных примеров.
	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.
	Преимущества цифровых плакатов Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Мультимедийная природа цифровых плакатов. Руководящие принципы дизайна интерактивных плакатов.
	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.
	Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор).
	Принципы гештальта в веб-дизайне. 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. Типичные ошибки.
	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.
	Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров
	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.
	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
	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.
	<b>Практические занятия:</b>
	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
	История цифровых медиа: основные поворотные моменты.

<p>Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения. Выполнение коротких практических заданий</p>
<p>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</p>
<p>Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса. Выполнение коротких практических заданий</p>
<p>Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Выполнение коротких практических заданий</p>
<p>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</p>
<p>Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Выполнение коротких практических заданий.</p>
<p>Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Выполнение коротких практических заданий.</p>
<p>Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор). Выполнение коротких практических заданий</p>
<p>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</p>
<p>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</p>
<p>Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров. Выполнение коротких практических заданий</p>
<p>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</p>
<p>Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити. Выполнение коротких практических заданий</p>

	Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Выполнение коротких практических заданий
	Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации Дизайн и верстка, публикация. Выполнение коротких практических заданий
	Проектирование и тестирование UX интерфейса. Создание UI дизайна. Выполнение коротких практических заданий
	Разработка идеи приложения, создание ТЗ. Определение главных черт будущего интерфейса. Выполнение коротких практических заданий
	Проектирование и тестирование UX интерфейса. Написание пользовательских сценариев. Создание архитектуры и навигации. Разработка и тестирование низкодетализированного прототипа. Выполнение коротких практических заданий
	Дизайн мобильного приложения. Разработка UI Kit - единого набора элементов пользовательского интерфейса. Выполнение коротких практических заданий
	Разработка фоновых изображений, иконок приложения и других медийных объектов. Выполнение коротких практических заданий
	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
	Онбординг к мобильному приложению. Выполнение коротких практических заданий
	Проектирование и дизайн онбординга к мобильному приложению. Выполнение коротких практических заданий
	Презентации на тему "Основные форматы трансмедиа", "Построение мира истории", "Способы привлечения аудитории на разных медиаплатформах"
	Презентации на тему "Трансмедийный сторителлинг в документальных проектах", "Трансмедийный сторителлинг на основе видеоигр", "Трансмедийный сторителлинг на основе комиксов и графических романов".
	Анализ трансмедийных экранных произведений. Выполнение коротких практических заданий
	Анализ российских и зарубежных трансмедийных проектов. Выполнение коротких практических заданий
	Разработка концепции трансмедийного проекта. Выполнение коротких практических заданий
	Построение сюжетных линий, выбор медиа-платформ, на которых разворачивается история. Выполнение коротких практических заданий
	Анимация элементов интерфейса
	Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma

	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
	<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>
	Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов
	Дизайн лендинга по брифу заказчика. Разработка мультимедийного лонгрида
	Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma Анимация элементов интерфейса
	<b>Промежуточная аттестация: экзамен</b>
<b>Учебная практика:</b>	Выполнение видов работ, предусмотренных рабочей программой практики
<b>Производственная практика:</b>	Выполнение видов работ, предусмотренных рабочей программой практики
<b>Экзамен по модулю:</b>	
<b>Всего:</b>	

### Подготовка к зачету/экзамену

Подготовка к зачету способствует закреплению, углублению и обобщению знаний, получаемых в процессе обучения, а также применению их к решению практических задач.

Требования к организации подготовки обучающегося к зачетам те же, что и при занятиях в течение семестра, но соблюдаться они должны более строго.

Во-первых, очень важно соблюдение режима дня: сон не менее 8 часов в сутки, занятия должны заканчиваться не позднее, чем за 2-3 часа до сна. Оптимальное время занятий - утренние и дневные часы. В перерывах между занятиями рекомендуются прогулки на свежем воздухе, неустойчивые занятия спортом.

Во-вторых, наличие хороших собственных конспектов лекций. Даже в том случае, если была пропущена какая-либо лекция, необходимо вовремя ее восстановить, обдумать, снять возникшие вопросы для того, чтобы запоминание материала было осознанным.

В-третьих, при подготовке к зачету у обучающегося должен быть хороший учебник или конспект литературы, прочитанной по указанию преподавателя в течение семестра. Здесь можно эффективно использовать листы опорных конспектов. Вначале следует просмотреть весь материал по сдаваемой теме, отметить для себя трудные вопросы, обязательно в них разобраться.

Правила подготовки к зачету:

1. сориентироваться во всем материале и обязательно расположить его согласно вопросам к зачету или вопросам, обсуждаемым на семинарах, учебных

занятиях. Эта работа может занять много времени, но все остальное - уже технические детали, главное — это ориентировка в материале;

2. постараться максимально запомнить материал, переосмыслить его, рассмотреть альтернативные идеи;

3. подготовить «шпаргалки», главный смысл которых систематизация и оптимизация знаний, однако пользоваться таким подспорьем не рекомендуется. Это очень сложная и важная для обучающегося работа, более сложная и важная, чем простое поглощение массы учебной информации. Если обучающийся самостоятельно подготовил такие «шпаргалки», то, скорее всего, он и зачеты сдавать будет более уверенно, так как у него уже сформирована общая ориентировка в сложном материале. Как это ни парадоксально, но использование «шпаргалок» часто позволяет отвечающему лучше демонстрировать свои познания, точнее - ориентировку в знаниях, что намного важнее знания «запомненного» и «тут же забытого» после сдачи зачета.

При ответе на зачете обучающийся сначала должен продемонстрировать преподавателю усвоенный по программе обучения материал, и лишь после этого высказать иную, желательно аргументированную точку зрения.

*Критерии оценки конспекта (сообщения)*

№	Критерии оценивания	«Отлично»	«Хорошо»	«Удовлетворительно»
1	Объём выполненной работы	Оптimalен для конспектирования материала	Оптimalен для конспектирования материала	Занижен завышен
2	Логическая последовательность и связанность материала	+	Незначительно нарушена	Нет, нарушена
3	Полнота изложения содержания	+	Не выдержана	Не выдержана
4	Сохранение основной идеи через весь конспект	+	+	нарушено
5	Использование дополнительной литературы( при постановке подобной задачи)	+	+	Не достаточно
6	Оформление	+	+	Наличие отклонений
7	Соблюдение языковой и речевой норм ( как	+	+	Соблюдается слабо



	дополнительный критерий)			
--	--------------------------	--	--	--

Критерии оценки практической работы:

№	Критерии оценивания	«Отлично»	«Хорошо»	«Удовлетворительно»	удовлет
1	Правильность выполнения расчетов или иллюстраций	Выполнено с высокой точностью	Имеются незначительные пометки, ошибка	Неточность в изложении материала	Грубые рас отсу ве
	Логичная последовательность и связанность материала	+	Незначительно нарушена	нарушена	Отсу
	Оформление	+	+	Наличие отклонений	На откл
	Соблюдение языковой и речевой норм, профессиональная лексика и терминология	+	–	Соблюдается слабо	Нар отсу

## 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	Знать теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;	<p>Оценка результатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- устный опрос;</li> <li>- контроль выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- выполнение тестовых заданий по темам МДК;</li> <li>- результаты выполнения работ по учебной и производственной практикам;</li> <li>- экзамен по МДК.01.01;</li> <li>- зачет по МДК.01.02;</li> <li>- экзамен по МДК.01.03;</li> <li>- курсовая работа по МДК.01.03;</li> <li>- экзамен по МДК.01.04;</li> <li>- экзамен по модулю.</li> </ul>
ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	преобразующие методы формообразования (стилизация и трансформация форм). законы формообразования; - систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); Знать средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной	
ПК 1.1 Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	и информационные технологии деятельности систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования.	
ПК 1.2 Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	основные экономические категории и технико-экономические показатели, используемые в процессе разработки художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов	
ПК 1.3 Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов; методы расчета ключевых технико-экономических показателей проектирования. Основные характеристики цифровой среды, способы структурирования информации с помощью последовательного	<p>Экспертная оценка по результатам деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- на практических занятиях;</li> <li>- при выполнении работ на различных этапах учебной и производственной практик.</li> </ul>
ПК 1.4 Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	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.;

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 эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию

Уметь:

- 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

	<p>профессиональной деятельности.</p> <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 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>	
--	---	--

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

На современном рынке труда конкурентоспособным может стать только квалифицированный работник соответствующего уровня и профиля, компетентный, свободно владеющей своей профессией и ориентированный в смежных областях деятельности, способный к эффективной работе по специальности на уровне мировых стандартов и готовый к постоянному профессиональному росту. В современных реалиях задача преподавателя заключается в организации и направлении познавательной деятельности обучающихся, эффективность которой во многом зависит от их самостоятельной работы. В свою очередь, самостоятельная внеаудиторная учебная работа обучающихся выступает средством достижения прочных и глубоких знаний, инструментом формирования активности и самостоятельности обучающихся. Основной целью учебно-методического пособия является оказание методической помощи по подготовке к экзамену обучающихся для расширения, углубления и закрепления знаний и умений обучающихся, а также формирования общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций. Учебно-методическое пособие рассчитано на базовую подготовку обучающихся среднего профессионального образования и содержит основные требования и рекомендации по подготовке к сдаче зачета/экзамена.

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

### Основная учебная литература:

#### 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>