

*к ООП по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)*

**Министерство образования Московской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Московской области «Электростальский колледж»**

Утверждена приказом руководителя
образовательной организации
№ 211-од от 23.05.2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10 КОММУНИКАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

г.о. Электросталь, 2023 г.

РАССМОТРЕНО

ПЦК профессионального
цикла по специальностям
38.02.01 Экономика и
бухгалтерский учет (по
отраслям) и 43.02.14
Гостиничное дело, 43.02.16
Туризм и гостеприимство

Протокол № 9

«11» апреля 2023 г.

_____ /Тихонова Е. В. /

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.10 Коммуникационный дизайн разработана в соответствии с требованиями:

1. Примерной программы для профессиональных образовательных организаций. Утверждена протоколом учебно-методического объединения по УГПС 54.00.00 от 31 августа 2021 г. № 1. Зарегистрировано в государственном реестре примерных основных образовательных программ регистрационный № 4. Приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-24 от 02.02.2022 г.
2. Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 05.05.2022 № 308 (зарегистрирован в Минюсте России 25.07.2022 № 69375);
3. Федерального закона от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
4. Учебного плана по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного от 23.05.2023 г., приказ № 211-од.

Организация-разработчик: ГБПОУ МО «Электростальский колледж»

Разработчик: методист

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА 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 ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.10 «КОММУНИКАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН»

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.10 «Коммуникационный дизайн» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Дисциплина разработана с учетом запросов работодателей и с привлечением специалистов-практиков из креативных индустрий, в том числе являющимися линейными экспертами национального открытого чемпионата творческих компетенций «АртМастерс».

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01-04, 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 01	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Структуру плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
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	Использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности	Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Профессиональную терминологию; Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности
ОК 04	Применять в деятельности знания о психологии коллектива; Организовывать деятельность коллектива; Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик	Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик
ПК X.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 учебной дисциплины	36
в т.ч. в форме практической подготовки	34
в т. ч.:	
теоретическое обучение	24
практические занятия	6
<i>Самостоятельная работа</i>	6
Промежуточная аттестация	2

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций, формирование которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Коммуникационный дизайн		34	
Тема 1. Аспекты восприятия визуальной информации	Содержание учебного материала	2	ОК 01-04, 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.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Анализ компонентов коммуникаций, воздействующих на человека	2	
Тема 2. Современные требования к коммуникационному дизайну	Содержание учебного материала	2	ОК 01-04, 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.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Подбор и анализ материалов СМ-контента, рекламы	2	
Тема 3. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Содержание учебного материала	2	ОК 01-04, ПК X.1
	1. Основные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиапространствах		
	В том числе практических и лабораторных занятий	10	
	1. Практическая работа «Разработка медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста)»	10	

Тема 4. Создание объектов коммуникационного дизайна	Содержание учебного материала		ОК 01-04, ПК Х.1
	1. Проектирование и разработка дизайн-проектов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям	4	
	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		
Дифференцированный зачет		2	
Всего:		36	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Кабинет «Медиа-дизайн», оснащенный:

№	Наименование оборудования	Техническое описание
I Специализированная мебель и системы хранения		
Основное оборудование		
	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	
Дополнительное оборудование		
II Технические средства		
Основное оборудование		
	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)	
Дополнительное оборудование		
III Демонстрационные учебно-наглядные пособия		
Основное оборудование		
Дополнительное оборудование		

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. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / Ёлочкин Михаил Евгеньевич, Тренин Глеб Александрович, Костина Анастасия Викторовна др. - Москва : Академия, 2018. - 160 с. - Профессиональное

образование - ISBN 978-5-4468-1317-9 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/415645/>.

2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики : учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. - Москва : Академия, 2019. - 160 с. - Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1481-7 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/369516/>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Ильяхов, Максим. Пиши, сокращай [Текст] : как создавать сильный текст : [12+] / Максим Ильяхов, Людмила Сарычева. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. - 439 с. : ил., портр., цв. ил.; 20 см.; ISBN 978-5-9614-5750-6.

2. Канеман, Даниэль. Думай медленно... Решай быстро : [16+] / Даниэль Канеман ; [перевод с английского А. Андреева и др.]. - Москва : АСТ, печ. 2018. - 653 с. : ил.; 22 см. - (№1 в рейтинге Amazon.com).; ISBN 978-5-17-080053-7

3. Круг, С. Не заставляйте меня думать : веб-юзабилити и здравый смысл : [лучшая книга по юзабилити для начинающих] / Стив Круг ; [пер. с англ. М. А. Райтмана]. - 3-е изд. - Москва : Э, 2018. - 253, [1] с. : ил., цв. ил.; 24 см. - (Мировой компьютерный бестселлер).; ISBN 978-5-699-91492-0

4. Купер, А. Психбольница в руках пациентов : Алан Купер об интерфейсах : почему высокие технологии сводят с ума и как восстановить душевное равновесие. - Изд. испр. - Санкт-Петербург ; Москва : Символ, 2009. - 328 с. : ил., портр.; 22 см. - (Профессионально).; ISBN 978-5-93286-168-4.

5. Норман, Дональд. Дизайн привычных вещей. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022.; ISBN 978-5-00195-363-0.

6. Разработка ценностных предложений : Как создавать товары и услуги, которые захотят потребители. Ваш первый шаг... : [0+] / Александр Остервальдер, Ив Пинье, Грег Бернарда, Алан Смит ; дизайн: Триш Пападакос ; [пер. с англ.: Мария Кульнева]. - Москва : Альпина Паблишер, 2015. - 309 с. : цв. ил., табл.; 19x24 см. - (Серия "Модели ведущих корпораций") (Editor's choice).; ISBN 978-5-9614-4907-5.

7. Фитцпатрик, Р. Спроси маму. Как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи, если все кругом врут? / Роб Фитцпатрик ; перевод с английского Дмитрия Янина. - Москва : Альпина паблишер, 2020. - 158, [1] с.; 21 см. - (Альпина бизнес / Инновации и стартапы) (Founder centric. ФРИИ).; ISBN 978-5-9614-3045-5.

8. Эяль, Н. На крючке : как создавать продукты, формирующие привычки : [16+] / Нир Эяль, Райан Хувер ; перевод с английского Сергея Филина. - 3-е изд. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 267, [2] с. : ил., табл.; ISBN 978-5-00146-312-2.

9. Яблонски, Д. Законы UX-дизайна : понимание психологии пользователя-ключ к успеху : перевод с английского / Джон Яблонски ; перевод с английского Андрея Логунова. - Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. - 143 с. : ил., цв. ил.; 21 см.; ISBN 978-5-9775-6771-8.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
<p>Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) 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; Использовать в работе актуальны нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности; Применять в деятельности знания о психологии коллектива; Организовывать деятельность коллектива;</p>	<p>Качество созданных проектов цифровых продуктов</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

<p>Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик;</p> <p>Создавать и взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами;</p> <p>Создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами</p>		
Знания		
<p>Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</p> <p>Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;</p> <p>Методы работы в профессиональной и смежных сферах;</p> <p>Структуру плана для решения задач;</p> <p>Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности;</p> <p>Приемы структурирования информации;</p> <p>Формат оформления результатов поиска информации;</p> <p>Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности;</p> <p>Профессиональную терминологию;</p> <p>Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>Основы финансовой грамотности;</p> <p>Психологические основы деятельности коллектива;</p> <p>Правила организации деятельности коллектива;</p>	<p>Качество созданных проектов цифровых продуктов</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

<p>Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Эффективные способы взаимодействия объектов дизайна в графических программах; Основы проектирования объектов дизайна в графических программах</p>		
---	--	--