

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области
Государственное автономное профессиональное образовательное
учреждение
«ВОЛГОГРАДСКИЙ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ «ВСПК»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ «ВСПК»

А.С. Калинин

_____ 2020 г.



**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ПО
ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ И ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ**

**06.044 Консультант в области развития
цифровой грамотности населения
(цифровой куратор) с вариативной частью
в рамках компетенции «Разработка
компьютерных игр и мультимедийных
приложений»**

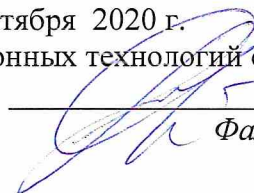
Форма обучения: очная, с применением ДОТ

Волгоград 2020

Авторы программы: Машихина Т.П., к.п.н., доцент, преподаватель информатики ГАПОУ «ВСПК»

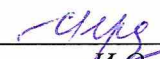
Программа рассмотрена на заседании кафедры информационных технологий обучения

Протокол заседания № 3 от « 1 » октября 2020 г.
Заведующий кафедрой информационных технологий обучения


к.п.н., доцент, Машихина Т.П.
Фамилия И.О., подпись

Программа рассмотрена на заседании научно-методического совета ГАПОУ «ВСПК»
Протокол НМС № 96 от « 1 » октября 2020 г.

Заместитель директора по учебно-воспитательной работе


Герасименко С.В.
Фамилия И.О., подпись

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Общие положения.....	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы профессиональной подготовки	4
1.2. Общая характеристика программы	5
1.2.1. Цель и задачи программы	5
1.2.2. Срок освоения программы	8
2. Характеристика профессиональной деятельности выпускника по рабочей профессии консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) с вариативной частью в рамках компетенции «программные решения для бизнеса»	8
2.1. Трудовая функция и трудовые действия профессиональной деятельности выпускника	8
2.2. Виды профессиональной деятельности выпускника	9
2.3. Компетенции выпускника по профессии, формируемые в результате освоения программы	9
2.4. Результаты освоения программы ПП	11
3. Структура и содержание программы профессиональной подготовки по профессии консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор)	13
4. Условия реализации программы профессионального обучения	21
4.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению..	21
4.2. Программное обеспечение.....	21
4.3. Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы.....	22
4.4. Информационное обеспечение обучения.....	22
4.5. Общие требования к организации образовательного процесса.....	27

1. Общие положения

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы профессиональной подготовки

Программа, разработана на основе профессионального стандарта «Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) с вариативной частью в рамках компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» **на основании нормативных документов:**

- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон об образовании)
- Закон РФ «О занятости населения в Российской Федерации» от 19.04.1991 N 1032-1
- Профессиональный стандарт «Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор)» утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 31 октября 2018 года №682н;
- приказа Минобрнауки России от 18 апреля 2013 г. N 292 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения»;
- приказа Минобрнауки России от 29 октября 2001 № 3477 «Об утверждении перечня профессий профессиональной подготовки»;
- Общероссийского классификатора профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов. ОК 016-94 (ОКПДТР) (принят постановлением Госстандарта РФ от 26 декабря 1994 г. N 367) (с изменениями и дополнениями 2007, 2012гг);
- Единого тарифно-квалификационного справочника работ и профессий рабочих (ЕТКС) (с изменениями и дополнениями), выпуск №2, часть №

2, утвержденным Постановлением Минтруда РФ от 15.11.1999 N 45 (в редакции Приказа Минздравсоцразвития РФ от 13.11.2008 N 645);

- Рекомендаций к разработке учебных планов и программ для краткосрочной подготовки граждан по рабочим профессиям, разработанным Институтом развития профессионального образования Министерства образования РФ в 1999 году, согласованными в Министерстве образования России 25.04. 2000 № 186/17-11;
- модели учебного плана для профессиональной подготовки персонала по рабочим профессиям (М., 1994 г., приказ Минобразования России № 407 от 21.10.94 г.);

1.2. Общая характеристика программы

1.2.1. Цель и задачи программы

Программа профессиональной подготовки реализуется на базе мастерской «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Категория обучающихся – программа предназначена для реализации в системе дополнительного образования. Категория обучающихся – лица не имеющие диплом СПО и ВО.

Цель программы – формирование профессиональных умений и навыков по выполнению профессиональных функций консультанта в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) с вариативной частью в рамках компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) **должен знать:**

- государственное регулирование документационного обеспечения управления в государственных организациях;
- современную организацию документооборота и тенденции использования ИКТ;

- организацию оперативного хранения документов в текущем делопроизводстве;
- основные тенденции развития делопроизводства в государственном аппарате управления и различных организациях, в том числе социальной сферы;
- основные характеристики процессов сбора, передачи, поиска, обработки и накопления информации;
- принципы и технологии организации информационных потоков в управлении социальной сферой;
- технологии создания и использования интегрированных информационных систем для решения задач социальной сферы;
- способы организации локальных и распределенных компьютерных сетей, структуру корпоративных сетей;
- систему сбора, обработки и формирования отчетной социальной информации.
- правила охраны труда и здоровьесберегающие технологии, электро и пожарной безопасности, пользование средствами пожаротушения.

Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) **должен уметь:**

- составлять и оформлять управленческие документы, в том числе
- информационно-справочные, в соответствии с требованиями правовых актов и стандартов;
- грамотно использовать поисковые возможности систем электронного документооборота;
- разбираться в классификаторах различных видов, уметь пользоваться номенклатурой дел, перечнями документов со сроками хранения;
- использовать базы данных по социальной работе;

- уверенно работать на персональном компьютере;
- использовать интегрированные информационные системы для решения задач отрасли;
- использовать возможности стандартного программного обеспечения;
- использовать языки программирования;
- выполнять правила охраны труда и противопожарной безопасности.

Достижение поставленной цели при разработке и реализации программы предусматривает решение следующих основных **задач**:

- обеспечение соответствия программы профессиональной подготовки требованиям профессионального стандарта;
- достижение планируемых результатов освоения программы всеми обучающимися;
- установление требований к воспитанию и социализации обучающихся как части образовательной программы и соответствующему усилению воспитательного потенциала колледжа, формированию образовательного базиса, основанного не только на знаниях, но и на соответствующем культурном уровне развития личности, созданию необходимых условий для ее самореализации;
- взаимодействие образовательной организации при реализации программы ПП с социальными партнерами;
- развитие у обучающихся следующих личностных качеств: творческой активности, социальной мобильности, общекультурной грамотности, целеустремленности, организованности, трудолюбия, ответственности, самостоятельности, гражданственности, приверженности этическим ценностям, толерантности, настойчивости в достижении цели, умения творчески саморазвиваться, непрерывно самообразовываться в соответствии с изменениями в науке, технике и производстве, способности творчески относиться к профессиональной деятельности, коммуникативных умений.

1.2.2. Срок освоения программы

Нормативный срок освоения программы 164 часа (1 - 1,5 месяца) при очной форме подготовки (в том числе 30 часов с использованием ДОТ).

Квалификация: консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) с вариативной частью в рамках компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»

Форма итоговой аттестации: квалификационный экзамен (демонстрационный экзамен).

По завершении освоения программы выдаётся свидетельство о профессии рабочего, должности служащего.

2. Характеристика профессиональной деятельности выпускника по рабочей профессии консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) с вариативной частью в рамках компетенции «разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»

2.1. Трудовая функция и трудовые действия профессиональной деятельности выпускника

Трудовая функция: Проведение информационно—просветительских мероприятий, направленных на развитие цифровых компетенций населения.

Трудовые действия:

- Годовое планирование системы информационно-просветительских мероприятий, направленных на развитие цифровых компетенций различных групп населения и на продвижение услуг консультирования по соответствующим вопросам.

- Разработка информационных и презентационных материалов для различных групп населения о цифровых компетенциях, перечне консультационных услуг и возможности их получения, в т.ч. для СМИ.
- Проектирование информационно-просветительских мероприятий по развитию цифровых компетенций различных групп населения и продвижению услуг консультирования по соответствующим вопросам.
- Проведение массовых мероприятий информационно-просветительского характера, направленных на формирование потребности в развитии и развитие цифровых компетенций населения, продвижение услуг консультирования по соответствующим вопросам.
- Анализ и оценка результативности отдельного мероприятия и их системы.
- Планирование консультации и системы консультаций.
- Проведение групповых и индивидуальных консультаций с клиентами.
- Анализ и оценка результативности консультационной работы.
- Ведение документации, обеспечивающей предоставление консультационных услуг в соответствии с требованиями к отчетности.

2.2. Виды профессиональной деятельности выпускника

- консультант в области развития цифровых компетенций;
- старший консультант в области развития цифровых компетенций.

2.3. Компетенции выпускника по профессии, формируемые в результате освоения программы

Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор) должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности, включающими в себя способность:

ПК-1. Организация и ведение делопроизводства и документооборота в органах управления с последующим хранением.

ПК-2. Организация работы с конкретными задачами на персональных компьютерах и между ними.

ПК-3. Организация и принятие мер безопасности по работе с информацией в сети интернет.

ПК-4. Написание программного кода игрового и мультимедийного приложения.

ПК-5. Создание визуального интерфейса для взаимодействия с программой.

ПК-6. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации и идентификации.

ПК-7. Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации и идентификации.

ПК-8. Планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации и идентификации.

ПК-9. Создание и настройка визуальной части пользовательского интерфейса и мультимедиа.

ПК-10. Планирование работ по разработке объектов и систем игровых решений.

ПК-11. Производство игрового программного решения.

2.4. Результаты освоения программы III

В результате освоения программы выпускник приобретёт следующие навыки:

- Планировать и проводить анализ рынка цифровых технологий и сервисов, цифровых компетенций населения и ресурсов их развития (информационных ресурсов, образовательных и просветительских программ);
- Осуществлять поиск информации об образовательных и просветительских программах, направленных на развитие цифровых компетенций различных групп населения, организациях, их реализующих;
- Верифицировать, оценивать качество и достаточность информации об образовательных и просветительских программах, направленных на развитие цифровых компетенций различных групп населения, организациях, их реализующих, запрашивать дополнительную информацию (при необходимости);

- Находить и оценивать информационные ресурсы по вопросам развития цифровых компетенций, применения цифровых технологий и сервисов;
- Определять приоритетные направления консультационной работы по развитию цифровых компетенций населения;
- Осуществлять перспективное планирование информационно — просветительских мероприятий и консультаций, направленных на развитие цифровых компетенций населения;
- Определять задачи подчиненных, консультировать по их решению, организовывать взаимодействие сотрудников и оказывать психологическую поддержку молодым специалистам- консультантам;
- Оценивать результаты предоставления консультационных услуг;
- Анализировать и оценивать существующие и новые подходы к консультированию по вопросам развития цифровых компетенций, качество, эффективность и результативность различных форм, методов и методик консультирования;
- Определять приоритетные формы и методы развития цифровых компетенций с учетом возраста, индивидуальных особенностей и потребностей клиентов;
- Планировать и организовывать внедрение современных методов, методик и форм консультирования по вопросам развития цифровых компетенций, распространение позитивного опыта консультирования;
- Использовать различные средства и способы распространения позитивного опыта консультирования по вопросам развития цифровых компетенций;
- Использовать современные информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности необходимые знания: методологические и теоретические основы консультирования, особенности консультирования по вопросам развития цифровых компетенций; направления и перспективы развития цифровых технологий и сервисов; базовые цифровые компетенции, тенденции их

развития; современные подходы, формы, методы и методики дополнительного образования и просвещения, особенности дополнительного образования и просвещения по вопросам развития цифровых компетенций; требования к информационным ресурсам по вопросам развития цифровых компетенций, применения цифровых технологий и онлайн-сервисов, ориентированным на различные группы населения; возрастные особенности различных групп клиентов; правила построения устного и письменного монологического сообщения, ведения профессионального диалога; нормы русского литературного языка; теоретические основы и практики проектной деятельности, организации работы малой группы; законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, правила использования информационных материалов в Интернет; законодательство Российской Федерации об образовании и о персональных данных.

3. Структура и содержание программы профессиональной подготовки по профессии консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор)

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа слушателей	Аудит. занятия	В том числе с ДОТ
1	2	3	4
ОП.00 Общепрофессиональный учебный цикл			
ОП.01 Этика и культура делового общения			
Раздел 1 Профессиональная этика.	<i>Содержание учебного материала</i>		
	Тема 1.1 Структура, виды, прикладные аспекты профессиональной этики. Общие правила поведения корпоративной этики, служебный этикет. Понятие о профессиональной этике. Основные принципы профессиональной этики. Профессионализм как нравственная черта	1	

	личности. деятельности. Этические основы деятельности цифрового куратора. Профессионально-служебная этика. Основные нормы служебной этики. Недопустимые нормы поведения и личностные качества. Этические нормы в отношениях с коллегами. Правила поведения и стиль обслуживания клиентов. Корпоративный имидж.		
	Практическое занятие № 1 Основные элементы делового этикета (тренинг)	2	
	Практическое занятие № 2 Деловой этикет цифрового куратора (тренинг)	2	
	Практическое занятие № 3 Специфика ведения деловых бесед, встреч, переговоров (тренинг)	2	
	Самостоятельная работа № 1 Проработка конспекта занятия, работа с литературой		2
Раздел 2 Культура делового общения	<i>Содержание учебного материала</i>		
	Тема 2.1 Сущность и основные характеристики общения. Специфика и формы делового общения. Сущность и основные характеристики общения. Общение как процесс взаимодействия и восприятия людьми друг друга. Содержание, цель и средства общения. Коммуникативная, интерактивная, перцептивная стороны общения. Исторический аспект возникновения и развития общения. Потребность в коммуникативном взаимодействии людей. Определение видов общения, их классификация. Специфика бытового и делового общения. Определение сущности и важнейших особенностей делового общения. Основные принципы делового общения, способствующие достижению успеха в деятельности. Регламентированность делового общения. Разновидности делового общения. Императивное, манипулятивное и диалогическое общение. Индивидуальное, групповое и публичное общение. Прямое и косвенное общение. Виды делового общения в зависимости от его целей. Основные зоны дистанции между собеседниками во время общения.	1	
	Практическое занятие № 4 Определение собственной стратегии взаимодействия (ролевая игра)	2	
	Самостоятельная работа № 2 Определение собственного стиля делового общения.		2

	Практическое занятие № 5 Создание собственной типологии стилей делового общения (дискуссия на основе просмотра видеоматериала). Дифференцированный зачёт.	2	
	ИТОГО:	12	4
ОП.02 Методы и технологии проведения консультаций и оказание информационных услуг населению			
	<i>Содержание учебного материала</i>		
Раздел 1 Психолого-педагогические особенности разных возрастных групп	Тема 1.1 Психолого-педагогические особенности подросткового, среднего, предпенсионного и пенсионного возраста. Общая характеристика возрастных групп. Характеристика познавательной и эмоциональной сферы разных возрастных групп. Особенности личности определенного возрастного периода. Специфика работы с населением разных возрастных групп.	4	
	Самостоятельная работа № 1 Решите ситуационные задачи и определите, какие возрастные закономерности раскрывает данный случай.		2
	Самостоятельная работа № 2 Составьте сравнительную таблицу возрастных периодов.		2
Раздел 2 Методы консультирования населения разных возрастных групп	<i>Содержание учебного материала</i>		
	Тема 2.1 Технологии сервисной деятельности. Социально-экономическая характеристика основных получателей социальных услуг. Организационные основы сервисной деятельности. Организация и технологии предоставления социальных услуг населению.	2	
	Практическое занятие № 4 Работа в малых группах по индивидуальным заданиям по отработке вопросов: - особенности детей как получателей социальных услуг - инвалиды и их потребности в социальных услугах - лица пожилого возраста и их отличительные особенности как получателей социальных услуг.	4	
	Практическое занятие № 5 Работа в малых группах по индивидуальным заданиям: технологии предоставления услуг	4	

	по социальному обслуживанию разных возрастных групп.		
	Практическое занятие № 6 Работа в малых группах по индивидуальным заданиям: - критерии, используемые для оценки качества социальных услуг - показатели, используемые для оценки организационно-управленческой деятельности по контролю качества социальных услуг - технологии, используемые для оценки качества социальных услуг.	4	
	Самостоятельная работа № 3 Написать доклад по одной из тем раздела: «Основные понятия и категории сервисной деятельности», «Принципы современной сервисной деятельности», «Услуга: понятие, характеристика, классификации».		2
Раздел 3 Основные понятия о делопроизводстве и документообороте.	<i>Содержание учебного материала</i>		
	Практическое занятие № 1 На основе предложенных тестов-схем документов определить ошибочное и выполнить правильное написание и оформление реквизитов в бланке документа и в тексте.	2	
Раздел 4 Основы документооборота: Принципы организации, специфика документооборота	<i>Содержание учебного материала</i>		
	Практическое занятие № 2 Провести документоведческий анализ документов (вид, состав реквизитов, место в документопотоке организации, функциональное назначение и др.) в зоне ответственности.	2	
	Итого:	22	6
ПД.01 Программное и аппаратное обеспечение ПК и мобильных операционных платформ			
Тема 1. Устройство персонального компьютера			
Тема 1.1. Основные элементы персонального компьютера. Магистральный принцип взаимодействия устройств	Содержание учебного материала.		
	Монитор. Мышь. Клавиатура. Системный блок.(Материнская плата. Порты. Процессор. Жёсткий диск. Оперативная память.) Назначение элементов. Архитектура	1	

	аппаратного обеспечения. Информационная магистраль. Шины. Контроллеры. Адресация.		
Тема 1.2. Характеристики процессора, оперативной памяти, жёсткого диска	Содержание учебного материала.		
	Тактовая частота. Разрядность. Объём оперативной памяти. Объём жёсткого диска. Внешние носители информации. Их характеристики.	1	
Тема 2. Карты расширения	Практические занятия.		
	Видеокарта. Звуковая карта. Сетевая карта. Их характеристики.	1	
Тема 3. Аппаратные средства мультимедиа			
Тема 3.1. Понятие мультимедиа	Содержание учебного материала.		
	Понятие «многосредность». Основные элементы: графика, текст, видео, фотография, анимация, звуковое сопровождение.	1	
Тема 3.2. Аппаратные компоненты мультимедиа	Практические занятия.		
	Основные: мультимедиа-компьютер. Специальные: приводы CD-ROM, DVD, TV-тюнеры, фрейм-грабберы, звуковые платы с установленными микшерами и музыкальными синтезаторами.	1	1
Тема 4. Аппаратное обеспечение сетей			
Тема 4.1. Технические средства глобальной сети	Содержание учебного материала.		
	Узлы компьютерной сети. Хост-компьютеры. Каналы передачи данных. Модем.	1	
Тема 4.2. Аппаратное обеспечение локальной сети. Виды серверов	Практические занятия.		
	Одноранговая структура. Сеть на основе сервера. Сервер базы данных, сервер приложений, почтовые, коммуникационные, серверы шлюзы.	1	
Тема 5. Аппаратное определение и устранение неисправностей.	Практические занятия.		
	Виды неисправностей. Их определение. И способы устранения наиболее распространённых поломок.	1	1
Тема 6. Программное обеспечение	Практические занятия.		
	Понятие: программное обеспечение. Структура	1	

	программного обеспечения.		
Тема 7. Операционные системы. Сервисные программы	Практические занятия.		
	IOS, Linux, Windows, Android. Сервисные программы, утилиты, архиваторы.	1	
	ИТОГО:	10	2
ПД.02 Профессиональный учебный цикл			
Раздел 1. Компьютерные игры и мультимедийные приложения			
ПМ.01 Формирование IT-компетенций в цифровой среде			
МДК.01.01 Разработка программных модулей			
Тема 1. Структурное программирование	Содержание учебного материала		
	Технология структурного программирования.	2	
Тема2. Объектно-ориентированное программирование	Практические занятия.		
	Основные принципы объектно-ориентированного программирования. Классы: основные понятия. Перегрузка методов	2	
	Операции классов. Иерархия классов	2	
	Синтаксис интерфейсов. Интерфейсы и наследование.	2	
	Знакомство Windows Forms	2	
	Регулярные выражения. Коллекции. Параметризованные классы.	2	4
	ИТОГО:	12	4
МДК.01.02 Графический дизайн			
Тема 1. Введение в компьютерную графику. Векторная графика	Содержание учебного материала		
	Растровая графика, векторная графика, соотношение между векторной и растровой Графикой, 3D моделирование.	2	
	Содержание учебного материала		
	Разрешение изображения и его размер, цветовое разрешение и цветовые модели Pantone, CMYK. Создание четырнадцатичастного цветового круга	2	

	Освальда. (Adobe Illustrator)		
	Содержание учебного материала		
	Ознакомление с линейкой инструментов программы Adobe Illustrator.	2	
	Самостоятельная работа 1. Подготовить доклады на тему: Использование векторной графики в обработке графических моделей (масштабирование, деформация, изменение цвета, работа со шрифтами)		2
Тема 2. Растровая графика	Содержание учебного материала		
	Назначение и функциональные возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы.	2	
	Практические занятия		
	Набор инструментов программы Adobe Photoshop	2	
	Использование растровой графики в обработке различного рода изображений. Работа с фотографией, работа с изображениями	2	
	Цветовой баланс. Работа с командами автокоррекции. Работа с текстурами. Общие сведения о слоях. Работа со слоями.	2	
	Предпроектный анализ. Информация о деятельности заказчика и необходимая дополнительная информация.	2	
	Проектирование логотипа с учетом полученной информации	2	
	Формирование правил использования логотипа	2	
	Создание продуктов брендбука и макетов сувенирной продукции	2	
	Самостоятельная работа 2. Создание фирменного стиля компании. Логотип и сувенирная продукция		2
Тема 3. Создание коллективной идентификации. Продукты брендбука.	Практические занятия.		
	Предпроектный анализ «Игровой проект Loop Hero». Предпроектный анализ «The Elder Scrolls Online»	2	
	Разработка фирменного стиля элементов меню и окружения «Loop Hero»	2	
	Разработка фирменного стиля для «The Elder Scrolls Online»	2	
	Предпроектный анализ «GTA 6» и «Overwatch 2»	2	
	Разработка фирменного стиля молодежного театра «GTA 6» и «Overwatch 2» на время	2	

	Самостоятельная работа 3. Подготовка финальных файлов элементов фирменного стиля. Распечатка продукции. Формирование презентационных листов.		2
	ИТОГО:	32	6
БМДК.01.03 Основы разработки игр и мультимедийный приложений.			
Тема 1.1. Введение	Содержание учебного материала.		
	Занятие 1. Понятие компьютерные игры. Классификация игр и игровых приложений.	2	
Тема 1.2. Программы для создания игр.	Практические занятия.		
	Занятие 2-3. Понятие среды разработки игры. Игровой «движок» Назначение. Разновидности и компоненты.	2	
Тема 2. Среда игровой разработки	Занятие 4. Unity3D. Назначение и функциональные возможности среды разработки. Интерфейс программы.	2	
	Инструментарий Unity 3D. Подходы к разработке разных типов игр.	2	
	Игровые ресурсы. Разновидности и способы интегрирования в разработку.	2	
	Понятие игровой сцены. Создание и настройка первой сцены. Игровой объект. Добавление игрового объекта.	3	
	Спрайты. Тайлы. Понятие тайловой карты.	2	
	Содержание учебного материала.		
	Компоненты объектов. Настройка игровых объектов и их компонентов.	3	
	Практические занятия.		
	Создание нескольких сцен. Переход между сценами. Пауза внутри сцены.	4	2
	Работа с анимацией и аудиофайлами. Создание анимированных объектов. Добавление анимации к объекту.	3	2
Тема 3. Особенности при создании игр	Понятие игровой механики. Логика разработки игрового приложения.	2	
	Особенности оптимизации компьютерных игр и приложений для ПК и мобильных устройств. Оптимизация текстур и материалов для целевых платформ.	3	2
	Подготовить реферат и презентацию на тему «Собственная игровая разработка»		2
	ИТОГО:	30	8
	Демонстрационный экзамен	6	
ИТОГО		164	

4. Условия реализации программы профессионального обучения

4.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы профессионального обучения осуществляется в мастерской по компетенции WorldSkills «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» (КОД 1.1).

Технические средства обучения:

- персональный компьютер i7-9700F/ H310M-R R2.0/DIMM 32GB 2666 DDR4/ SSD 240Gb/HDD 1000Gb/RTX 2070 Super 8Gb/AB-220 + Aerocool 550W/RCC_Full + динамик + ЭП(комплекс мониторинга и ограничения доступа)/Microsoft Windows 10 Pr;
- монитор 23,8" Asus VA249NA(23,8", 1920*1080, LED, FULL HD (1080p), 1*DVI (DualLink) D-sub, гарантия 36 месяцев);
- монитор Erisson 42" 42FLM8000T2 телевизор черный (HD READY яркость: 200кд/м2; разрешение: 1920 x 1080; HDTV USB: мультимедийный; VESA 200x200);
- источник бесперебойного питания;

4.2. Программное обеспечение:

- Операционные системы: MS Windows 10.1
- Офисные пакеты, программы для работы с текстом: Microsoft Office 2019, Adobe Acrobat reader.
- Графические приложения: Visio, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Blender.
- Аудиоредактор: Audacity, Adobe Premier.
- Среда программирования: Visual Studio 2019.
- Среда разработки Unity 2020.
- Утилиты: WinRar.
- Интегрированные приложения для работы в сети Интернет: Google Chrome, Mozilla Firefox.

4.3. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Технология разработки программного обеспечения: учеб. пособие /Л.Г. Гагарина, Е.В. Кокорева, Б.Д. Виснадул; под ред. Л.Г. Гагариной. — М.:ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017 — 400 с. — (Высшее образование). — Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/768473>
2. Программирование на СИ#: Учебное пособие / Медведев М.А., Медведев А.Н., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017 - 64 с.ISBN 978-5-9765-3169-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/948428>

Электронные учебники:

1. Бонд Д.Г. «Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации» Издательство: Прогресс книга 2019 – 928с.
2. Скит Д. «C# для профессионалов. Тонкости программирования.» – 3-е изд. — Издательство: Диалектика 2019 – 608с.
3. Бутягина К.А. «Информатика. Примерные рабочие программы» 10-11 кл. – 2-е изд. — М. Лаборатория знаний БИНОМ. 2018 г. — 288с.

Интернет-ресурсы:

1. edu.ru - ресурсы портала для общего образования;
2. school.edu – «Российский общеобразовательный портал»
3. fero – «Федеральный Интернет-экзамен в сфере профессионального образования»
4. www.1september.ru – Издательский дом «Первое сентября»
5. <http://urist.fatal.ru> – Электронные презентации
6. www.kaspersky.ru – ЗАО «Лаборатория Касперского»
7. docs.unity3d.com – документация среды разработки Unity
8. <http://itch.io/game-assets/free> – агрегатор бесплатных игровых ресурсов

9. OpenGameArt.org – агрегатор бесплатных игровых ресурсов
10. <https://kenney.nl/assets> – база тайловых карт и двумерных моделей
11. <http://www.comp-science.narod.ru> - дидактические материалы по информатике и математике
12. <http://infoschool.narod.ru> - электронные учебники по отдельным разделам информатики
13. <http://mckryak.chat.ru/informatics.html> - учебные материалы по информатике

4.4. Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе лабораторных работ, внеаудиторных самостоятельных работ, выполнения обучающимся отчёта по работе, а также тестирования.

Результаты освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 1.1 Организация и ведение делопроизводства и документооборота в органах управления с последующим хранением	Демонстрация умения организовать и ведение делопроизводства и документооборота в органах управления с последующим хранением
ПК 1.2 Организация работы с конкретными задачами на персональных компьютерах и между ними.	Демонстрация умения организовать работу с конкретными задачами на персональных компьютерах и между ними.

ПК 1.3 Организация и принятие мер безопасности по работе с информацией в сети интернет	Демонстрация умения Организации и принятия мер безопасности по работе с информацией в сети интернет
ПК 1.4 Написание программного кода игрового и мультимедийного приложения.	Демонстрация умения написать программный код игрового и мультимедийного приложения.
ПК 1.5 Создание визуального интерфейса для взаимодействия с программой.	Демонстрация умения создать визуальный интерфейс для взаимодействия с программой
ПК 1.6 Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации и идентификации.	Демонстрация умения в создании эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации и идентификации.
ПК 1.7 Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации и идентификации.	Демонстрация умения проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации и идентификации.
ПК 1.8 Планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации и идентификации.	Демонстрация умения планирования работ по разработке объектов и систем визуальной информации и идентификации.
ПК 1.9 Создание и настройка визуальной части пользовательского интерфейса и мультимедиа.	Демонстрация умения создания и настройки визуальной части пользовательского интерфейса и мультимедиа.

<p>ПК 1.10 Планирование работ по разработке объектов и систем игровых решений.</p>	<p>Демонстрация умения планирования работ по разработке объектов и систем игровых решений.</p>
<p>ПК 1.11 Производство игрового программного решения.</p>	<p>Демонстрация умения производства игрового программного решения.</p>
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p>	<p>Текущий контроль в форме</p> <ul style="list-style-type: none"> - защиты практических заданий; - тестовых заданий; - контрольных работ; - фронтальный и индивидуальный вопрос; - итоговый тест.
<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	
<p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p>	
<p>ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p>	
<p>ОК 5. Использовать Информационно-коммуникативные технологии в профессиональной деятельности</p>	
<p>ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с</p>	

коллегами, руководством, потребителями.	
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчинённых), за результат выполнения заданий.	
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	

Форма и вид аттестации по модулю:

Слушатель допускается к сдаче итогового тестирования если он выполнил все задания разделов (тем) лабораторного практикума (все задания выполнены в полном объеме и в соответствии с методическими указаниями); свободно владеет материалом выполненных заданий; исчерпывающе и правильно отвечает на основные и дополнительные вопросы по содержанию выполненных заданий; или если слушатель хорошо владеет материалом выполненных заданий; полно и правильно отвечает на дополнительные вопросы по содержанию выполненных заданий.

Промежуточная аттестация слушателей проводится в форме тестирования
Слушателем предлагается:

Время прохождения теста (20 вопросов) ограничено (40 минут)

Задача проходящего тест – проанализировать информацию, изложенную в вопросе, и из нескольких ответов выбрать правильный. В каждом вопросе возможен только один правильных вариант.

Критерии оценки:

Наименования оценки	Основания для оценки
«отлично»	Теоретическое содержания освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные занятия выполнены, качество выполнения оценено высоко
«хорошо»	Теоретическое содержания освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками
«удовлетворительно»	Теоретическое содержание освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий содержат ошибки
«неудовлетворительно»	Теоретическое содержание не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки

4.5. Общие требования к организации образовательного процесса.

Наличие автоматизированных рабочих мест мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» рассчитано на 10 человек.

Продолжительность учебного часа теоретических и практических занятий в аудиторном формате и дистанционном режиме составляет 1 академический час (45 минут) на группу, демонстрационный экзамен 6 часов.

Педагогические работники: преподаватели, реализующие программу профподготовки, должны удовлетворять квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках по соответствующим должностям и профессиональном стандарте педагога.

5. Итоговая аттестация

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по модулю, предусмотренному учебным планом настоящей программы.

Итоговая аттестация проводится в форма демонстрационного экзамена.

Для итоговой аттестации используется комплект оценочной документации по компетенции WorldSkills «Разработка компьютерных игр и мультимедийный приложений» с применением оценочных материалов по КОД 1.1.