

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»

Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ

Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

Рабочая программа учебной дисциплины

МДК.02.10 Продвинутые инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне

индекс и наименование учебной дисциплины, согласно учебного плана

Профессия	54.01.20	Графический дизайнер
	код	наименование специальности
Форма обучения	очная	
	очная, заочная, очно-заочная	

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по *профессии 54.01.20 Графический дизайнер* и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана:

Фролов В.С.. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне» является обязательной частью профессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии/специальности 54.01.20 Графический дизайнер.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 2.1	Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта	Структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными
ПК 2.2	Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика	Знания технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов
ПК 2.3	Выполнять эталонные образцы объекта дизай- на в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особен- ностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную	Выполнять эталонные образцы объекта дизай- на в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особен- ностей технологии и тематики; реализовывать творческие

	композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовой единство	идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовой единство
ПК 2.4	Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; 1. подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты	Знания: программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

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 элементу программы
1	2	3	4
Раздел 1. Spline.design		54/32	
Тема 1.1. Сферы применения и особенности	Содержание учебного материала	2	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Сферы применения и особенности	2	
	2. Интерфейс		
Тема 1.2. Создание 3Д-иконок и компонентов	Содержание учебного материала	4	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Создание 3Д-иконок и компонентов	2	
	В том числе практических	2	
	1. Практическая работа «Создание 3Д-иконок и компонентов, дизайн системы»	2	
Тема 1.3. Создание комбинаций из простых объектов	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Создание комбинаций из простых объектов	2	
	В том числе практических	4	
	1. Практическая работа «Создание простого интерфейса в композиции с простыми 3Д-примитивами»	2	
	2. Практическая работа «Создание карточек товаров с простыми 3Д объектами для онлайн-магазина»	2	

Тема 1.4. Встроенные инструменты, ИИ-материалы, клонер, работа с кривыми	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Работа со встроенными инструментами: ИИ-материалы, клонер, работа с кривыми	2	
	В том числе практических	4	
	1. Практическая работа «Создание веб-постера с использованием инструмента «кривые», каллиграфическая стилизация»	2	
	2. Практическая работа «Создание веб-постера с использованием инструмента «клонер»»	2	
Тема 1.5. Использование простого 3Д-персонажа в веб-графике	Содержание учебного материала	9	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Использование простого 3Д-персонажа в веб-графике, простые 3Д-аватары	5	
	В том числе практических	4	
	1. Практическая работа «Создание простого 3Д-персонажа»	2	
	2. Практическая работа «Создание простого 3Д-аватара»	2	
Тема 1.6. Интерактив, логика в Spline.design	Содержание учебного материала	4	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Интерактив, логика в Spline.design	2	
	В том числе практических	2	
	1. Практическая работа «Создание композиции с глазами, следящими за курсором. интерактив и логика»	2	
Тема 1.7. Импорт объектов, элементов сцены. Топология и оптимизация	Содержание учебного материала	2	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Работа в программе Spline.design + Blender. Импорт объектов, элементов сцены. Топология и оптимизация	2	
Тема 1.8. Элементы сторителлинга	Содержание учебного материала	4	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Элементы сторителлинга, анимация камеры	2	
	В том числе практических	2	
	1. Практическая работа «Работа с композицией из 3.3, анимация камеры»	2	
Тема 1.9. Геймификация, игровые механики	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Геймификация. Встраивание элементов игровых механик.	2	
	В том числе практических	4	
	1. Практическая работа «Создание мини-игры «машинка на столе». Моделинг»	2	
	2. Практическая работа «Создание мини-игры «машинка на столе». Настройка физики, управления»	2	
Тема 1.10. 3Д-комнаты, веб-галереи, кибер-шоурумы в вебе	Содержание учебного материала	12	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Создание 3Д-комнат, веб-галерей, кибер-шоурумов в вебе	6	
	В том числе практических	4	
	1. Практическая работа «Создание 3Д-комнаты. эскиз, моделинг»	2	
	2. Практическая работа «Создание 3Д-комнаты. Интерактив»	2	
	Самостоятельная работа обучающегося	2	
	1. Самостоятельная работа «Создание интерактивного веб-портфолио»	2	

Раздел 2. Three.js		34/22	
Тема 2.1. Сферы применения и особенности, интерактивные UX/UI механики	Содержание учебного материала	2	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Сферы применения и особенности, интерактивные UX/UI механики	2	
Тема 2.2. Эффекты с текстом	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Эффекты с текстом	2	
	В том числе практических	4	
	1. Практическая работа «Создание текстовой композиции заголовка с эффектами»	4	
Тема 2.3. Эффекты с 3Д-объектами	Содержание учебного материала	4	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Эффекты с 3Д-объектами	2	
	Самостоятельная работа обучающегося	2	
	1. Импорт меш-объекта, импорт библиотек эффектов	2	
Тема 2.4. Creative coding	Содержание учебного материала	10	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Creative coding	6	
	В том числе практических	6	
	1. Практическая работа «Добавление и настройка системы частиц»	2	
	2. Практическая работа «Создание анимированного фонового градиента»	2	
Тема 2.5. Creative coding	Содержание учебного материала	10	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3
	1. Creative coding	2	
	В том числе практических	8	
	1. Практическая работа «Добавление и настройка системы частиц»	4	
	2. Практическая работа «Создание анимированного фонового градиента»	4	
Тема 2.6. Экспорт и редактирование проекта в Vercel	В том числе практических	2	ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	1. Практическая работа «Экспорт и редактирование проекта в Vercel»	2	
Дифференцированный зачет		2	
Всего:		90	

В таблице пункта 2.1 указывается объем учебной дисциплины в часах, отводимых на освоение программы учебной дисциплины. Во всех ячейках со звездочкой (*) следует указать объем часов, а в случае отсутствия убрать из списка за исключением самостоятельной работы. Самостоятельная работа планируется образовательной организацией самостоятельно в соответствии с требованиями ФГОС СПО..

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

(При формировании условий реализации указывается наименование кабинета и при необходимости лаборатории, которые соответствуют их номенклатуре).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные для использования в образовательном процессе, для социально-гуманитарного цикла – за последние 5 лет, для общепрофессионального цикла при отсутствии последних изданий – за последние 10 лет.

Дополнительные источники указываются при необходимости.

Списки литературы приводятся в алфавитном порядке и оформляются в соответствии с ГОСТ Р 7.0.100-2018 «Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления», утвержденным приказом №1050-ст Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии (Росстандартом) от 03 декабря 2018 года.

Электронные ресурсы (не учебные издания), ГОСТы, нормативная документация указываются в дополнительных источниках.

Информационное обеспечение реализации программы

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

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, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Залогова Л.А. Учебное пособие: М.: 2005. — 212 с. Практикум: М.: 2005. — 245 с ISBN 5-94774-151-2

2. Петелин, А.Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному : самоучитель / А.Ю. Петелин. - Москва : ДМК Пресс, 2015. - 370 с. - ISBN 978-5-97060-290-4.

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Умения		
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 актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального	Создавать 3Д-объекты в различных техниках с применением актуального программного обеспечения	Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание

саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности; 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; Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ		
Знания		
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; Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации;	Способы создания 3Д-объектов в различных техниках с применением актуального программного обеспечения	Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание

Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Профессиональную терминологию; Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности; Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Основы дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ		
--	--	--