

Санкт-Петербургское государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Колледж автоматизации производственных процессов
и прикладных информационных систем»

Рассмотрена и принята
на заседании Педагогического совета
Протокол №9 от 15.05.2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
СПб ГБПОУ «Колледж
автоматизации производства»
от 15.05.2026. г. № 624

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.03 «Проектирование медиапродукта»

Для специальности 42.02.02 «Издательское дело»

Квалификация специалиста базовой подготовки	Специалист издательского дела
Форма обучения	очная
Уровень образования, необходимый для приема на обучение по ППССЗ	среднее общее образование
Срок получения СПО по ППССЗ базовой подготовки	2 года 10 месяцев
Год начала подготовки	2024

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности 42.02.02 «Издательское дело» (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от от 14.11.2023 № 854)

Организация-разработчик: Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Колледж автоматизации производственных процессов и прикладных информационных систем»

Программу составили Федорова О.П., преподаватель Санкт-Петербургского государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Колледж автоматизации производственных процессов и прикладных информационных систем».

Программа рассмотрена и одобрена на заседании методической комиссии, протокол № 8 от 27.04.2026.

Заведующий отделом
содержания образовательных программ

А.Ф. Жмайло

С О Д Е Р Ж А Н И Е

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	6
3. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	16
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	18

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 «Проектирование медиапродукта»

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля (далее рабочая программа) – является частью рабочей ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности 42.02.02 Издательское дело в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД) «Проектирование медиапродукта» и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. ПК 3.1. Обработать текстовые, графические, аудио- и видеоданные при помощи компьютерных программ для проектирования медиапродукта.
2. ПК 3.2. Создавать электронные интерактивные издания.
3. ПК 3.3. Размещать и продвигать медиапродукт в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
4. ПК 3.4. Размещать мультимедийные объекты (аудио, видео, анимация и другое) при проектировании издательского медиапродукта.
5. ПК 3.5. Создавать различные типы информационных ресурсов (текстовые, графические, мультимедиа и другие) для представления в издательском продукте.
6. ПК 3.6. Обеспечивать разграничения прав доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" при работе с медиапродуктом для детской целевой аудитории/для детей.
7. ПК 3.7. Продвигать медиапродукт в различных изданиях, в том числе электронных, средствах массовой информации.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

владеть навыками:

- работы с программами предпечатной подготовки (Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator);
- создания и корректировки оригинал-макета в соответствии с техническими требованиями;
- обработки текстового и графического контента для печатных и цифровых изданий;
- подготовки файлов в форматах PDF/X, EPUB, TIFF, AI и других, требуемых для печати и публикации;
- проведения финального контроля качества макета перед передачей в типографию или цифровую платформу.
- проектирования и сборки электронных, мультимедийных и интерактивных книг в среде Adobe InDesign;
- интеграции мультимедийного контента (аудио, видео, анимация, слайд-шоу, интерактивные элементы);
- создания гиперссылок, интерактивных закладок, скрытых объектов и переходов между разделами;
- экспорта готового продукта в цифровые форматы (EPUB, интерактивный PDF);
- размещать электронные и интерактивные издания в сети Интернет;
- продвигать электронные и интерактивные издания в сети Интернет.

уметь:

- формировать структуру многостраничного макета с использованием модульной сетки;
- применять цветовые модели и учитывать требования к разрешению, вылетам, форматированию;
- редактировать и верстать тексты и изображения в соответствии с издательскими стандартами;
- оформлять сопроводительную документацию к готовому медиапродукту;
- взаимодействовать с типографиями и сервисами публикации;
- разрабатывать структуру электронного/мультимедийного/интерактивного издания с учётом сценария взаимодействия пользователя;
- применять инструменты Adobe InDesign для создания анимации, интерактивных панелей и объектов;
- адаптировать контент под разные устройства и экраны;
- использовать HTML и CSS для встраивания и стилизации контента в формате ePub;
- проводить тестирование и контроль качества цифровых книг.

знать:

- этапы допечатной подготовки и их специфику в разных типах изданий;
- особенности шрифтов, типографики и форматирования текстов;
- требования к цвету, графике и верстке в печатных и электронных продуктах;
- стандарты подготовки файлов для офсетной и цифровой печати, а также для ePub и интерактивных форматов;
- правила подготовки аудио- и видеоконтента для цифровых публикаций;
- основы HTML и CSS, применяемые при структурировании электронных книг.
- типологию электронных, мультимедийных и интерактивных изданий;
- технологии мультимедийной вёрстки и интерактивного дизайна;
- технические стандарты публикации цифровых книг;
- специфику пользовательского взаимодействия с электронными изданиями.

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – **482** часа, в том числе:

- максимальной учебной нагрузки обучающегося – 230 часов, включая:
 - обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **222** часа;
 - самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;
- учебной практики – **36** часов;
- производственной практики – **216** часа.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности «Проектирование медиапродукта», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 3.1.	Обрабатывать текстовые, графические, аудио- и видеоданные при помощи компьютерных программ для проектирования медиапродукта.
ПК 3.2.	Создавать электронные интерактивные издания.
ПК 3.3.	Размещать и продвигать медиапродукт в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
ПК 3.4.	Размещать мультимедийные объекты (аудио, видео, анимация и другое) при проектировании издательского медиапродукта.
ПК 3.5.	Создавать различные типы информационных ресурсов (текстовые, графические, мультимедиа и другие) для представления в издательском продукте.
ПК 3.6.	Обеспечивать разграничения прав доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" при работе с медиапродуктом для детской целевой аудитории/для детей.
ПК 3.7.	Продвигать медиапродукт в различных изданиях, в том числе электронных, средствах массовой информации.
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
ОК 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

3. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
3.1. Тематический план профессионального модуля ПМ.03 «Проектирование медиапродукта»

Коды ОК, ПК	Наименования разделов профессионального модуля	Общий объем нагрузки, акад. Час <i>(макс. учебная нагрузка и практики)</i>	В форме практической подготовки	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов), акад. час					Практика, час.	
				Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа		учебная	производственная
				Всего	в том числе		всего	в том числе курсовая работа		
					лабораторные и практические занятия	курсовая работа, проект				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	МДК.03.01 «Цифровые проектные технологии (Adobe Illustrator Adobe Photoshop 2024, Adobe Animate, Adobe Audition, Figma)»	100	48	96	48		4			
	МДК 03.02 «Технологические процессы современного медиапроизводства»	118	84	114	84		4			
	Промежуточная аттестация по МДК.03.02	6	6							
УП.03	Учебная практика	36	36						36	
ПП.03	Производственная практика	216	216							216
ПА	Промежуточная аттестация по ПМ.03	6	6							
	Всего:	482	390			350			36	216

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю ПМ 03 «Проектирование медиапродукта»

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем часов всего	В т.ч. практических занятий	В т.ч. в форме практической подготовки	Уровень освоения	
1	2	3			4	
МДК.03.01 «Цифровые проектные технологии (Adobe Illustrator Adobe Photoshop 2024, Adobe Animate, Adobe Audition, Figma)»		100				
Тема 1. Растровая и векторная графика в медиапродуктах в издательском деле	Содержание	8				
	1.	1.1. Понятие «медиапродукт» и специфика медиапроектирования в издательском деле				1
	2.	1.2. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop 2024 для разработки медиапродукта.				1
	3.	1.3. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator 2024 для разработки медиапродукта.				1
	4.	1.4. Возможности Figma для создания медиапродукта. Основные принципы работы в программе.				1
	Практические занятия		12	12	12	
	1.	<i>Практическое занятие № 1. Работа с восстанавливающей кистью и инструментов «заплатка» для восстановления старых фотографий.</i>		2	2	2
2.	<i>Практическое занятие № 2. Использование маски-слоя для создания сложных иллюстраций</i>		2	2	2	

	3.	<i>Практическое занятие № 3. Работа с фильтрами, корректирующими слоями, слой-масками для обработки исходных материалов.</i>		2	2	2
	4.	<i>Практическое занятие № 4. Разработка иллюстративного материала для обложек серии электронных книг в Adobe Photoshop 2024.</i>		2	2	2
	5.	<i>Практическое занятие № 5. Разработка дополнительных графических элементов для обложек серии электронных книг в Adobe Illustrator 2024</i>		2	2	2
	6.	<i>Практическое занятие № 6. Финальное прототипирование серии обложек для электронных книг в Figma.</i>		2	2	2
Тема 2. Анимация для использования в издательских промо-роликах в социальных сетях	Содержание		6			
	1.	2.1. Создание анимации. Использование Adobe Animate. Деформация, движение и сложные переходы				1
	2.	2.2. Интеграция Animate с Photoshop/Illustrator для промо-контента.				1
	3.	2.3. Adobe Audition для промо-аудио издательств. Adobe Premier Pro для работы с видео.				1
	Практические занятия		14	14	14	
	1.	<i>Практическое занятие № 7. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Puppet tool для деформации органических элементов (страницы, персонажи)</i>		2	2	2
	2.	<i>Практическое занятие № 8. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Bone rigging для реалистичных движений элементов обложки.</i>		2	2	2
3.	<i>Практическое занятие № 9. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Mask layers для оформления сложных переходов.</i>		2	2	2	
	4.	<i>Практическое занятие № 10. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Удаление шумов и пауз в звуковой дорожке в Adobe Audition.</i>		2	2	2

	5.	<i>Практическое занятие № 11. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Сведение аудио-трейлера в Adobe Audition</i>		2	2	2
	6.	<i>Практическое занятие № 12. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Сведение анимации и аудио в программе Adobe Premier Pro для создания промо-ролика.</i>		2	2	2
	7.	<i>Практическое занятие № 13. Создание анимированного промо-ролика (30 сек.) для печатной книги. Сведение анимации и аудио в программе Adobe Premier Pro для создания промо-ролика.</i>		2	2	2
Тема 3. Аудиокниги с мультимедийным сопровождением	Содержание		12			
	1.	3.1. Специализированные эффекты Photoshop для графического представления аудиодорожек.				1
	2.	4.2. Векторная стилизация звуковых элементов в Illustrator. Создание библиотек графических стилей для единообразных waveform всех глав.				1
	3.	4.3. Глубокая очистка и анализ аудио в Audition для профессиональных аудиокниг.				1
	4.	4.4. Кинематографическая анимация аудио-визуалов в Animate.				1
	5.	4.5. Управление структурой аудиокниги в Audition. Группировка клипов по главам.				1
	6.	4.6. Интерактивные демо-версии аудиокниг в Figma.				1
	Практические занятия		4	4	4	
	1.	<i>Практическое занятие № 10. Создание изометрического изображения комнаты</i>		2	2	2
2.	<i>Практическое занятие № 11. Создание изометрического изображения комнаты</i>		2	2	2	
Тема 4. Возможности Web-инструмента по созданию интерфейсов Figma	Содержание		4			
	1.	4.1. Figma. Web-инструмент по созданию интерфейсов.				1
	2.	4.2. Подготовка проектов в Figma				1
	Практические занятия		42	42	42	

1.	<i>Практическое занятие № 14. Очистка и сведение аудио первой главы.</i>		2	2	2
2.	<i>Практическое занятие № 15. Очистка и сведение аудио первой главы.</i>		2	2	2
3.	<i>Практическое занятие № 16. Очистка и сведение аудио первой главы.</i>		2	2	2
4.	<i>Практическое занятие № 17. Динамические звуковые волны первой главы.</i>		2	2	2
5.	<i>Практическое занятие № 18. Динамические звуковые волны первой главы.</i>		2	2	2
6.	<i>Практическое занятие № 19. Динамические звуковые волны первой главы.</i>		2	2	2
7.	<i>Практическое занятие № 20. Кинематографическая анимация визуалов первой главы.</i>		2	2	2
8.	<i>Практическое занятие № 21. Кинематографическая анимация визуалов первой главы.</i>		2	2	2
9.	<i>Практическое занятие № 22. Кинематографическая анимация визуалов первой главы.</i>		2	2	2
10.	<i>Практическое занятие № 23. Очистка и сведение аудио второй главы.</i>		2	2	2
11.	<i>Практическое занятие № 24. Очистка и сведение аудио второй главы.</i>		2	2	2
12.	<i>Практическое занятие № 25. Очистка и сведение аудио второй главы.</i>		2	2	2
13.	<i>Практическое занятие № 26. Динамические звуковые волны второй главы.</i>		2	2	2
14.	<i>Практическое занятие № 27. Динамические звуковые волны второй главы.</i>		2	2	2
15.	<i>Практическое занятие № 28. Динамические звуковые волны второй главы.</i>		2	2	2
16.	<i>Практическое занятие № 29. Кинематографическая анимация визуалов второй главы.</i>		2	2	2
17.	<i>Практическое занятие № 30. Кинематографическая анимация визуалов второй главы.</i>		2	2	2

	18.	<i>Практическое занятие № 31. Кинематографическая анимация визуалов второй главы.</i>		2	2	2
	19.	<i>Практическое занятие № 32. Интерактивный Figma-прототип всей аудиокниги с плеером и навигацией по главам.</i>		2	2	2
	20.	<i>Практическое занятие № 33. Интерактивный Figma-прототип всей аудиокниги с плеером и навигацией по главам.</i>		2	2	2
	21.	<i>Практическое занятие № 34. Интерактивный Figma-прототип всей аудиокниги с плеером и навигацией по главам.</i>		2	2	2
		Дифференцированный зачет	2			
Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа при изучении раздела			4			3
МДК 03.02 «Технологические процессы современного медиапроизводства»			114	84	84	
Тема 1. Подготовка электронного продукта для цифровых платформ	Содержание		12			
	1.	1.1. Введение в цифровые форматы книг. Технические требования: размеры экранов, веса файлов				1
	2.	1.2. Введение в HTML. Структура HTML-документа, основные теги				1
	3.	1.3. Теги формирования текста. Сематические теги и структура книги. Ссылки и изображения.				1
	4.	1.4. Стандарты подготовки файлов для цифровых публикаций				1
	5.	1.5. Введение в CSS. Селекторы, свойства, каскадность.				1
	6.	1.6. CSS для текста и оформления. Адаптивность и базовая вёрстка				1
	Практические занятия		12	12	12	
	1.	Практическое занятие № 1 Создание документа. Разметка главы книги. Заголовки, списки, абзацы		2	2	2
	2.	Практическое занятие № 2 Разметка изображений и ссылок		2	2	2
3.	Практическое занятие № 3 Разметка и стилизация главы книги.		2	2	2	

	4.	Практическое занятие № 4 Навигация и генерация оглавления		2	2	2
	5.	Практическое занятие № 5 Изучение и анализ современных тенденций в медиапроизводстве, связанных с использованием искусственного интеллекта (AI), дополненной реальности (AR) и интерактивных форматов		2	2	2
	6.	Практическое занятие № 6 Навигация и генерация оглавления		2	2	2
Тема 2. Мультимедийные и интерактивные издания в Adobe InDesign	Содержание		10			
	1.	2.1 Особенности разработки электронных изданий. Виды электронных изданий				1
	2.	2.2. Форматы. Рабочий экран программы для создания электронных изданий. Импорт файлов				2
	3.	2.3. Гиперссылки. Виды гиперссылок. Различные методы добавления 1 источника. Работа с с закладками				2
	4.	2.4. Кнопки навигации. Использование готовых образцов				2
	5.	2.5. Особенности разработки мультимедийных изданий. Создание объекта с несколькими состояниями. Создание анимации				2
	Практические занятия		36	36	36	
	1.	Практическое занятие № 7 Импорт файлов, разметка		2	2	2
	2.	Практическое занятие № 8 Создание гиперссылок и закладок электронного издания		2	2	2
	3.	Практическое занятие № 9 Создание кнопок при помощи графических элементов в Adobe InDesign		2	2	2
	4.	Практическое занятие № 10 Оформление переходов страниц. Просмотр параметров без выхода из программы Adobe InDesign		2	2	2
7.	Практическое занятие № 11 Проектирование традиционного электронного издания. Импорт текста, разметка		2	2	2	

8.	Практическое занятие № 12 Проектирование традиционного электронного издания. Импорт изображений, разметка	2	2	2
9.	Практическое занятие № 13 Проектирование традиционного электронного издания. Сбор оглавления/содержания и экспорт	2	2	2
10.	Практическое занятие № 14 Разработка концепции и сценария для создания мультимедийной книги	2	2	2
11.	Практическое занятие № 15 Создание анимационных вставок	2	2	2
12.	Практическое занятие № 16 Создание анимационных вставок	2	2	2
13.	Практическое занятие № 17 Подготовка аудио- и видеофайлов	2	2	2
14.	Практическое занятие № 18 Подготовка аудио- и видеофайлов	2	2	2
15.	Практическое занятие № 19 Проектирование мультимедийного издания. Импорт файлов, разметка	2	2	2
16.	Практическое занятие № 20 Проектирование мультимедийного издания. Создание и обработка мультимедийных элементов	2	2	2
17.	Практическое занятие № 21 Проектирование мультимедийного издания. Создание и обработка мультимедийных элементов. Экспорт	2	2	2
18.	Практическое занятие № 22 Проектирование мультимедийного издания. Создание и обработка мультимедийных элементов. Экспорт	2	2	2
19.	Практическое занятие № 23 Работа со скрытыми элементами	2	2	2
20.	Практическое занятие № 24 Проектирование тестов и заданий	2	2	2
21.	Практическое занятие № 25 Создание слайдеров и переходов	2	2	2
22.	Практическое занятие № 26 Создание анимированной страницы детского издания	2	2	2
23.	Практическое занятие № 27 Проектирование интерактивного издания. Импорт файлов, разметка	2	2	2

	24.	Практическое занятие № 28 Проектирование интерактивного издания. Импорт файлов, разметка		2	2	2
	25.	Практическое занятие № 29 Проектирование интерактивного издания. Импорт файлов, разметка		2	2	2
	26.	Практическое занятие № 30 Проектирование интерактивного издания. Создание и обработка интерактивных элементов		2	2	2
	27.	Практическое занятие № 31 Проектирование интерактивного издания. Создание и обработка интерактивных элементов		2	2	2
	28.	Практическое занятие № 32 Проектирование интерактивного издания. Создание и обработка интерактивных элементов		2	2	2
	29.	Практическое занятие № 33 Проектирование интерактивного издания. Создание и обработка интерактивных элементов		2	2	2
	30.	Практическое занятие № 34 Проектирование интерактивного издания. Финальный сбор, экспорт		2	2	2
Тема 3. Продвижение изданий в сети Интернет	Содержание		8			
	1.	3.1. Продвижение электронных изданий: стратегии продвижения на цифровых платформах				1
	2.	3.2. Аналитика в медиапроизводстве: как использовать данные для улучшения маркетинга и продаж электронных изданий				1
	3.	3.3. Брендинг и создание ценности для клиента				1
	4.	3.4. Продвижение в социальных сетях. Цифровой маркетинг и его инструменты				1
	Практические занятия		16	16	16	
	1.	Практическое занятие № 35 Анализ успешных кейсов в маркетинге книг/журналов		2	2	2
2.	Практическое занятие № 36 Анализ конкурентов. Составление SWOT-анализа. Работа с отзывами		2	2	2	

	3.	Практическое занятие № 37 Исследование целевой аудитории		2	2	2
	4.	Практическое занятие № 38 Маркетинговая стратегия		2	2	2
	5.	Практическое занятие № 39 Разработка социальных медиа-кампаний		2	2	2
	6.	Практическое занятие № 40 Разработка контент-плана		2	2	2
	7.	Практическое занятие № 41 Разработка системы лояльности для читателей		2	2	2
	8.	Практическое занятие № 42 Разработка визуального стиля на основе книжного издания. Разработка рекламных материалов		2	2	2
Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа при изучении раздела			4			
Учебная практика			36			
Виды работ: 1. Разработка макета интерактивной электронной книги. 2. Проектирование электронного учебника с использованием мультимедийных элементов. Верстка блога о мультимедийных технологиях и культуре. 3. Дизайн и верстка онлайн-журнала. 4. Разработка адаптивного сайта для видеокурсов и обучающих материалов. 5. Верстка интерактивного мультимедийного портфолио. 6. Создание анимированного промо-видео для электронного издания. 7. Верстка электронной презентации. 8. Проектирование электронного буклета. 9. Создание макета электронной брошюры. 10. Разработка макета электронного журнала. 11. Дизайн электронного каталога продукции. 12. Верстка электронного отчета или дайджеста. 13. Проектирование интерактивной инфографики. 14. Создание макета электронной книжки для детей. 15. Верстка электронного учебника или обучающего пособия. 16. Разработка электронного руководства пользователя.						
Производственная практика			216			

Виды работ: 1. Разработка анимационной структуры издания 2. Переработка электронного или мультимедийного издания в интерактивное 3. Создание проекта интерактивного издания для детей дошкольного возраста 4. Создание проекта мультимедийного издания для старшего школьного возраста Создание электронного издания для массового читателя 5. Разработка макета электронного журнала 6. Разработка мультимедийного путеводителя 7. Создание электронного научно-популярного издания для детей 8. Создание интерактивного буклета 9. Разработка электронной серии книг литературно-художественной литературы Создание электронных книг о современных музыкантах с аудио фрагментами Подготовка мультимедийного периодического издания 10. Подготовка электронного издания с большим количеством интерактивных элементов Процесс издания интерактивных народных сказок (по выбору студента) 11. Работа над структурой электронного сборника поэзии				
Всего часов	482			

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы предполагает наличие лаборатории технологии производства печатных и электронных средств информации, предусмотренных ФГОС

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета: рабочие столы и стулья по количеству обучающихся; комплект учебно-наглядных пособий по междисциплинарным курсам профессионального модуля ПМ 03.

Технические средства обучения: компьютер с лицензионным программным обеспечением и мультимедиапроектор, экран.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории: рабочие столы и стулья по количеству обучающихся; компьютеры, принтер, сканер, мультимедийный проектор, программное обеспечение общего и профессионального назначения, комплект учебно-наглядных пособий по междисциплинарным курсам профессионального модуля ПМ 03.

Реализация программы модуля предполагает обязательную производственную практику по профилю специальности концентрированно.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Голуб И. Б. Стилистика современного русского языка / И. Б. Голуб. — Москва : Юрайт, 2023.
2. Мильчин А. Е. Справочник издателя и автора. Редакционно-издательское оформление издания / А. Э. Мильчин, Л. К. Чельцова. — 6-е изд. — Москва : Студия Артемия Лебедева, 2021.
3. УМК ОП. 02 «Художественно-Техническое редактирование». Данилова, М.А., Бикеева, М.В., 2020
4. Грицкевич, Ю. Н. Современный медиадискурс : учебное пособие / Ю. Н. Грицкевич. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/534638>
5. Баранова, Е. А. Медиаменеджмент. Теория и практика : учебное пособие / Е. А. Баранова. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/534744>
6. Чефранов, С. Д. Технология производства печатных и электронных средств информации. Особенности производства : учебник/ С. Д. Чефранов. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/544629>
7. Чернышова, Т. В. Основы теории публицистики : учебное пособие / Т. В. Чернышова. — 3-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/543275>
8. Тулякова, Е. И. Корректурa : практическое пособие / Е. И. Тулякова. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/543346>
9. Григорьева, Е. И. Электронные издания. Технология подготовки : учебное пособие / Е. И. Григорьева, И. М. Ситдииков. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540664>

10. Голуб, И. Б. Литературное редактирование : учебник и практикум / И. Б. Голуб. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536629>
11. 10 правил журнальной верстки. Режим доступа: <https://infogra.ru/design/10-pravil-zhurnalnoj-verstki>
12. Вёрстка буклета. Режим доступа: http://www.bcard.ru/servverstka_bkl.html
13. Вёрстка буклета (советы практика). Режим доступа: <http://forum.rudtp.ru/threads/vjorstka-bukletov-heeelp.34839/>
14. Вёрстка каталогов (примеры). Режим доступа: <http://www.verstaem.ru/katalogi/>
15. Статья о верстке газеты. Режим доступа: <https://biletiki.livejournal.com/9205.html>

Дополнительные источники:

1. gramota.ru
2. redaktoram.ru
3. www.slovari.ru
4. Орфографический академический ресурс «АКАДЕМОС», <https://orfo.ruslang.ru/>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Освоению данного модуля предшествует изучение общепрофессиональных дисциплин, таких как: документационное обеспечение управления, информационные технологии в издательском деле, технология производства печатных и электронных средств информации, материаловедение, правовое обеспечение профессиональной деятельности, безопасность жизнедеятельности, авторское право, основы маркетинга.

Программа профессионального модуля реализуется на базе учебного кабинета художественно-технического редактирования изданий и лаборатории информационных технологий, предусмотренных ФГОС.

Производственная практика проводится в организациях, осуществляющих деятельность, связанную с управлением земельно-имущественными отношениями.

В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии.

Консультации обучающихся проводятся в соответствии с графиком консультаций, составленным учебным заведением.

В договорах о проведении производственной практики предусмотрена возможность проведения встреч со специалистами организации.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарным курсам: высшее педагогическое или высшее экономическое образование.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой: высшее педагогическое или высшее экономическое образование.

**5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
(ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

Результаты (освоенные профессиональ- ные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 3.1.	Обрабатывать текстовые, графические, аудио- и видеоданные при помощи компьютерных программ для проектирования медиапродукта.	Текущий контроль в форме защиты практических занятий
ПК 3.2.	Создавать электронные интерактивные издания.	Текущий контроль в форме защиты практических занятий
ПК 3.3.	Размещать и продвигать медиапродукт в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".	Текущий контроль в форме защиты практических занятий
ПК 3.4.	Размещать мультимедийные объекты (аудио, видео, анимация и другое) при проектировании издательского медиапродукта.	Текущий контроль в форме защиты практических занятий
ПК 3.5.	Создавать различные типы информационных ресурсов (текстовые, графические, мультимедиа и другие) для представления в издательском продукте.	Текущий контроль в форме защиты практических занятий
ПК 3.6.	Обеспечивать разграничения прав доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" при работе с медиапродуктом для детской целевой аудитории/для детей.	Текущий контроль в форме защиты практических занятий
ПК 3.7.	Продвигать медиапродукт в различных изданиях, в том числе электронных, средствах массовой информации.	Текущий контроль в форме защиты практических занятий

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации международных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсо-	Интерпретация результатов наблюдений за обуча-

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
	сбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ющимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения профессиональной программы