




МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет» (ДВФУ)
ШКОЛА ИСКУССТВ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОП
 Фомичева И.В.
(подпись) (ФИО)



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Дизайн технологии
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
(Дизайн)
Форма подготовки очная

курс 2,3,4 семестр 3,5,7
лекции __ час.
практические занятия _ час.
лабораторные занятия 80 час.
в том числе с использованием МАО лек. __/пр. __/лаб. 50 час.
всего часов аудиторной нагрузки 80 час.
в том числе с использованием МАО 50 час.
самостоятельная работа 145 час.
Подготовка к экзамену 27 час.
контрольные работы (количество)
курсовая работа / курсовой проект __ семестр
зачет 3,7 семестр
экзамен 5 семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015.

Рабочая программа обсуждена на заседании Департамента искусств и дизайна протокол № 11 от «15» июля 2021 г.

Директор Департамента искусств и дизайна доктор искусствоведения Федоровская Н.А.
Составители: ст. Преподаватель – Погребняк Е.В.

Владивосток
2021

Оборотная сторона титульного листа РПУД

I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « _____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « _____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

Цель курса:

- Сформировать понимание устройства современной медиа-среды. Дать методологические и концептуальные теоретические сведения о медиа-коммуникациях.

- Сформировать навыки подготовки информации для самых разных платформ, от традиционных СМИ (газеты, телевидение) до современных виртуальных медиа (соц. сетей, блогов, VR-технологий и так далее).

Задачи:

- Сформировать универсальные навыки работы с современной, быстро развивающейся медиа средой, сочетая технологические умения и креатив.

- Сформировать навыки проектирования и оформления брендированного контента, как основного современного носителя рекламного сообщения.

Для успешного изучения дисциплины «Дизайн технологии» у обучающихся должны быть сформированы основные предварительные компетенции:

- Знание основ компьютерной грамотности (работа с операционной системой Windows или MacOs).
- Знание основ типографики.
- Знание основ колористики.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений,	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов

	ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	предметно-пространственной среды
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	<p>Знает возможности и ограничения при проектировании адаптивного мультимедийного контента.</p> <p>Знает принципы построения регрессивного интернет контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android).</p> <p>Умеет составлять техническое задание на разработку адаптивного мультимедийного контента.</p> <p>Умеет проектировать регрессивные интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android).</p> <p>Владеет навыками составления технического задания для адаптивного мультимедийного контента.</p> <p>Владеет навыками проектирования регрессивной интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android).</p>
ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.	<p>Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine).</p> <p>Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin</p>

	<p>или Image Composite Editor) и 360-градусного видео.</p> <p>Знает возможности программ (например – Adobe Animate и Google Web Designer) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.</p> <p>Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой.</p> <p>Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров.</p> <p>Знает функциональные возможности сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc).</p> <p>Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
	<p>Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine).</p> <p>Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека.)</p> <p>Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (Adobe Animate или Google Web Designer) и экспорта его в интернет.</p> <p>Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице.</p> <p>Умеет спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов.</p> <p>Умеет создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc)</p> <p>Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.)</p>
	<p>Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая</p>

	<p>возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine).</p> <p>Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <p>Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</p> <p>Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в Adobe Animate или Google Web Designer).</p> <p>Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</p> <p>Владеет навыком создания Лонгридов – мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc)</p> <p>Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
--	--

1. Трудоемкость дисциплины и видов учебных занятий по дисциплине

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачётных единиц (252 академических часа).

(1 зачетная единица соответствует 36 академическим часам).

Обозначение	Виды учебных занятий и работы обучающегося
Лаб	Лабораторные работы
СР	Самостоятельная работа обучающегося в период теоретического обучения
Контроль	Самостоятельная работа обучающегося и контактная работа обучающегося с преподавателем в период промежуточной аттестации

Структура дисциплины:

Форма обучения – очная

№	Наименование раздела дисциплины	Семестр	Количество часов по видам учебных занятий и работы обучающегося					Формы промежуточной аттестации	
			Лек	Лаб	Пр	ОК	СР		Контроль
	Семестр 3	3		16			56		Зачет
	Семестр 5	5		32			13	27	Экзамен
4	Семестр 7	7		32			76		Зачет
	Итого:								

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Тема 1, (2 час). Вводная лекция. Знакомство с понятием медиакommunikации. Нативная реклама (Брендингованный контент) и другие средства передачи сообщения. Мультимедийный лонгрид, VR-контент и др. современные медиа. Сервисы работы с инфографикой. Знакомство с содержанием курса.

Тема 2, (2 час). Технологии, языки, форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой. Основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. Основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.

Тема 3, (2 час). Основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. Проектирование адаптивного дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.

Тема 4, (2 час). Технология создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – [Sublime](#)) и один из веб-клиентов (Chrome, Safari или FireFox).

Тема 5, (2 час). Современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет. Знакомство с ресурсами-агрегаторами шрифтов ([Google fonts](#), [fontstorage.com](#) и др.) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту. Приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. Отличительные особенности форматов шрифтов ([Open Type](#), [True Type](#), [WOFF](#)) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.

Тема 6, (2 час). Знакомство с функциональными возможностями сервисов для создания Лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью – [www.tilda.cc](#)).

Тема 7, (2 час). Знакомство с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).

Тема 8, (2 час). Работа над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – [Trello](#))

Тема 9, (1 час). Изучение возможностей и ограничений при проектировании адаптивного мультимедийного контента. Принципы построения регрессивного

интернет контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – [iOS](#), [Android](#)).

Тема 10, (1 час). Основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – [Unity3D](#) или [Unreal Engine](#)).

Тема 11, (1 час). Функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например – [PTGui Stitching](#), [Hugin](#) или [Image Composite Editor](#)) и 360-градусного видео.

Тема 12, (1 час). Изучение возможностей программ (например – [Adobe Animate](#) или [Google Web Designer](#)) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (54 час.)

Лабораторные занятия. Раздел 1.

Введение в дисциплину «Медиа дизайн».

Теоретические вопросы раздела:

Визуализация, как определяющий фактор эффективности (редизайн ведущих мировых и российских СМИ, новые форматы журнализма – дата журнализм, журнализм виртуальной реальности, мультимедийные проекты). Фиджитал (Phygital) реклама – интерактивный билборд, QR-код, Google glasses, 4D mapping-show, Sixth Sense.

Практические вопросы раздела:

Нативная реклама (брендинговый контент) и другие средства передачи сообщения. Мультимедийный лонгрид. Сервисы работы с инфографикой. Знакомство с содержанием курса. Технологии, языки, форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой. Основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. Основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы. Основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. Проектирование адаптивного дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.

Темы лабораторных занятий

Тема 1. (18 часов). Знакомство с технологиями создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере используя минимум программных средств (HTML5+CSS3) (не зависящих от операционной системы).

Тема 2. (18 часов). Проектирование адаптивной структуры мультимедийного контента вне зависимости от выбранной технологии или платформы.

Тема 3. (18 часа). Подключение шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. Подключение ресурсов-агрегаторов (таких как [Google fonts](#) или [fontstorage.com](#)) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении. Оптимизация физического размера шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. Разбор форматов шрифтов на практике (например – [Open Type](#), [True Type](#), [WOFF](#)), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.

Пример задания на лабораторном занятии с использованием метода Кейсов

Задание: Проанализировать форму подачи истории *The New York Times* о горнолыжниках, попавших под лавину ([«Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek»](#)). Выявить ключевые особенности и преимущества нововведения.

Лабораторные занятия. Раздел 2.

*Актуальные форматы визуализации медиа-продукта:
фотография, типографика, инфографика, видео.*

Теоретические вопросы раздела:

Для проектирования современного визуального медийного продукта сегодня необходимы компетенции в сфере создания фото, использования шрифтов, различных форматов инфографики, видео. Дополнительным плюсом будет развитие собственного авторского стиля и оригинального видения «режиссера» визуальной истории. Работа с фотографией и видео (от портретного жанра до репортажной съемки) становится отправной точкой для формирования индивидуального видения персонажей визуальной истории. Знакомство принципами типографики, ее культурным наследием также направлено на выработку индивидуального стиля и на умение интегрировать различные изобразительные элементы в одной визуальной истории (разработка индивидуального образа с помощью шрифта).

Практические вопросы раздела:

VR-контент и др. современные медиа. Технология создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – [Sublime](#)) и один из веб-клиентов (Chrome, Safari или FireFox). Современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет. Знакомство с ресурсами-агрегаторами шрифтов ([Google fonts](#), [fontstorage.com](#) и др.) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту. Приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. Отличительные особенности форматов шрифтов ([Open Type](#), [True Type](#), [WOFF](#)) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах. Знакомство с функциональными возможностями сервисов для создания Лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью – [www.tilda.cc](#)).

Темы лабораторных занятий

Тема 4. (12 часов). Работа с векторной масштабируемой графикой в интернет (SVG). Сервисы-агрегаторы (например – [flaticon](#)). Использование интернет

сервисов для быстрой публикации инфографики (например infogr.am). Методы анимирования векторной графики.

Тема 5. (12 часов). Работа с сервисами, помогающими быстро опубликовать мультимедийный адаптивный контент, с включением инфографики и интерактивных элементов (например – tilda.cc)

Тема 6. (12 часов). Работа в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – [Trello](https://trello.com/))

Тема 7. (18 часов). Изучение возможностей VR-технологий на примерах. Составление технического задания / сценария на разработку VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – [Unity3D](https://unity3d.com/) или [Unreal Engine](https://www.unrealengine.com/)).

Пример задания на лабораторном занятии с использованием метода Кейсов

Задание: Проанализировать дизайн брендированного лонгрида "[Кофе против банд](#)" британской *The Daily Telegraph* для компании-производителя кофе Кенсо. Материал повествует о социальной инициативе компании по привлечению молодежи в Гондурасе к малому бизнесу в кофейном производстве. Выявить ключевые особенности и преимущества нововведения.

Лабораторные занятия. Раздел 3.

*Режиссура визуальной медиа-коммуникации.
Визуальный сторителлинг как искусство –
представление информации в новом цифровом мире.*

Теоретические вопросы раздела:

Визуализация в современной медиа-коммуникации является комплексным интеграционным процессом, требующим специальных компетенций: специалист медиа должен осваивать навыки стратегического мышления, умения видеть весь процесс, режиссуры коммуникации. Обязательным является освоение основ максимально широкого спектра форматов медиа-коммуникации. Освоение основ визуального сторителлинга идет на примерах рисунка, фотографии, статической, динамической, интерактивной

инфографики, документального видео, информационных проектов с учетом различных технологических особенностей.

Практические вопросы раздела:

Применение инструментов для презентации статической, динамической и интерактивной инфографики. Работа над сторителлингом на платформах <https://tilda.cc> и <https://readymag.com>. Работа над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – [Trello](#)). Изучение возможностей и ограничений при проектировании адаптивного мультимедийного контента. Принципы построения регрессивного интернет контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – [iOS](#), [Android](#)). Знакомство с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).

Темы лабораторных занятий

Тема 8. (8 часов). Подбор подходящих инструментов и технологий для решения нестандартных задач. Проектирование 360-градусных фотографий с помощью специализированных сервисов (Например [PTGui Stitching](#), [Hugin](#) или [Image Composite Editor](#)), а так же составление технического задания / сценария на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека.)

Тема 9. (8 часов). Создание интерактивного анимированного контента в одной из программ ([Adobe Animate](#) или [Google Web Designer](#)) и экспорт его в интернет.

Тема 10. (4 часа). Подготовка дизайн сервиса, сайта или приложения в соответствии с требованиями доступности по [ГОСТ Р 52872-2012](#) (Уровень А.)

Итоговое задание раздела.

**Пример задания на лабораторном занятии
с использованием метода Кейсов**

Задание: Проанализировать форму подачи историй от первого лица (эффект присутствия) через технологию виртуальной реальности и видео-360 на сайте with.in. Выявить ключевые особенности и преимущества нововведения.

Лабораторные занятия. Раздел 4.

*Визуализация в мультимедийном проекте.
Особенности визуализации в медиа «Больших»
и открытых данных.*

Теоретические вопросы раздела:

Режиссура мультимедийной истории предполагает освоение базовых понятий: мультимедийный кадр, монтаж, планирование, выбор формата, проверка цельности композиции, освоение алгоритма создания мультимедийного проекта. Сегодня мультимедийные проекты стали классикой в медиа, однако знание инструментария позволяет создавать уникальные авторские решения.

Цифровизация всех процессов обуславливает формирование новых форматов проектов, новых жанров масс медиа: информационной журналистики и журналистики виртуальной реальности. Визуализация в новейших проектах становится ключевым элементом, определяющим точность передачи сообщения. Формирование визуальных образов в лонгриде происходит по принципам, которые радикально отличаются от классических. При этом важно знание базовых принципов сторителлинга, вовлечения аудитории в коммуникацию. Компетенции в сфере визуализации больших и открытых данных требуют навыков аналитической работы, работы со статистикой, программным кодом и научными данными.

Практические вопросы раздела:

Основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – [Unity3D](#) или [Unreal Engine](#)). Функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например – [PTGui Stitching](#), [Hugin](#) или [Image Composite Editor](#)) и 360-градусного видео. Изучение возможностей программ (например – [Adobe Animate](#) или [Google Web Designer](#)) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.

Темы лабораторных занятий

Тема 11. Совместный анализ новейших кейсов информационного журнализма, immersive virtual reality (с погружением) The New York Times, различных арт-проектов.

Тема 12. Освоение основ визуализации «Больших» данных в различных форматах. Работа с ресурсом [tableau](#) (визуализация открытых данных).

Итоговое семестровое задание.

Лонгрид «Моя исследовательская работа».

Разработка и верстка мультимедийного лонгрида с включением значительного количества текста, инфографики, фото-изображений, видео и интерактивных элементов. Тема исследования свободная.

Страница должна поддерживать адаптивность к различным размерам экранов (Desktop, Tablet, Mobile). Итоговая работа представляет из себя лонгрид, опубликованный в интернет в свободном доступе для презентации работы на «просмотре». Используемая технологическая база – на выбор <https://readymag.com/> или другая со схожими характеристиками. Готовую работу необходимо опубликовать на общедоступном сервере, ссылку предоставить на просмотр-презентацию.

Пример задания на лабораторном занятии с использованием метода Кейсов

Задание: Прорывной формат отображения информации – *подборки карточек по определенной теме* – [Vox](#). Проанализировать форму подачи информации, выявить преимущества формата. Выявить ключевые особенности и преимущества нововведения.

Задание: Проанализировать форму подачи информации, выявить преимущества формата лонгрида The New York Times: [Fractured Lands: How the Arab World Came Apart](#). Выявить ключевые особенности и преимущества нововведения.

Источники информации для самостоятельного исследования:

Учебник: «Как новые медиа изменили журналистику» (2012 – 2016)
<http://newmedia2016.digital-books.ru>

Культовый фильм о гелветике (2007) – о шрифте как явлении, как создавать шрифт <https://www.kinopoisk.ru/film/gelvetika-2007-261122/>

27 документальных фильмов о дизайне, в том числе о шрифтах
<http://blog.tilda.cc/moviesfordesigners>

Инфографика: Андрей Скворцов https://www.youtube.com/watch?v=IJa-gF11_M4

Пример (рус) сторителлинга
<https://takiedela.ru/iceandspace/#space-1>

Пример (en) сторителлинга (первого в своем роде)
[«Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek»](#)

Примеры (en) сторителлинга
<http://www.nytimes.com/interactive/2016/08/11/magazine/isis-middle-east-arab-spring-fractured-lands.html>

Понимание базовых характеристик «Больших» данных
http://www.mashpedia.com/Open_science_data
«Больших» данные, лекция Андрея Себранта
<https://www.youtube.com/watch?v=zsUKYfXjpvo>, <https://www.youtube.com/watch?v=IJwH3S-g0eU>

Открытые данные. 20 лет назад Тим Бернерс-Ли изобрёл Всемирную паутину (World Wide Web). Для своего следующего проекта он строит сеть открытых связанных данных.. https://www.youtube.com/watch?v=OM6XIIcm_qo

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

**План-график выполнения самостоятельной
работы. (90 час)**

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
1	1-18 неделю	Доработка лабораторных заданий	12/20 час	Предоставление заданий к лабораторным работам
2	1-18 неделю	Работа над итоговым заданием – «Моя исследовательская работа»	12/10 час	Предоставление итогового задания
3	1-18 неделю	Изучение литературного источника по дисциплине	11/9 час	Устный опрос
4	Зачетная неделя	Подготовка к зачету	1/1 час	зачет
	сессия	Подготовка к экзамену	54 час	экзамен

Характеристика заданий для самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студентов в процессе изучения дисциплины «Медиа дизайн» ведется по темам, представленным в программе курса и предполагает:

1. Изучение рабочей учебной программы в качестве основы и отправной точки для дальнейшей углубленной разработки рассматриваемых в рамках курса вопросов.

2. Знакомство с учебной и научно-популярной литературой указанной в списке литературы к дисциплине.

3. Самостоятельное ознакомление с темами, посвященными новым инструментам и мировым трендам в дизайне веб контента.

4. Доработка лабораторных заданий.

5. Подготовка к семестровому зачету/экзамену.

Для самостоятельной работы учащимся предлагаются к изучению и содержательному анализу современные кейсы крупных российских и зарубежных компаний.

Рекомендации к подготовке к лабораторным работам

Перед лабораторной работой рекомендуется повторить пройденный лекционный материал. А также проанализировать код с предыдущего занятия и поэкспериментировать самостоятельно с различными параметрами для лучшего понимания и закрепления материала.

На лабораторных занятиях предусматриваются опросы по пройденному материалу и текущая проверка лабораторных работ.

Рекомендации по изучению литературного источника

В процессе изучения дисциплины студент может обратиться к списку литературы, представленной в программе курса.

В списке литературы представлены ссылки на всю необходимую информацию для успешного выполнения лабораторных работ на высоком современном уровне, а также ссылки на книги по темам дисциплины, без привязки к конкретным технологиям, но дающие общее понимание предпосылок возникновения различных направлений в информационном дизайне в сети интернет.

Рекомендации по подготовке к зачету

К зачету допускаются студенты, выполнившие все лабораторные работы прошедшие устные опросы текущего контроля по пройденному материалу.

Также к зачету необходимо выполнить итоговую работу лонгрид-презентацию «Моя исследовательская работа». Подробные требования к итоговой работе можно найти в разделе «Структура и содержание практической части» РПУД.

Требования к оформлению результатов самостоятельной работы:

После проведения лабораторной работы в классе студент самостоятельно дорабатывает работу, исправляя недочеты, если таковые имеются. Готовая работа должна содержать самостоятельно сверстанный тексто-графический материал, собранный в виде html-страницы или набора связанных страниц или интерактивного прототипа и опубликована в сети интернет с предоставлением

публичного доступа. Ссылка для публикации работы предоставляется преподавателем. Публикация работы в интернет необходима для загрузки проверки работы на реальных устройствах с различными параметрами и установленным программным обеспечением.

Критерии оценки выполнения самостоятельной работы:

Теоретический материал будет считаться усвоенным, если при устных ответах демонстрации выполненных лабораторных заданий студент аргументировано объясняет путь их решения и демонстрирует твердые знания по данной теме.

Лабораторная работа будет считаться выполненной, если учтены все требования к оформлению работы (см. предыдущий пункт) и не содержит критически важных ошибок.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

Раздел 1 (12 час)

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Тема 1	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 1-7)	Вопросы к зачету 1-7
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 1	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 1
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 1	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»
2	Темы 2, 3	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы -15)	Вопросы к зачету 8-15

			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 2, 3	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 2, 3
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 2, 3	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»

Раздел 2. (12 час)

№ п/п	Контролируем ые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Темы 4, 5	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 1-5)	Вопросы к экзамену 1-5
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 4, 5	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 4, 5
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 4, 5	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»
2	Темы 6, 7	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы 6-10)	Вопросы к экзамену 6-10
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 6, 7	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 6, 7
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 6, 7	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»

Раздел 3. (15 час)

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Темы 8, 9	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 11-15)	Вопросы к экзамену 11-15
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 8, 9	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 8, 9
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 8, 9	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»
2	Темы 10	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы 16-20)	Вопросы к экзамену 16-20
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 10	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 10
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 10	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»

Раздел 4. (15 час)

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Тема 11	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 21-25)	Вопросы к экзамену 21-25
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 11	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 11

			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 11	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»
2	Тема 12	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы 26-32)	Вопросы к экзамену 26-32
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 12	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 12
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 12	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»
3	Итоговая работа семестра: лонгрид «Моя исследовательс кая работа»	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	Контроль этапов выполнения итогового задания	Итоговый просмотр на экзамене
			Умеет	Контроль этапов выполнения итогового задания	Итоговый просмотр на экзамене
			владеет	Контроль этапов выполнения итогового задания	Итоговый просмотр на экзамене

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

1. Шигина, Н.А. Web-дизайн. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — Пенза : ПензГТУ, 2015. — 157 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/62468>.

1. Грибер, Ю. А. Цветовое поле города в истории европейской культуры [Электронный ресурс] : монография / Ю. А. Грибер. — Электрон. текстовые данные. — М. : Согласие, 2017. — 304 с. — 978-5-906709-66-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/75849.html>

2. . Елисеенков Г.С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс]: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр»/ Елисеенков Г.С., Мхитарян Г.Ю.— Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.— 150 с. Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66376.html>
3. Бондарева, Н. И. Архитектурный образ и его коммуникативно-экспозиционные возможности [Электронный ресурс] : монография / Н. И. Бондарева. — Электрон. текстовые данные. — Астрахань : Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2016. — 201 с. — 978-5-93026-043-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76102.html>
4. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Вузовское образование, 2018. — 303 с.
5. Васильев, Г. А. Основы рекламы [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлениям 080100 «Экономика», 080300 «Коммерция», 080500 «Менеджмент» / Г. А. Васильев, В. А. Поляков. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 718 с. — 5-238-01059-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/81816.html>
6. Словарь терминов дизайнера упаковки / Смиренный И.Н., Орехов Н.Н., Кухарский В.В. - М.:ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2016. - 156 с.: ISBN 978-5-901087-43-5 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/792407>

Дополнительная литература (электронные и печатные издания)

1. Мак-Дональд, HTML 5. Недостающее руководство : [пер. с англ.] / Мэтью Мак-Дональд, Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2012. – 479 с. — Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru:8443/lib/item?id=chamo:692826>
2. Мандел Т., Разработка пользовательского интерфейса. – ДМК Пресс., 2007; ISBN: 5-94074-069-3; - 418 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1227>
3. Сидерхолм, Д. CSS3 для веб-дизайнеров. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 144 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/62388>

4. Сухов, К. HTML5 – путеводитель по технологии. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : ДМК Пресс, 2012. — 312 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/4816>

5. HTML, JavaScript, PHP и MySQL: джентльменский набор Web-Мастера / Н. Прохоренок., СПб. : БХВ-Петербург, 2010. – 912 с. — Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru:8443/lib/item?id=chamo:380700&theme=FEFU>

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <https://habrahabr.ru/hub/webdev/> (ресурс, посвященный разработке веб сайтов)
2. <https://habrahabr.ru/hub/javascript/> (ресурс, посвященный всем аспектам использования javascript)
3. <http://htmlbook.ru/html5> (ресурс, посвященный новому стандарту языка разметки – HTML5)
4. <http://caniuse.com/> (ресурс, посвященный совместимости CSS3 с различными браузерами)
5. <http://www.flaticon.com/>
(ресурс - агрегатор иконок в стиле flat-design)
6. <https://jquery.com/>
(Официальная страница кроссбраузерной библиотеки для javascript)

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее обязательное программное обеспечение: Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Animate CC.

Минимальная возможная версия Windows для работы на лабораторных – 10 версия.

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используются следующие информационно справочные системы:

1. ЭБС ДВФУ - <https://www.dvfu.ru/library/electronic-resources/>,

2. Научная электронная библиотека eLIBRARY - <http://elibrary.ru/defaultx.asp> ,
3. Электронно-библиотечная система издательства "Лань" - <http://e.lanbook.com/> ,
4. Электронно-библиотечная система Znanium.com <http://znanium.com/>
5. Электронная библиотека "Консультант студента" - <http://www.studentlibrary.ru/> ,
6. Электронно-библиотечная система IPRbooks - <http://www.iprbookshop.ru/> ,
7. Информационная система "ЕДИНОЕ ОКНО доступа к образовательным ресурсам" - <http://window.edu.ru/> ,
8. Доступ к Антиплагиату в интегрированной платформе электронного обучения Blackboard ДВФУ - <https://bb.dvfu.ru/> ,
9. Доступ к электронному заказу книг в библиотеке ДВФУ - <http://lib.dvfu.ru:8080/search/query?theme=FEFU> ,
10. Доступ к расписанию https://www.dvfu.ru/schools/school_of_arts_culture_and_sports/student/the-schedule-of-educational-process/ ;

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения материалов учебного курса предлагаются разнообразные формы работ: работа на лекциях, на лабораторных занятиях, работа с литературой, собеседование, самостоятельная работа.

Лекционные занятия ориентированы на освещение таких тем как современные тренды в медиа пространстве; лонгриды (мультимедийные истории); современные инструменты для создания интерактивного контента с помощью платформи-независимых решений, основанных полностью на веб-клиенте.

Теоретическое освоение дисциплины происходит через изучение таких тем как:

- Перспективные направления развития форм рекламного сообщения. Брендируемый контент, нативная реклама. Instant Articles в Facebook.
- «Умные часы» как платформа – квинтэссенция мобильного подхода к сторителлингу. «Журналистика первого взгляда» (glance

journalism). Абзацы становятся еще короче, а стиль письма более дробным, структурированным.

- прорывной формат отображения информации – подборка карточек по определенной тематике – выбор изданий, как в России, так и по всему миру.
- изучение основных конструкций современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. Изучение основных селекторов каскадной таблицы стилей CSS3 и правил построения запросов для нахождения любых элементов страницы.
- изучение основ адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. Изучение возможностей медиа-запросов при адаптации дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа).
- Изучение технологий создания интерактивного анимированного контента, предназначенного для публикации его в сети интернет, используя блокнот с поддержкой юникода (например – [Sublime](#)) и один из веб-клиентов (Chrome, [Safari](#) или [FireFox](#)).
- Изучение методов проектирования мультимедийных историй с помощью специализированных сервисов (Например [Tilda.cc](#)).
- Изучение методов работы над дизайн-проектом в большой команде различных специалистов с помощью облачных сервисов (например – [trello](#))

На лабораторных занятиях, которым отводится основное время, студенты учатся проектировать мультимедийные презентации для публикации их во всех современных форматах. Обучающиеся знакомятся с современными возможностями создания лонгридов (мультимедийных историй), используя для этого весь спектр современных средств – от минимального и платформно-независимого (веб-решения) до специализированного программного обеспечения от компаний Adobe, Google и мн. других.

Для подготовки к лабораторным работам заблаговременно сообщаются темы для изучения, список дополнительной литературы, список необходимых материалов, форма проведения занятия и пр.

На лабораторных занятиях предусматриваются опросы по пройденному материалу с элементами дискуссии.

Для самостоятельной работы по дисциплине студентам предлагается:

- Чтение и конспектирование специализированной литературы; работа с конспектом лекций;

- доработка лабораторных работ, с целью закрепления знаний и опыта в разработке интерактивного контента для сети интернет и мобильных приложений.

К зачету допускаются студенты, выполнившие итоговое семестровое задание «Моя исследовательская работа» и не имеющие задолженностей по лабораторным работам. Успеваемость студентов проверяется по их теоретической и практической подготовленности в форме зачета, предусмотренного учебным планом.

Уровень освоения дисциплины студентом проверяется при помощи фонда оценочных средств (Приложение №2).

Рекомендации по подготовке лабораторных работ.

Лабораторные работы призваны дать студентам достаточный опыт для проектирования, создания и публикации современного интерактивного мультимедийного контента для различных веб-платформ и программного окружения.

На лабораторных занятиях изучаются также различные приемы, методы и инструменты, используемые для создания доступной среды в интернет пространстве для людей с ограниченными возможностями.

На лабораторных занятиях также рассматриваются кейсы реальных компаний из различных сфер бизнеса – от крупных издательств до компаний по продаже кофе.

Рекомендации по подготовке лекций

Лекционные занятия призваны дать как общее представление всего стека технологий, применяемых для создания и наполнения интернет среды интерактивным брендированным контентом, так и знакомство с конкретными программными средствами, которые используются ведущими дизайнерскими и компаниями для проектирования мультимедиа контента.

Необходимо раскрыть такие области дисциплины как: «Создание платформу-независимого интерактивного адаптивного интернет контента», «Работа над одним проектом одновременно в большой команде с помощью облачных технологий», «Использование свободного программного обеспечения и открытых источников информации в своих проектах», «Создание доступной среды в интернет», «Настоящее и будущее издательского дела и рекламных технологий».

Рекомендации для подготовки устных опросов

Устный опрос обучающихся позволяет контролировать процесс формирования знаний и умений, вместе с тем во время опроса осуществляется повторение и закрепление приобретенных знаний и умений.

Подготовиться к устному опросу студентам рекомендуется посредством повторения лекционного материала с обязательным дополнительным изучением литературы по дисциплине и интернет источников, указанных в учебно-методическом пособии.

Рекомендации по составлению списка литературы

Работа с литературой важный этап самостоятельной работы студента по освоению предмета, способствующий не только закреплению знаний, но и расширению кругозора, памяти, умению мыслить, излагать и подтверждать свои гипотезы и идеи. Кроме того, развиваются навыки научно-исследовательской работы, необходимые в дальнейшей профессиональной деятельности.

В разделе «список учебной литературы» РПУД, в основном разделе приведены ссылки на современные электронные и печатные издания-учебники по темам дисциплины.

В дополнительной литературе представлена литература с уклоном на теоретические, базовые и классические исследования по проектированию веб и исторические предпосылки возникновения современных технологий.

Дополнительно, в данном разделе даны ссылки на сайты профессиональных сообществ, а также официальные страницы организаций, занимающихся стандартизацией интернет технологий. Информация из этих источников содержит всю самую актуальную информацию по темам дисциплины и поможет увереннее выполнять задания на лабораторных занятиях, создавая продукт, основанный на новейших возможностях веб-среды и отвечающий самым высоким стандартам сегодняшнего дня.

Рекомендации для подготовки к самостоятельной работе студентов.

Самостоятельная работа студента занимает заметную часть времени, предусмотренного учебным планом. Для эффективной самостоятельной работы, в помощь студенту, предлагается график организации

самостоятельной работы с рекомендациями по количеству времени, необходимого для каждого этапа работ. (Приложение №1)

Рекомендации к выполнению итогового задания

Целью итогового задания «Моя исследовательская работа» является сверстанная адаптивная страница для различных разрешений экранов с применением HTML5 и CSS3+Media-query.

Дополнительные требования к данной работе предполагают:

Вертикальный размер мультимедийной истории должен быть не меньше, чем 5-8 экранов. Весь лонгрид должен содержать как минимум по одному из следующих элементов: панорамное фотоизображение, видеофрагмент, интерактивный элемент, анимированный элемент, элемент инфографики, а также сверстанный текст с выносками и врезками.

Итоговое задание подробно описано в разделе «Структура и содержание практической части» РПУД.

Рекомендации к выполнению лабораторной работы

Готовая лабораторная работа состоит из логически связанных между собой текстовых файлов и файлов изображений. Текстовые файлы могут содержать инструкции таких языков (сценариев, стиля, разметки или векторной графики) как JavaScript, CSS, HTML, SVG и иметь расширения *.js, *.css, *.html/htm, *.svg.

Лабораторная работа должна быть доступна для проверки в сети интернет до конца семестра. Ссылка для публикации работы в сети предоставляется преподавателем.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Лабораторные занятия по теме «Медиа дизайн» проходят в аудитории, оборудованной компьютерами. Аудитория представляет собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Минимальная версия OS – Windows 10. Рекомендуемая – MacOS.

Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети ДВФУ и находятся в едином домене.

Проектный класс – ноутбук преподавателя, ноутбуки студентов, маркерная доска, проектор 3-chip DLP, 10 600 ANSI-лм, WUXGA 1 920x1 200 (16:10) PT-DZ110XE Panasonic, экран, wi-fi

VIII. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ по дисциплине «Медиа дизайн»

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.</p>	<p>Знает возможности и ограничения при проектировании адаптивного мультимедийного контента. Знает принципы построения регрессивного интернет контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android).</p> <p>Умеет составлять техническое задание на разработку адаптивного мультимедийного контента. Умеет проектировать регрессивные интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android).</p> <p>Владеет навыками составления технического задания для адаптивного мультимедийного контента. Владеет навыками проектирования регрессивной интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android).</p>
<p>ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine).</p>

	<p>Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor) и 360-градусного видео.</p> <p>Знает возможности программ (например – Adobe Animate и Google Web Designer) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.</p> <p>Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой.</p> <p>Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров.</p> <p>Знает функциональные возможности сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc).</p> <p>Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
	<p>Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine).</p> <p>Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека.)</p> <p>Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (Adobe Animate или Google Web Designer) и экспорта его в интернет.</p> <p>Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице.</p> <p>Умеет спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов.</p> <p>Умеет создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc)</p> <p>Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.)</p>

	<p>Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine).</p> <p>Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <p>Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</p> <p>Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в Adobe Animate или Google Web Designer).</p> <p>Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</p> <p>Владеет навыком создания Лонгридов – мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc)</p> <p>Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
--	---

Раздел 1 (12 час)

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Тема 1	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 1-7)	Вопросы к зачету 1-7
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 1	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 1

			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 1	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»
2	Темы 2, 3	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы -15)	Вопросы к зачету 8-15
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 2, 3	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 2, 3
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 1, темы 2, 3	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»

Раздел 2. (12 час)

№ п/п	Контролируем ые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций	Оценочные средства		
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1	Темы 4, 5	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 1-5)	Вопросы к экзамену 1-5
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 4, 5	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 4, 5
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 4, 5	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»
2	Темы 6, 7	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы 6-10)	Вопросы к экзамену 6-10
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 6, 7	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 6, 7

			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 2, темы 6, 7	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»
--	--	--	---------	---	---

Раздел 3. (15 час)

№ п/п	Контролируем ые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Темы 8, 9	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 11-15)	Вопросы к экзамену 11-15
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 8, 9	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 8, 9
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 8, 9	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»
2	Темы 10	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы 16-20)	Вопросы к экзамену 16-20
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 10	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 10
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 3, темы 10	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательска я работа»

Раздел 4. (15 час)

№ п/п	Контролируем ые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация

1	Тема 11	ПК-2, 4, 5, 7;	знает	УО-1, Собеседование (вопросы 21-25)	Вопросы к экзамену 21-25
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 11	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 11
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 11	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»
2	Тема 12	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	УО-1, Собеседование (вопросы 26-32)	Вопросы к экзамену 26-32
			Умеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 12	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 12
			Владеет	ПР-6, Лабораторные работы раздела 4, темы 12	Работа над семестровым заданием: лонгрид «Моя исследовательская работа»
3	Итоговая работа семестра: лонгрид «Моя исследовательская работа»	ПК-2, 4, 5, 7;	Знает	Контроль этапов выполнения итогового задания	Итоговый просмотр на экзамене
			Умеет	Контроль этапов выполнения итогового задания	Итоговый просмотр на экзамене
			владеет	Контроль этапов выполнения итогового задания	Итоговый просмотр на экзамене

Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	критерии	показатели

<p>ПК-2.3</p> <p>Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.</p>	<p>Знает</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Знает основы визуализации в медиа и визуальной культуры. • Знает ключевые положения проектирования медиа-визуального пространства. • Знает характеристики и особенности прочтения визуальных текстов и их восприятия массовой аудиторией; • Знает основные техники визуального сторителлинга; • Знает различные техники визуализации – от рисунка до визуализации «больших данных» • Знает основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. • Знает основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы. • Знает основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. • Знает, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов. 	<ul style="list-style-type: none"> • Знание основы визуализации в медиа и визуальной культуры. • Знание ключевых особенностей проектирования медиа-визуального пространства. • Знание характеристики и особенности прочтения визуальных текстов и их восприятия массовой аудиторией; • Знание основных техник визуального сторителлинга; • Знание различных техник визуализации – от рисунка до визуализации «больших данных» • Знание основных конструкций современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. • Знание основных селекторов каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы. • Знание основ адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. • Знание, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов. 	<ul style="list-style-type: none"> • Способность назвать основы визуализации в медиа и визуальной культуры. • Способность назвать ключевые особенности проектирования медиа-визуального пространства. • Способность назвать особенности прочтения визуальных текстов и их восприятия массовой аудиторией; • Способность назвать основные техники визуального сторителлинга; • Способность назвать различные техник визуализации – от рисунка до визуализации «больших данных» • Способность назвать основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. • Способность назвать основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы. • Способность назвать основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. • Способность перечислить способы проектирования адаптивного дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.
---	--------------	--	--	---

<p style="text-align: center;">Умеет</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет применять базовые навыки критического и визуального мышления в исследовательской и практической работе. • Умеет анализировать визуальные тексты медиа, доказывать преимущества определенных визуальных решений и создавать визуальные медиа-продукты в собственном индивидуальном стиле. • Умеет обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере. • Умеет проектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Умеет подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Умеет подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении. 	<ul style="list-style-type: none"> • Умение применять базовые навыки критического и визуального мышления в исследовательской и практической работе. • Умение анализировать визуальные тексты медиа, доказывать преимущества определенных визуальных решений и создавать визуальные медиа-продукты в собственном индивидуальном стиле. • Умение обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере. • Умение проектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Умение подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Умение подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении. 	<ul style="list-style-type: none"> • Способность применять базовые навыки критического и визуального мышления в исследовательской и практической работе. • Способность анализировать визуальные тексты медиа, доказывать преимущества определенных визуальных решений и создавать визуальные медиа-продукты в собственном индивидуальном стиле. • Способность обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере. • Способность проектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Способность подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Способность подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении.
--	---	---	---

	<p style="text-align: center;">Владеет</p> <ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками создания эффективного визуального медийного проекта, основанного на современных технологических решениях. • Владеет навыками создания рисунка, фотографии, инфографики. • Владеет навыками применения научно-исследовательских методов в реализации визуальных проектов; навыками продуктивной работы в коллективе. • Владеет навыками создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы. • Владеет навыками проектирования адаптивной структуры сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Владеет навыками подключения шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Владеет навыками работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения 	<ul style="list-style-type: none"> • Владение навыками создания эффективного визуального медийного проекта, основанного на современных технологических решениях. • Владение навыками создания рисунка, фотографии, инфографики. • Владение навыками применения научно-исследовательских методов в реализации визуальных проектов; навыками продуктивной работы в коллективе. • Владение навыками создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы. • Владение навыками проектирования адаптивной структуры сайта различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Владение навыками подключения шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Владение навыками работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением. 	<ul style="list-style-type: none"> • Способность создания эффективного визуального медийного проекта, основанного на современных технологических решениях. • Способность создания рисунка, фотографии, инфографики. • Способность применения научно-исследовательских методов в реализации визуальных проектов; навыками продуктивной работы в коллективе. • Способность создать и опубликовать в интернет интерактивный контент, включая нестандартные шрифты в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы. • Способность спроектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Способность подключить шрифт к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Способность работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением.
--	--	---	--

		доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением.		
--	--	---	--	--

<p>ПК-3.4</p> <p>Исполняет требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Знает возможности различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например infogr.am) • Знает способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – trello) • Знает возможности и ограничения при проектировании <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Знает принципы построения <i>регрессивного интернет</i> контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android). • Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine). • Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor) и 360-градусного видео. • Знает возможности программ (например – Adobe Animate и Google Web Designer) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет. • Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для 	<ul style="list-style-type: none"> • Знание возможностей различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например infogr.am) • Знание способов работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – trello) • Знание возможностей и ограничений при проектировании <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Знание принципов построения <i>регрессивного интернет</i> контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android). • Знание основных возможностей программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine). • Знание функциональных возможностей различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor) и 360-градусного видео. • Знание возможностей программ (например – Adobe Animate и Google Web Designer) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет. • Знание того, какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой. 	<ul style="list-style-type: none"> • Способность назвать возможности различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например infogr.am) • Способность назвать способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – trello) • Способность назвать возможности и ограничения при проектировании <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Способность назвать принципы построения <i>регрессивного интернет</i> контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android). • Способность назвать основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine). • Способность назвать функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor) и 360-градусного видео. • Способность назвать возможности программ (например – Adobe Animate и Google Web Designer) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет. • Способность назвать какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной
--	---	--	--

	<p>описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров. • Знает функциональные возможности сервисов лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc). • Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации). 	<ul style="list-style-type: none"> • Знание принципов построения адаптивной верстки для экранов различных размеров. • Знание функциональных возможностей сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc). • Знание, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации). 	<p>анимации, в том числе векторной и растровой.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Способность назвать принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров. • Способность назвать функциональные возможности сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc). • Способность назвать основные требования доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).
--	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Умеет работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфорграфики (например infogr.am) • Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello) • Умеет составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Умеет проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android). • Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine). • Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека.) • Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (Adobe Animate или Google 	<ul style="list-style-type: none"> • Умение работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфорграфики (например infogr.am) • Умение работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello) • Умение составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Умение проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android). • Умение составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine). • Умение создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека.) • Умение создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (Adobe Animate или Google Web Designer) и экспорта его в интернет. • Умение подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для 	<ul style="list-style-type: none"> • Способность работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфорграфики (например infogr.am) • Способность работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello) • Способность составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Способность проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android). • Способность составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine). • Способность создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека.) • Способность создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (Adobe Animate или Google Web Designer) и экспорта его в интернет. • Способность подобрать оптимальную технологию (растровую
---	--	---

	<p>Web Designer) и экспорта его в интернет.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице. • Умеет спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов. • Умеет создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc) • Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.) 	<p>анимации элементов на странице.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умение спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов. • Умение создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc) • Умение подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.) 	<p>или векторную) для анимации элементов на странице.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Способность спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов. • Способность создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc) • Способность подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.)
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – www.tilda.cc). • Владеет навыками создания интерактивной инфографики в том числе с помощью интернет сервисов (например infogr.am) • Владеет навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – trello) • Владеет навыками составления технического задания для <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Владеет навыками проектирования <i>регрессивной</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android). • Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine). • Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же 	<ul style="list-style-type: none"> • Владение навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – www.tilda.cc). • Владение навыками создания интерактивной инфографики в том числе с помощью интернет сервисов (например infogr.am) • Владение навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – trello) • Владение навыками составления технического задания для <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Владение навыками проектирования <i>регрессивной</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android). • Владение навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine). • Владение навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в 	<ul style="list-style-type: none"> • Способность работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – www.tilda.cc). • Способность создать интерактивную инфографику в том числе с помощью интернет сервисов (например infogr.am) • Способность работать в команде через специализированный сервис (например – trello) • Способность составить техническое задание для <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. • Способность спроектировать <i>регрессивную</i> интернет страницу, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android). • Способность составить техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или Unreal Engine). • Способность создать 360-градусную панорамную фотографию с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составить техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.) • Способность написать кросс-браузерный код
--	---	---	--

	<p>составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа. • Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в Adobe Animate или Google Web Designer). • Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды. • Владеет навыком создания лонгридов – мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc) • Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации). 	<p>атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Владение навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа. • Владение навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в Adobe Animate или Google Web Designer). • Владение навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды. • Владение навыком создания лонгридов – мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc) • Владение навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации). 	<p>CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Способность работать в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в Adobe Animate или Google Web Designer). • Способность работать как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды. • Способность спроектировать лонгрид – мультимедийную историю, рассказанную с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc) • Способность привести контент интернет страницы в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).
--	---	---	---

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

Оценочные средства для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Медиа дизайн» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной. По дисциплине предусмотрен экзамен и зачеты проводимые в виде просмотра-презентации.

Просмотр позволяет наиболее объективно оценивать результаты работы студентов, отслеживать связь дисциплин и их наполнения, поддерживать и контролировать общий уровень подготовки по данному профилю.

На зачет выносятся итоговое семестровое задание, демонстрирующее изученные технологии в области создания медиа-контента для сети интернет.

Подробное описание задач и требований к оформлению работы приведено в разделе «Структура и содержание практической части».

Вопросы к зачету для промежуточной аттестации.

1. Особенности организации рекламного тексто-графического материала с учетом характеристик современных устройств.
2. Программные средства для создания веб-страниц и подготовки графики.
3. Понятие «Журналистика одного взгляда» (glance journalism). Где применяется. И как связано с Apple Watch.
4. Что такое сторителлинг или лонгрид. Преимущества формата.
5. Структура HTML-документа.
6. Организация экранного пространства для экранов различных размеров. Медиазапросы.
7. Примеры использования видео 360.
8. Возможности CSS3 и HTML5 по заданию параметров внешнего оформления контента.
9. Инструменты для создания VR-контента.
10. Доступные инструменты для создания панорам 360.
11. Сервисы для создания интерактивной инфографики.
12. Инструменты для создания профессиональной анимации в интернет.

13. Интернет сервисы для создания и публикации лонгрида (мультимедиа истории).
14. Типа визуального контента, которые могут быть использованы в сторителлинге:
15. Основные форматы интернет файлов.

***Критерии оценки устного ответа
для промежуточной аттестации***

Оценка 5 (“отлично”) ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают всесторонние систематические и глубокие знания программного материала;
- демонстрируют знания современной учебной и научной литературы;
- способны творчески применять знание теории при решении профессиональных задач;
- владеют понятийным аппаратом;
- демонстрируют способность к анализу и сопоставлению различных подходов к решению заявленной в билете проблематики;
- подтверждают теоретические постулаты примерами

Оценка 4 (“хорошо”) ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают твёрдое знание программного материала;
- усвоили основную и наиболее значимую дополнительную литературу;
- способны применять знание теории к решению задач профессионального характера;
- допускают отдельные погрешности и неточности при ответе.

Оценка 3 (“удовлетворительно”) ставится студентам, которые при ответе:

- в основном знают программный материал в объёме, необходимом для предстоящей работы по профессии;
- в целом усвоили основную литературу;
- допускают существенные погрешности в ответе на вопросы экзаменационного билета.

Оценка 2 (“неудовлетворительно”) ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают значительные пробелы в знаниях основного программного материала;
- допускают принципиальные ошибки в ответе на вопросы экзаменационного билета;
- демонстрируют незнание теории и практики

Критерии оценивания итоговой работы для промежуточной аттестации:

Итоговая семестровая работа оценивается как «Отлично», если:

- Выполненная работа соответствует заданию.
- Работа оформлена в соответствии с требованиями.
- Не имеет критически важных недочетов.
- Доступна для просмотра и проверки работоспособности.

Работа оценивается как «Хорошо», если хотя бы один из выше приведенных пунктов не выполнен.

Работа оценивается как «Удовлетворительно», если хотя бы больше одного пункта не выполнено.

Подробное задание и требования по оформлению работы приведено в разделе «*Структура и содержание практической части*».

Оценочные средства для текущей аттестации

Текущая аттестация студентов по дисциплине «Медиа дизайн» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

Студенты готовят итоговую презентацию. Подробное описание задач и требований к оформлению работы приведено в разделе «*Структура и содержание практической части*».

Вопросы к собеседованию для текущей аттестации

1. Визуализация в медиа-коммуникации: основные особенности.
2. Визуальное мышление: базовые параметры.
3. Визуальная культура в медиа-коммуникации. Трансмедиа.
4. Цифровой визуальный текст.
5. Phygital-технологии – инновация в мире коммуникаций.
6. Визуальный сторителлинг (на примере различных медиа).
7. Анимация как средство повышения лояльности пользователя.
8. Возможности современной адаптивной верстки.

9. Назовите векторные и растровые форматы изображений для веб-пространства.
10. Способы и средства для создания анимированной интерактивной рекламы.
11. Визуализация в современных медиа: визуальная журналистика.
12. Визуализация в современных медиа: новые жанры (информационная журналистика, журналистика «виртуальной реальности»).
13. Визуализация в масс медиа: инструментарий и навыки дизайнера.
14. Аудитория новых медиа: особенности визуального вовлечения.
15. Новые и экспериментальные форматы масс медиа.
16. Режиссура мультимедийной истории.
17. Мультимедийные лонгриды как новый медиа-формат.
18. Рисунок, фотография, типографика в лонгридах.
19. Типографика в 21 веке.
20. Инфографика: типология, функции.
21. Динамическая инфографика.
22. Визуализация открытых данных: картография.
23. Визуализация больших данных: особенности информационного проекта.
24. Художественная визуализация больших данных.
25. Сторителлинг как инструмент рекламы.
26. Варианты организации структуры сайта компании.
27. Инструментальные средства проектирования интернет сайта.
28. Способы создания веб-анимации. Инструменты, программы, сервисы.
29. Программы создания веб презентаций.
30. Программы создания мультимедийных лонгридов.
31. Инструменты статистики для сайтов и данные о посетителях.
32. Брендированный контент, как основа современного носителя рекламного сообщения.

Критерии оценки устного ответа для текущей аттестации

Оценка 5 (“отлично”) ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают всесторонние систематические и глубокие знания программного материала;
- демонстрируют знания современной учебной и научной литературы;
- способны творчески применять знание теории при решении профессиональных задач;

- демонстрируют способность к анализу и сопоставлению различных подходов к решению заявленной в вопросе проблематики;
- подтверждают теоретические постулаты примерами

Оценка **4 (“хорошо”)** ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают твёрдое знание программного материала;
- усвоили основную и наиболее значимую дополнительную литературу;
- способны применять знание теории к решению задач профессионального характера;
- допускают отдельные погрешности и неточности при ответе.

Оценка **3 (“удовлетворительно”)** ставится студентам, которые при ответе:

- в основном знают программный материал в объёме, необходимом для предстоящей работы по профессии;
- в целом усвоили основную литературу;
- допускают существенные погрешности в ответе на вопросы экзаменационного билета.

Оценка **2 (“неудовлетворительно”)** ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают значительные пробелы в знаниях основного программного материала;
- допускают принципиальные ошибки в ответе на вопросы экзаменационного билета;
- демонстрируют незнание теории и практики

Критерии оценивания практических работ на текущей аттестации:

Работа, выполненная на лабораторных занятиях, оценивается как «Отлично», если:

- Выполненная работа соответствует заданию.
- Работа оформлена в соответствии с требованиями.
- Не имеет критически важных недочетов.

Работа, выполненная на лабораторных занятиях, оценивается как «Хорошо», если:

- Выполненная работа соответствует заданию.
- Работа имеет недочеты в оформлении.
- Не имеет критически важных недочетов.

Работа, выполненная на лабораторных занятиях, оценивается как «Удовлетворительно», если:

- Выполненная работа соответствует заданию.
- Работа имеет недочеты в оформлении.
- Имеет критически важные недочеты.

Работа оценивается как «Не удовлетворительно», если:

Выполненная работа не соответствует заданию, работа имеет недочеты в оформлении и критически важные недочеты.

Подробное задание и требования по оформлению работы приведено в разделе «*Структура и содержание практической части*».