




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**  
Медиа дизайн  
**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 брендируемого контента, как основного современного носителя рекламного сообщения.

Для успешного изучения дисциплины «Медиа дизайн» 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, ощущений и реакций	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов

	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 – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p> <p>Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>) и 360-градусного видео.</p>

	<p>Знает возможности программ (например – <a href="#">Adobe Animate</a> и <a href="#">Google Web Designer</a> ) 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 <a href="#">tilda.cc</a>).</p> <p>Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (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 – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p> <p>Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>), 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 (<a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>) 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 <a href="#">tilda.cc</a>)</p> <p>Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А.)</p>
	<p>Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p>

	<p>Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>), 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 <a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>).</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 <a href="#">tilda.cc</a>)</p> <p>Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
--	---

## 1. Трудоёмкость 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 медиакоммуникации. 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 (брендингованный 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](http://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](http://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](http://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/gelvetica-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](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](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](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/](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. Брендингованный 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 – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p>

	<p>Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>) и 360-градусного видео.</p> <p>Знает возможности программ (например – <a href="#">Adobe Animate</a> и <a href="#">Google Web Designer</a> ) 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 <a href="#">tilda.cc</a>).</p> <p>Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (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 – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p> <p>Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>), 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 (<a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>) 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 <a href="#">tilda.cc</a>)</p> <p>Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А.)</p>

	<p>Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p> <p>Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>), 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 <a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>).</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 <a href="#">tilda.cc</a>)</p> <p>Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (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,	ПР-6,



				Лабораторные работы раздела 1, темы 1	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	Контролируемые 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 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	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 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"> <li>• Знает основы визуализации в медиа и визуальной культуры.</li> <li>• Знает ключевые положения проектирования медиа-визуального пространства.</li> <li>• Знает характеристики и особенности прочтения визуальных текстов и их восприятия массовой аудиторией;</li> <li>• Знает основные техники визуального сторителлинга;</li> <li>• Знает различные техники визуализации – от рисунка до визуализации «больших данных»</li> <li>• Знает основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии.</li> <li>• Знает основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.</li> <li>• Знает основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.</li> <li>• Знает, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знание основы визуализации в медиа и визуальной культуры.</li> <li>• Знание ключевых особенностей проектирования медиа-визуального пространства.</li> <li>• Знание характеристики и особенности прочтения визуальных текстов и их восприятия массовой аудиторией;</li> <li>• Знание основных техник визуального сторителлинга;</li> <li>• Знание различных техник визуализации – от рисунка до визуализации «больших данных»</li> <li>• Знание основных конструкций современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии.</li> <li>• Знание основных селекторов каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.</li> <li>• Знание основ адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.</li> <li>• Знание, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Способность назвать основы визуализации в медиа и визуальной культуры.</li> <li>• Способность назвать ключевые особенности проектирования медиа-визуального пространства.</li> <li>• Способность назвать особенности прочтения визуальных текстов и их восприятия массовой аудиторией;</li> <li>• Способность назвать основные техники визуального сторителлинга;</li> <li>• Способность назвать различные техник визуализации – от рисунка до визуализации «больших данных»</li> <li>• Способность назвать основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии.</li> <li>• Способность назвать основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.</li> <li>• Способность назвать основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.</li> <li>• Способность перечислить способы проектирования адаптивного дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.</li> </ul>

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

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

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



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

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Умеет работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфорграфики (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</li> <li>• Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – <a href="http://trello.com">trello</a>)</li> <li>• Умеет составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</li> <li>• Умеет проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – <a href="http://ios.com">iOS</a>, <a href="http://android.com">Android</a>).</li> <li>• Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – <a href="http://unity3d.com">Unity3D</a> или <a href="http://unrealengine.com">Unreal Engine</a>).</li> <li>• Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="http://ptgui.com">PTGui Stitching</a>, <a href="http://hugin.com">Hugin</a> или <a href="http://imagecomposite.com">Image Composite Editor</a>), 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.)</li> <li>• Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (<a href="http://adobe.com">Adobe Animate</a> или <a href="http://google.com">Google</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Умение работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфорграфики (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</li> <li>• Умение работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – <a href="http://trello.com">trello</a>)</li> <li>• Умение составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</li> <li>• Умение проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – <a href="http://ios.com">iOS</a>, <a href="http://android.com">Android</a>).</li> <li>• Умение составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – <a href="http://unity3d.com">Unity3D</a> или <a href="http://unrealengine.com">Unreal Engine</a>).</li> <li>• Умение создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="http://ptgui.com">PTGui Stitching</a>, <a href="http://hugin.com">Hugin</a> или <a href="http://imagecomposite.com">Image Composite Editor</a>), 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.)</li> <li>• Умение создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (<a href="http://adobe.com">Adobe Animate</a> или <a href="http://google.com">Google Web Designer</a>) и экспорта его в интернет.</li> <li>• Умение подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Способность работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфорграфики (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</li> <li>• Способность работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – <a href="http://trello.com">trello</a>)</li> <li>• Способность составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</li> <li>• Способность проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – <a href="http://ios.com">iOS</a>, <a href="http://android.com">Android</a>).</li> <li>• Способность составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – <a href="http://unity3d.com">Unity3D</a> или <a href="http://unrealengine.com">Unreal Engine</a>).</li> <li>• Способность создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="http://ptgui.com">PTGui Stitching</a>, <a href="http://hugin.com">Hugin</a> или <a href="http://imagecomposite.com">Image Composite Editor</a>), 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.)</li> <li>• Способность создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (<a href="http://adobe.com">Adobe Animate</a> или <a href="http://google.com">Google Web Designer</a>) и экспорта его в интернет.</li> <li>• Способность подобрать оптимальную технологию (растровую</li> </ul>
---	--	---

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

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

	<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"> <li>• Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</li> <li>• Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в <a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>).</li> <li>• Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</li> <li>• 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 <a href="#">tilda.cc</a>)</li> <li>• Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</li> </ul>	<p>атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Владение навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</li> <li>• Владение навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в <a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>).</li> <li>• Владение навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</li> <li>• 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 <a href="#">tilda.cc</a>)</li> <li>• Владение навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</li> </ul>	<p>CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Способность работать в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в <a href="#">Adobe Animate</a> или <a href="#">Google Web Designer</a>).</li> <li>• Способность работать как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</li> <li>• 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 <a href="#">tilda.cc</a>)</li> <li>• Способность привести контент интернет страницы в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</li> </ul>
--	---	---	---

## **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 в 7 семестре проводимый 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.

Студенты выполняют к зачету итоговое задание – лонгрид «Моя исследовательская работа». 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 «Моя исследовательская 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 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 – лонгрид «Моя исследовательская работа». 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, фотографика, 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*».