



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Медиадизайн

54.03.01 Дизайн

Дизайн

Форма обучения: очная

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Директор департамента: Федоровская Наталья Александровна

Дата заседания 12.03.2024 № протокола 6

Составители:

доктор искусствоведения, профессор, Федоровская Наталья

Александровна; кандидат искусствоведения, доцент, Жильцова Галина

Владимировна

Владивосток
2024

I. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель:

- Сформировать понимание устройства современной медиа-среды.
- Дать методологические и концептуальные теоретические сведения о медиа-коммуникациях.
- Сформировать навыки подготовки информации для самых разных платформ, от традиционных СМИ (газеты, телевидение) до современных виртуальных медиа (соц. сетей, блогов, VR-технологий и так далее).

Задачи:

- Сформировать универсальные навыки работы с современной, быстро развивающейся медиа средой, сочетая технологические умения и креатив.
- Сформировать навыки проектирования и оформления брендированного контента, как основного современного носителя рекламного сообщения.

Профессиональные компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.	Знает: основные требования к проекту, влияющие на выбор технологии Умеет: определять основные требования к проекту, влияющие на выбор технологии; проводить исследования и обрабатывать полученную информацию; формировать проектную идею и аргументировать значимость темы Владеет: навыками критического мышления с целью переработки содержательного наполнения создаваемых информационных сред и публикаций в логически выстроенный визуальный ряд

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна</p>	<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: основные принципы создания визуально целостного сообщения Умеет: представлять проектный замысел, идеи и проектные предложения с помощью вербальных, визуальных, технических средств; Владеет: способностью разработать набор визуально и логически связанных тексто-графических сообщений; методами анализа конструкции и определения требований к дизайн-проекту в рамках формирования коммуникации с потребителем</p>

II. Трудоёмкость дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 академических часов).

III. Структура дисциплины

Форма обучения: - очная

Таблица - Структура дисциплины

№	Наименование темы дисциплины	Семестр	Вид работы	Количество часов	Формы промежуточной аттестации	Результаты обучения

1	<p>Введение в дисциплину «Медиа дизайн».</p> <p>Теоретические вопросы раздела:</p> <p>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.</p>	7	Лабораторные занятия	12		ПК-2.3,ПК-1.2
2	<p>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).</p>	7	Лабораторные занятия	12		ПК-2.3,ПК-1.2
3	<p>Проектирование адаптивной структуры мультимедийного контента вне зависимости от выбранной технологии или платформы.</p>	7	Лабораторные занятия	12		ПК-2.3,ПК-1.2

4	<p>Подключение шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры.</p> <p>Подключение ресурсов-агрегаторов (таких как Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении.</p> <p>Оптимизация физического размера шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки.</p> <p>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.</p>	7	Лабораторные занятия	18		ПК-2.3,ПК-1.2
5	Подготовка к практическим занятиям	7	Самостоятельная работа	54		ПК-2.3,ПК-1.2
6	Проведение зачета	7	Зачет с оценкой	0	Зачет с оценкой	ПК-2.3,ПК-1.2

1	<p>Актуальные форматы визуализации медиа-продукта: фотография, типографика, инфографика, видео.</p> <p>Теоретические вопросы раздела:</p> <p>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).</p>	8	Лабораторные занятия	12		ПК-2.3, ПК-1.2
---	---	---	----------------------	----	--	----------------

2	Работа с векторной масштабируемой графикой в интернет (SVG). Сервисы-агрегаторы (например – flaticon). Использование интернет сервисов для быстрой публикации инфографики (например infogr.am). Методы анимирования векторной графики.	8	Лабораторные занятия	12		ПК-2.3,ПК-1.2
3	Работа с сервисами, помогающими быстро опубликовать мультимедийный адаптивный контент, с включением инфографики и интерактивных элементов (например – tilda.cc)	8	Лабораторные занятия	12		ПК-2.3,ПК-1.2
4	Работа в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – Trello)	8	Лабораторные занятия	18		ПК-2.3,ПК-1.2
5	Подготовка к практическим занятиям	8	Самостоятельная работа	54		ПК-2.3,ПК-1.2
6	Проведение зачета	8	Зачет с оценкой	0	Зачет с оценкой	ПК-2.3,ПК-1.2
-	Итого	7, 8	-	216	Зачет с оценкой	-

IV. СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Не предусмотрены

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практические занятия

Не предусмотрены

Лабораторные занятия

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.

2) 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).

3) Проектирование адаптивной структуры мультимедийного контента вне зависимости от выбранной технологии или платформы.

4) 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.

5) Актуальные форматы визуализации медиа-продукта:
фотографика, 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).

6) Работа с векторной масштабируемой графикой в интернет (SVG). Сервисы-агрегаторы (например – flaticon). Использование интернет сервисов для быстрой публикации инфографики (например infogr.am). Методы анимирования векторной графики.

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

8) Работа в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – Trello)

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 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 сверстаный 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.

VII. СПИСОК 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)

Электронно-библиотечные ресурсы и системы, информационные и справочно-правовые системы:

1. Электронно-библиотечная система Издательства «Лань»
2. Электронно-библиотечная система ZNANIUM.com
3. Цифровой образовательный ресурс IPRsmart
4. Образовательная платформа «Юрайт»
5. Справочно-правовая система «Консультант студента»

VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине проводятся в помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением. Перечень материально-технического обеспечения дисциплины приведен в таблице.

Таблица - Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
<p>Помещения для самостоятельной работы. Читальный зал. Номер аудитории А1007 (А1042) (№ помещения по плану БТИ 477, 10 этаж, площадь 1016,2 кв.м.</p>	<p>Помещения оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет со скоростью доступа - 500 Мбит/сек. и обеспечением доступа в электронную информационно- образовательную среду ДВФУ. Комплекты учебной мебели (столы и стулья). Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK – 115 шт. Интегрированный сенсорный дисплей Polymedia FlipBox. Копир-принтер-цветной сканер в e-mail с 4 лотками Xerox WorkCentre 5330 (WC5330C). Полноцветный копир-принтер-сканер Xerox WorkCentre 7530 (WC7530CPS).</p>
<p>Номер аудитории: F205 Учебная аудитория для проведения занятий лабораторного типа</p>	<p>Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 8);</p>
<p>Номер аудитории: F435 Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа</p>	<p>Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 24) Оборудование: Телевизор; Проектор; экран; Эксклюзивная документ камера; Доска аудиторная</p>
<p>Номер аудитории: F502 Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием</p>	<p>Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 22) Оборудование: Телевизор; Проектор; экран; Эксклюзивная документ камера; Доска аудиторная; компьютеры - 22 шт.</p>
<p>Номер аудитории: F508b Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием</p>	<p>Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 22) Оборудование: Доска аудиторная; компьютеры - 22 шт.</p>

Перечень программного обеспечения:

Adobe Lightroom

Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Photoshop CC 2019

CorelDRAW Graphics Suite X3

Microsoft Edge

Microsoft Office профессиональный плюс 2010

Microsoft PowerPoint MUI (Russian) 2016

Mozilla Firefox

Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

https://artchive.ru/art_forms/contemporary_art

<https://www.artboxspb.com/vidy-sovremennogo-iskusstva/>

<https://artdoart.com/news/vidy-sovremennogo-iskusstva>

<https://artsfera.org>

<https://miropendatabase.ru>