

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования
ФИО: Исаков Ирлан Жангазыевич «Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕврАзЭС»
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2022 16:32:52
Уникальный программный ключ:
a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Основы производственного мастерства

(наименование дисциплины)

Направление подготовки _____ **54.03.01 Дизайн**

Квалификация выпускника _____ **Бакалавр**

Направленность (профиль) _____ **Коммуникативный дизайн**

2022 г

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, входные требования для освоения дисциплины (при необходимости)

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины (модули)» программы бакалавриата.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 11 зачетных единиц.

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.

Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.

Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме занятий различных типов в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Практические занятия

Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.

Особенности дизайна периодического издания (газета, журнал). Понятие верстки многостраничных изданий (журналов, каталогов, газет и пр.) в стилистическом единстве, основанного на принципах модульно-конструктивного подхода. Макетирование газеты, журнала. Модульная система верстки. Модульные сетки, используемые в проектировании многостраничных изданий. Художественные эффекты в оформлении текста крупноформатного издания.

Основные категории дизайн-проектирования — функция, морфология, проектный образ, формирование и закрепление навыков работы в материале, объеме и программной среде. Понятие оригинал-макета. Требования к оригинал-макету в полиграфии. История развития искусства плаката. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате. Афиша: театральная афиша, афиша кино.

Задание 1: Проектирование рекламно-графической продукции.

Задание 2: Разработка проектов пиктограмм, знаков символов, знаков индексов (для молодежного центра, для аудиторий института, по видам спорта к олимпийским играм и т.п.) и их использование в наружной рекламе, полиграфии и web-дизайне.

Задание 3: Проектирование рекламного плаката. Формальная композиция в стиле модерн. Упражнение «Афиша».

Тема 2. Организация коммуникативного пространства.

Понятие коммуникативного пространства. Понятие коммуникативности и ее роль в современной медиакультуре и проектной деятельности. Коммуникативная среда и медиадизайн. Символическая организация среды. Событийная организация среды. Коммуникативная организация среды. Визуальная организация среды. Коммуникант и символ. Роль символов в медийной среде. Создание медийных символов. Визуальное сообщение. Распространение идей: основные этапы. Цели, задачи, функции публич-релейшнс. Особенности коммуникативного пространства, распространяемого СМИ. Основные коммуникативные технологии. Средства дизайна в формировании коммуникативных пространств. Визуальные формы рекламной коммуникации: исторический аспект. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе. Визуальные коммуникации в современной культуре и экономике. Визуальные коммуникации и реклама в городской среде. Визуальные коммуникации и территориальный брендинг.

Задание 1: Разработка оригинал макета листовки в рамках одной гарнитуры.

Задание 2: Разработка оригинал проекта системы визуальной идентификации города (туристический бренд, варианты наружной рекламы, варианты полиграфической рекламы, сувенирная продукция, оформление аэропорта и т.д.)

Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.

Понятия медиапроекта. Понятие, типы и виды медиапроектов. Исследовательский проект. Творческий проект. Игровой проект. Информационный проект. Культурологический проект. Цели и задачи медиапроекта. Этапы и методы проектного моделирования в медиадизайне. Требования к проекту. Проектный анализ. Понятие оригинал-макета. Создание и управление проектом. Этапы реализация медиапроекта: качественный отбор; корректура; проверка фактов, дат, имен и т.д.; написание текста; подбор видеоряда

Стратегии и направления развития web-индустрии. Подходы и популярные концепции разработки сайтов. Обзор современных технологий, преимущества и недостатки. Эргономика в проектировании web- страниц. Логическая и физическая структура web-сайта. Основные черты профессионально выполненного web-сайта. Динамическая и статическая компоновки сайта. Программы для разработки web-страниц. Включение графики в web-страницу. Практическое использование возможностей CSS при разработке web-сайтов. Блочная модель. Управление типами элементов. Использование различных анимационных технологий для наполнения и проектирования сайта.

Задание 1: Проектирование интерфейса многостраничного сайта.

5. Методические рекомендации для обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Самостоятельная работа обучающихся включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

Вопросы для самоконтроля

1. Предмет медиадизайна
2. Цель медиадизайн
3. Что такое креативная индустрия?
4. Сектора креативной индустрии.
5. Векторная модель изображения.
6. Растровая модель изображения
7. Фрактальная модель изображения
8. Природа цвета и физиологические основы его восприятия.
9. Ахроматические цветовые модели в компьютерной графике
10. Монохромная цветовая модель
11. Модель индексированного цвета
12. Аддитивная модель (RGB)
13. Субтрактивная модель (CMY и CMYK)
14. 5. Растровое изображение. Источники получения.
15. Тексты в составе пиксельного изображения.
16. Основные форматы векторных и растровых графических файлов.
17. Что такое «кернинг»?
18. Что такое засечки?
19. Что такое «гарнитура»?
20. Что такое «акценты»?
21. Основные этапы проектирования сайта.
22. Методология разработки сайтов.
23. Принципы создания модульных сеток для web-сайта.
24. Какие мультимедиа-средства используются для обогащения образа вэб сайта.
25. В чем отличие статичных и динамичных страниц.
26. Что такое типовые страницы?
27. Назовите основные тенденции современного дизайна вэб сайтов.
28. Как реализуется эргономика в дизайне вэб страниц.
29. Зачем в веб-дизайне используются «ключевые слова»?
30. Что такое CSS?

6. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1 Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

- способность выполнять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПК-3);
- разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино (ПК-4);
- разрабатывать общую визуальную стилистику проекта и осуществлять контроль ее реализации в процессе создания анимационного кино (ПК-5);

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
<p>ИД-1 (ПК-3) Визуализирует образы проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, осуществляет проработку эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-1 (ПК-3) общие принципы художественно-технической разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; РО-2 ИД-1 (ПК-3) особенности элементной среды медиаиндустрии; методики разработки локального авторского медиапроекта;</p> <p>Умеет: РО-3 ИД-1 (ПК-3) решать основные типы художественно-технических задач; анализировать и определять графические техники для визуализации авторской концепции; РО-4 ИД-1 (ПК-3) проектировать единичные и промышленные изделия и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>
<p>ИД-2 (ПК-3) Готовит графические материалы по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство, создаёт макеты, физические модели, эталонные образцы изделий на основе знания основ промышленного производства, для последующего внедрения</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-2 (ПК-3) современные методы и технологии работы, используемые при реализации проектов медиаиндустрии; назначение и виды мультимедийных технологий; РО-2 ИД-2 (ПК-3) средства дизайна в формировании коммуникативных пространств</p> <p>Умеет: РО-3 ИД-2 (ПК-3) грамотно производить выбор материалов для разработки объектов медиадизайна с учётом эргономики в проектировании web– страниц.</p>
<p>ИД-1 (ПК-4) Осуществляет подбор вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-1 (ПК-4) методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта концепт-арта отдельных объектов анимационного кино;</p>

<p>соответствии с художественными требованиями проекта, на их основе разрабатывает предварительные эскизы предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом творческой группы</p>	<p>РО-2 ИД-1 (ПК-4) Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования</p> <p>Умеет: РО-3 ИД-1 (ПК-4) использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации; РО-4 ИД-1 (ПК-4) выносить на согласование с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино.</p>
<p>ИД-2 (ПК-4) Детализирует и прорабатывает утвержденные творческой группой эскизы объектов анимационного кино</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-2 (ПК-4) основные принципы современной режиссуры и монтажа; РО-2 ИД-2 (ПК-4) технологию создания интерактивной анимации;</p> <p>Умеет: РО-3 ИД-2 (ПК-4) обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука; РО-4 ИД-2 (ПК-4) проводить презентации дизайн-проектов.</p>
<p>ИД-1 (ПК-5) Определяет ритмическую структуру анимационного кино, распределяет тайминг ключевых действий и задание хронометража сцен, основные характеристики образов анимационных персонажей в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-1 (ПК-5) назначение и виды мультимедийных технологий; РО-2 ИД-1 (ПК-5) технологию обработки аудиоинформации; РО-3 ИД-1 (ПК-5) технологию обработки видеоинформации; РО-4 ИД-1 (ПК-5) технологию создания интерактивной анимации</p> <p>Умеет: РО-5 ИД-1 (ПК-5) разрабатывать визуальную стилистику проекта</p>

6.2. Перечень оценочных материалов

Оценочные материалы представляют собой задания для выполнения студентом, позволяющие ему приобрести теоретические знания, практически умения (навыки) и опыт, а также решать задачи, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Включают в себя задания для текущего контроля уровня успеваемости, оценивающие ход освоения учащимися дисциплины, и задания для промежуточной аттестации обучающихся, обеспечивающие оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Примерные задания для проведения текущего контроля успеваемости

Примерные тестовые материалы для контроля знаний

1. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:
 - a) точка экрана (пиксель)
 - b) объект (прямоугольник, круг и т. д.)
 - c) палитра цветов
 - d) знакоместо (символ)

2. Система RGB служит для кодирования
 - a) текстовой информации
 - b) числовой информации
 - c) графической информации
 - d) звуковой информации

3. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета
 - a) красный, зеленый, синий, черный
 - b) голубой, пурпурный, желтый, черный
 - c) красный, голубой, желтый, синий
 - d) голубой, пурпурный, желтый, белый

4. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков
 - a) векторной графики
 - b) растровой графики
 - c) фрактальной графики
 - d) трехмерной графики

5. Основными свойствами формата .gif являются
 - a) поддерживает не более 256 цветов;
 - b) использует сжатие с потерями качества;
 - c) позволяет назначить одному из цветов в палитре атрибут прозрачный;
 - d) поддерживает прогрессивную развертку

6. Что применяется дизайнерами при создании особой атрибутики компании в графическом дизайне...

- а) фирменный стиль
 - б) методика
 - в) апробация
7. Что включают в себя эргономические исследования
- а) Оценку организации действий человека.
 - б) Оценку позы оператора и ее изменения.
 - в) Распределение функций между человеком и машиной.
8. Как можно определить природу и специфику эргономики
- а) род занятий.
 - б) методологию особого типа.
 - в) научную и проектировочную дисциплину
9. Какая из информационных систем наиболее эффективно характеризует дизайнерское решение?
- а) вербальная
 - б) визуальная
 - с) морфологическая
10. Мозговой штурм – это:
- а) способ убеждения заказчика
 - б) прием экспресс – проектирования
 - с) сеанс коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы
11. На какой стадии дизайн – проектирования разрабатывается творческая концепция решения?
- а) предпроектной
 - б) проектной
 - с) эскизирования
12. Какую систему дизайн – проектирования характеризуют антропометрический, гигиенический, психофизиологический, социальный факторы?
- а) экодизайн
 - б) эргодизайн
 - с) арт-дизайн
13. Что такое логотип?
- а) товарный знак
 - б) разновидность технического информационного языка
 - с) штамп, удостоверяющий право собственности
11. Что такое брэнд?
- а) конкурс на право разработки дизайн – проекта
 - б) патентованное название товара с высокой репутацией

- с) эклектическая смесь нескольких стилистических направлений
14. Среди этапов творческого процесса – осознание задачи, подготовка к поиску решения, вынашивание идеи, проверка, фиксация решения – пропущен существенный этап. Какой?
- а) преодоление сомнений
 - б) озарение
 - с) оформление решений
15. Как называется наука о заимствовании природных форм и структур в технике и искусстве?
- а) мнемотехника
 - б) бионика
 - с) антропология
16. Один из приемов упорядочения компоновки проектных материалов на изобразительной поверхности
- а) ранжировка
 - б) эскиз
 - с) маска
17. Метод проектирования, обеспечивающий поиск наиболее рационального решения дизайн – проекта:
- а) адаптация аналоговых решений
 - б) вариантное проектирование
 - с) последовательная разработка единственной идеи.

Примерные задания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация предусматривает:

- просмотр и обсуждение каждого самостоятельного задания преподавателем;
- выставка – просмотр, анализ и обсуждение самостоятельных заданий.

Аттестация проходит по окончании семестра в виде коллегиального просмотра, во время которого обучающиеся выставляют учебные и творческие работы, выполненные в запланированном объеме учебных часов. К просмотру предоставляются все материалы, связанные с выполнением учебного задания. При оценке работ учитывается не только формальное выполнение задания, но и, прежде всего, решение поставленных задач. До просмотра допускаются обучающиеся, не имеющие задолженностей по практической части курса (полностью выполнен объем практических

Примерные вопросы к экзамену

1. Мультимедийная культура в современном информационном обществе.
2. История становления и перспективы развития медиа индустрии.
3. Креативная индустрия как часть современной экономики знаний.
4. История развития мультипликации.
5. История развития СМИ.

6. Методы генерирования творческих идей
7. Визуализация как основной тренд в представлении сетевого медиатекста.
8. Жанры и направления современной мультимедийной журналистики.
9. Специфика on-line-журнала на научно-познавательную тематику.
10. Модели визуальной организации научного аналитического и информационно-презентационного издания.
11. Визуализация научных данных в сетевых версиях научно-популярных изданий.
12. Реализация инфотейнмента в дизайне сетевых СМИ.
13. Способы представления мультимедийной информации в дизайне интернет-СМИ.
14. Веб-сайт как главный интерактивный инструмент Интернет-телевидения.
15. Особенности визуальной организации сайта телеканала, в связи с тематической концепцией и содержательной моделью телеканала.
16. Специфика разработки мультимедийного портала. Особенности представления мультимедийного контента в электронных журналах о музыке и on-line-кинотеатрах.
17. Специфика on-line-журнала на научно-познавательную тематику.
18. Модели визуальной организации научного аналитического и информационно-презентационного издания.
19. Способы представления мультимедийной информации в дизайне интернет-СМИ.
20. Разработка корпоративного имиджевого веб-портала: принципы и подходы
21. Взаимосвязь дизайна с имиджем и PR-стратегией компании.
22. Принципы разработки концепции и проектирования сетевого издания.
23. Понятие об оптимальной логистике в структуре веб-проекта: информационная архитектура как основа визуальных решений в интернет-СМИ.
24. Современные тренды в оформлении навигации.
25. Рубрикация и ее связь с визуальным представлением журналистского материала.
26. Принципы построения композиции в дизайне веб-проекта.
27. Роль макетирования в обеспечении эффективной коммуникации с ресурсом.
28. Структурные и функционально-эстетические стили веб-дизайна в современных интернет-СМИ.
29. ResponsiveWebDesign и EmotionalDesign как стилевые тенденции веб-дизайна.
30. Возможности веб-типографики в дизайне современных интернет-СМИ.
31. Возможности цифровой графики в дизайне электронных СМИ.
32. Эргономические и эстетические принципы подбора цветовых сочетаний.
33. Способы управления вниманием с помощью цветовых решений.
34. Интерактивный репортаж: жанровые и технологические особенности.
35. Методы и задачи юзабилити-экспертизы в аудите дизайна веб-сайта.
36. Формы взаимодействия текста, фотоизображения и видео в дизайне сетевой публикации.
37. Методы и задачи юзабилити-экспертизы в аудите дизайна веб-сайта.
38. Формы взаимодействия текста, фотоизображения и видео в дизайне сетевой публикации.
39. Проектирование современного веб-интерфейса: формы интерактивности в веб-дизайне.
40. Принципы юзабилити в проектировании электронных СМИ.

41. Элементы динамической графики в оформлении электронных СМИ: место слайд-шоу в дизайне электронной публикации.
42. Интерактивная инфографика в современных сетевых СМИ.
43. Дизайн современного интернет-журнала.
44. Специфика композиционно-графической модели и интерфейса медиапроектов на мобильных платформах.

Перечень оценочных средств во взаимосвязи с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Оценочные средства
<p>ИД-1 (ПК-3) Визуализирует образы проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, осуществляет проработку эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-1 (ПК-3) общие принципы художественно-технической разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; РО-2 ИД-1 (ПК-3) особенности элементной среды медиаиндустрии; методики разработки локального авторского медиапроекта;</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мультимедийная культура в современном информационном обществе. 2. История становления и перспективы развития медиа индустрии. 3. Креативная индустрия как часть современной экономики знаний. 4. История развития мультипликации. 5. История развития СМИ. 6. Методы генерирования творческих идей.
	<p>Умеет: РО-3 ИД-1 (ПК-3) решать основные типы художественно-технических задач; анализировать и определять графические техники для визуализации авторской концепции; РО-4 ИД-1 (ПК-3) проектировать единичные и промышленные изделия и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Тест:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является: <ol style="list-style-type: none"> e) точка экрана (пиксель) f) объект (прямоугольник, круг и т. д.) g) палитра цветов h) знакоместо (символ) 2. Система RGB служит для кодирования <ol style="list-style-type: none"> e) текстовой информации f) числовой информации g) графической информации h) звуковой информации 3. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета <ol style="list-style-type: none"> e) красный, зеленый, синий, черный f) голубой, пурпурный, желтый, черный g) красный, голубой, желтый, синий h) голубой, пурпурный, желтый, белый 4. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков <ol style="list-style-type: none"> e) векторной графики f) растровой графики g) фрактальной графики h) трехмерной графики 5. Основными свойствами формата .gif являются

		<ul style="list-style-type: none"> e) поддерживает не более 256 цветов; f) использует сжатие с потерями качества; g) позволяет назначить одному из цветов в палитре атрибут прозрачный; h) поддерживает прогрессивную развертку
<p>ИД-2 (ПК-3) Готовит графические материалы по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство, создаёт макеты, физические модели, эталонные образцы изделий на основе знания основ промышленного производства, для последующего внедрения</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-2 (ПК-3) современные методы и технологии работы, используемые при реализации проектов медиаиндустрии; назначение и виды мультимедийных технологий; РО-2 ИД-2 (ПК-3) средства дизайна в формировании коммуникативных пространств</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуализация как основной тренд в представлении сетевого медиатекста. 2. Жанры и направления современной мультимедийной журналистики. 3. Специфика on-line-журнала на научно-познавательную тематику. 4. Модели визуальной организации научного аналитического и информационно-презентационного издания. 5. Визуализация научных данных в сетевых версиях научно-популярных изданий. 6. Реализация инфотейнмента в дизайне сетевых СМИ. 7. Способы представления мультимедийной информации в дизайне интернет-СМИ. 8. Веб-сайт как главный интерактивный инструмент Интернет-телевидения. 9. Особенности визуальной организации сайта телеканала, в связи с тематической концепцией и содержательной моделью телеканала.
	<p>Умеет: РО-3 ИД-2 (ПК-3) грамотно производить выбор материалов для разработки объектов медиадизайна с учётом эргономики в проектировании web-страниц.</p>	<p>Тест:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что включают в себя эргономические исследования <ul style="list-style-type: none"> а) Оценку организации действий человека. б) Оценку позы оператора и ее изменения. в) Распределение функций между человеком и машиной. 2. Как можно определить природу и специфику эргономики <ul style="list-style-type: none"> а) род занятий. б) методологию особого типа. в) научную и проектировочную дисциплину 3. Какая из информационных систем наиболее эффективно характеризует дизайнерское решение? <ul style="list-style-type: none"> д) вербальная

		<p>е) визуальная</p> <p>ф) морфологическая</p> <p>4. Мозговой штурм – это:</p> <p>д) способ убеждения заказчика</p> <p>е) прием экспресс – проектирования</p> <p>ф) сеанс коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы</p>
<p>ИД-1 (ПК-4) Осуществляет подбор вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в соответствии с художественными требованиями проекта, на их основе разрабатывает предварительные эскизы предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом творческой группы</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-1 (ПК-4) методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта концепт-арта отдельных объектов анимационного кино; РО-2 ИД-1 (ПК-4) Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Специфика разработки мультимедийного портала. Особенности представления мультимедийного контента в электронных журналах о музыке и on-line-кинотеатрах. 2. Специфика on-line-журнала на научно-познавательную тематику. 3. Модели визуальной организации научного аналитического и информационно-презентационного издания. 4. Способы представления мультимедийной информации в дизайне интернет-СМИ. 5. Разработка корпоративного имиджевого веб-портала: принципы и подходы 6. Взаимосвязь дизайна с имиджем и PR-стратегией компании.
	<p>Умеет: РО-3 ИД-1 (ПК-4) использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации; РО-4 ИД-1 (ПК-4) выносить на согласование с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино.</p>	<p>Тест:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Суть метода анимации заключается в расчёте по известному положению звена набора обобщенных координат <ol style="list-style-type: none"> а) Метод анимации по ключевым кадрам б) Процедурная анимация с) Метод обратной кинематики д) Пошаговая анимация 2. Суть метода анимации заключается в расчёте текущих значений параметров анимации, основываясь на начальных значениях, заданных пользователем, и на математических выражениях, описывающих изменение параметров во времени <ol style="list-style-type: none"> а) Метод анимации по ключевым кадрам б) Процедурная анимация с) Метод обратной кинематики д) Пошаговая анимация 3. Этот метод анимации включает в себя наложение движений реальных актеров на модели виртуальных персонажей <ol style="list-style-type: none"> а) Метод анимации по ключевым кадрам б) Процедурная анимация с) Захват движения д) Пошаговая анимация

		<p>4. Суть метода анимации заключается в генерации движения на основе высокоуровневой модели описания движения</p> <p>а) Метод анимации по ключевым кадрам б) Процедурная анимация в) Синтез движения г) Пошаговая анимация</p>
<p>ИД-2 (ПК-4) Детализирует и прорабатывает утвержденные творческой группой эскизы объектов анимационного кино</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-2 (ПК-4) основные принципы современной режиссуры и монтажа; РО-2 ИД-2 (ПК-4) технологии создания интерактивной анимации;</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Принципы разработки концепции и проектирования сетевого издания. 2. Понятие об оптимальной логистике в структуре веб-проекта: информационная архитектура как основа визуальных решений в интернет-СМИ. 3. Современные тренды в оформлении навигации. 4. Рубрикация и ее связь с визуальным представлением журналистского материала. 5. Принципы построения композиции в дизайне веб-проекта. 6. Роль макетирования в обеспечении эффективной коммуникации с ресурсом. 7. Структурные и функционально-эстетические стили веб-дизайна в современных интернет-СМИ. 8. Responsive Web Design и Emotional Design как стилевые тенденции веб-дизайна. 9. Возможности веб-типографики в дизайне современных интернет-СМИ. 10. Возможности цифровой графики в дизайне электронных СМИ.
	<p>Умеет: РО-3 ИД-2 (ПК-4) обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука; РО-4 ИД-2 (ПК-4) проводить презентации дизайн-проектов.</p>	<p>Тест:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое фонема? <ol style="list-style-type: none"> а) это звук, образованный одной или несколькими буквами в их сочетании с другими буквами; б) это способность системы распознавать слова; в) это акустический сигнал; г) это звук, образованный сочетанием слов. 2. Укажите программу для работы с видео. <ol style="list-style-type: none"> а) Adobe Premiere Pro; б) Fine Reader; в) Fox Pro; г) Sound Forge/ 3. Что собой представляет карта-изображение? <ol style="list-style-type: none"> а) встроенное графическое изображение на Web-странице; б) план работы с Web-страницей; в) изображение, размещенное на Web-странице; г) заполняет пустые места на Web-странице.

		<p>4. Кодек – это...</p> <p>а) система сжатия и восстановления видеоданных;</p> <p>б) сжатие видеоданных;</p> <p>в) сжимает и восстанавливает видеоданных с определенной глубиной цвета;</p> <p>г) система сжатия с потерями.</p> <p>5. MIDI – общение представляет собой ...</p> <p>а) поток данных в реальном времени;</p> <p>б) сообщения, или события, каждое из которых является командой для музыкального инструмента;</p> <p>в) данные, которые передаются от одного музыкального инструмента к другому через ПК;</p> <p>г) протокол связи между инструментами и компьютерными системами.</p>
<p>ИД-1 (ПК-5) Определяет ритмическую структуру анимационного кино, распределяет тайминг ключевых действий и задание хронометража сцен, основные характеристики образов анимационных персонажей в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора</p>	<p>Знает: РО-1 ИД-1 (ПК-5) назначение и виды мультимедийных технологий; РО-2 ИД-1 (ПК-5) технологии обработки аудиоинформации;</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Структурные и функционально-эстетические стили веб-дизайна в современных интернет-СМИ. 2. Responsive Web Design и Emotional Design как стилевые тенденции веб-дизайна. 3. Возможности веб-типографики в дизайне современных интернет-СМИ. 4. Возможности цифровой графики в дизайне электронных СМИ. 5. Цветовая композиция в дизайне интернет-СМИ. Эргономические и эстетические принципы подбора цветовых сочетаний. 6. Способы управления вниманием с помощью цветовых решений. 7. Интерактивный репортаж: жанровые и технологические особенности. 8. Методы и задачи юзабилити-экспертизы в аудите дизайна веб-сайта. 9. Формы взаимодействия текста, фотоизображения и видео в дизайне сетевой публикации.
	<p>Знает: РО-3 ИД-1 (ПК-5) технологии обработки видеоинформации; РО-4 ИД-1 (ПК-5) технологии создания интерактивной анимации</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Методы и задачи юзабилити-экспертизы в аудите дизайна веб-сайта. 2. Формы взаимодействия текста, фотоизображения и видео в дизайне сетевой публикации. 3. Проектирование современного веб-интерфейса: формы интерактивности в веб-дизайне. 4. Принципы юзабилити в проектировании электронных СМИ. 5. Элементы динамической графики в оформлении электронных СМИ: место слайд-шоу в дизайне электронной публикации.

		<p>6. Интерактивная инфографика в современных сетевых СМИ.</p> <p>7. Дизайн современного интернет-журнала</p> <p>8. Специфика композиционно-графической модели и интерфейса медиапроектов на мобильных платформах.</p>
	<p>Умеет: РО-5 ИД-1 (ПК-5) разрабатывать визуальную стилистику проекта</p>	<p>Тест:</p> <p>1. Какой из режимов предназначается для мониторов и телевизоров? а) RGB; б) CMYС; в) CMYK; г) WYUCW.</p> <p>2. Какой из стандартов НЕ входит в стандарты аналогового широко вещания? а) RAS; б) NTSC; в) SECAM; г) PAL.</p> <p>3. С какой скоростью демонстрируется фильм? а) 24 кадр/с; б) 25 кадр/с; в) 30 кадр/с; г) 10 кадр/с.</p> <p>4. Какая фирма производитель звуковых карт является одной из самых старейших? а) Creative; б) Soundbass; в) SoundMix; г) VolumeFix.</p> <p>5. Кто является основателем гипертекста? а) В. Буш; б) У. Рейган; в) И. Гейтс; г) Н. Мандола.</p> <p>6. Что такое Smil? а) язык разметки для создания интерактивных мультимедийных презентаций; б) язык описания запросов; в) язык создания игр; г) язык программирования для обработки изображений.</p> <p>7. Язык разметки масштабируемой векторной графики созданной Консорциумом Всемирной паутины? а) SVG; б) SMIL; в) VBA; г) C++.</p> <p>8. Чем является текст в изображении SVG? а) текстом; б) графикой; в) скриптом; г) кодом.</p> <p>9. Какая программа относится к программе автоматизированного проектирования? а) Компас;</p>

		б) Циркуль; в) Рескат; г) Adobe Draw. 10. Сколько подходов к моделированию трёхмерных объектов существует? а) 3; б) 4; в) 2; г) 5. 11. К какому типу относится моделирование, в котором объекты описываются с помощью алгоритма или процедуры? а) процедурное моделирование; б) свободное моделирование; в) конструктивное моделирование; г) программное моделирование.
--	--	---

6.3. Шкала оценивания результатов промежуточной аттестации и критерии выставления оценок

Для оценивания результатов промежуточной аттестации применяется шкала оценивания, включающая следующие оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Зачет с оценкой - критерии выставления оценок

«Отлично»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на высоком профессиональном уровне.

«Хорошо»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на хорошем профессиональном уровне.

«Удовлетворительно»

Обучающийся демонстрирует не достаточную сформированность дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на среднем уровне.

«Неудовлетворительно»

У обучающегося не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Не в полном объеме представлены работы для просмотра.

Отсутствие каких-либо заданий у обучающегося служит причиной отказа в аттестации на просмотре.

Экзамен - критерии выставления оценок

«Отлично»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи, видовые кадры, презентация) на высоком профессиональном уровне. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на высоком профессиональном уровне

«Хорошо»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи, видовые кадры, презентация) на хорошем профессиональном уровне. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на хорошем профессиональном уровне.

«Удовлетворительно»

Обучающийся демонстрирует не достаточную сформированность дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи, видовые кадры, презентация) на среднем уровне. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на среднем уровне. Допущены ошибки.

«Неудовлетворительно»

У обучающегося не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Не в полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект, отсутствуют видовые кадры. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на низком уровне.

Отсутствие каких-либо заданий у обучающегося служит причиной отказа в аттестации на просмотре.

При проведении промежуточной аттестации в форме тестирования с использованием шкалы, включающей оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно», оценивание результата проводится следующим образом:

«Отлично» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют от 80% до 100% от общего количества

«Хорошо» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют от 71 до 79% от общего количества;

«Удовлетворительно» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют 50 –70 % правильных ответов;

«Неудовлетворительно» - работа, содержащая менее 50% правильных ответов.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко; Тамбовский государственный технический университет. – Тамбов: Тамбовский государственный технический университет (ТГТУ), 2015. – 82 с.: ил., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL:

<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8265-1478-8. – Текст: электронный.

2. Хохлов П.В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Хохлов П.В., Хохлова В.Н., Погребняк Е.М.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>. — ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная:

1. Забелин Л.Ю. Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики [Электронный ресурс]/ Забелин Л.Ю., Щеглов М.Е., Шалаев М.В.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011. — 72 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54771.html>. — ЭБС «IPRbooks»

2. Иванов, В.Б. Прикладное программирование на C/C++: с нуля до мультимедийных и сетевых приложений: практическое пособие: [12+] / В.Б. Иванов. – Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 240 с. – (Про ПК). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117785> – ISBN 5-98003-279-7. – Текст: электронный.

3. Медиа: введение / ред. А. Бриггз, П. Кобли; пер. Ю.В. Никуличев. – 2-е изд. – Москва: Юнити, 2015. – 551 с.: ил., табл. – (Зарубежный учебник). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114784> – Библиогр. в кн. – ISBN 5-238-00960-7. – Текст: электронный.

4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для обучающихся вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама»/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html>. — ЭБС «IPRbooks»

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", информационных справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://biblioclub.ru/> - электронная библиотечная система «Университетская библиотека Онлайн»

2. <http://www.iprbookshop.ru/> - Электронно-библиотечная система IPR BOOKS.

9. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects.
- MS Windows 7 Профессиональная
- MS Windows 10 Pro

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- помещения для проведения практических занятий (с типовым оборудованием, обеспечивающим применение современных информационных технологий и наглядными пособиями);
- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет;
- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;
- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;
- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.