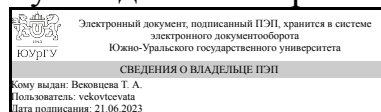


УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



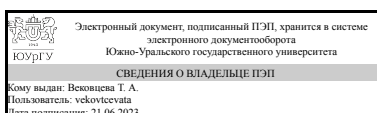
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины ФД.02 Интерактивные технологии в дизайне
для направления 54.03.01 Дизайн
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Технология и дизайн

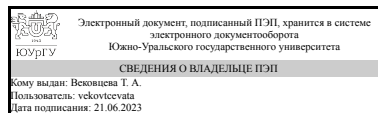
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц.,
заведующий кафедрой



Т. А. Вековцева

1. Цели и задачи дисциплины

Цель курса «Интерактивные технологии в дизайне» состоит в развитии способности обучающегося понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности. Для достижения цели решаются следующие задачи: 1. Изучить основные понятия и принципы использования интерактивных информационных технологий. 2. Проанализировать возможности их применения при решении профессиональных задач. 3. Приобрести практические навыки применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач производства художественно-промышленных объектов

Краткое содержание дисциплины

1. Интерактивные технологии. Основные понятия. 2. Инструменты интерактивного проектирования 3. Форматы интерактивных объектов. 4. Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов 5. Проектирование и разработка мультимедийных интерактивных продуктов

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знает: основные понятия и принципы использования интерактивных информационных технологий, возможности их применения при решении профессиональных задач Умеет: использовать современные интерактивные технологии при решении задач разработки объектов дизайна Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач создания объектов дизайна
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Знает: современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий Умеет: синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий Имеет практический опыт: решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна,

	технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных интерактивных и цифровых технологий
--	--

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.О.26 Макетирование, 1.О.09 Информатика	Не предусмотрены

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
1.О.09 Информатика	<p>Знает: сущность и значение информационно-коммуникационных технологий в развитии современного общества и профессиональной деятельности, основные принципы работы современных информационных технологий, основные понятия информатики; методы сбора, передачи, обработки, накопления и систематизации информационных материалов, программные средства реализации информационных процессов</p> <p>Умеет: получать, хранить и перерабатывать информацию при помощи компьютера как средства управления информацией, работать с традиционными и графическими носителями информации, с информацией в глобальных компьютерных сетях, использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности, использовать современную операционную систему, текстовые процессоры и графический редакторы для обеспечения профессиональной деятельности</p> <p>Имеет практический опыт: использования современных информационных технологий, создания текстовых документов, ведения профессиональной документации и создания иллюстративно-презентационных материалов</p>
1.О.26 Макетирование	<p>Знает: основные приемы свето-теневой и цветовой проработки пластических и объемных проектов, основные свойства и технологические особенности различных материалов, используемых для создания макетов и образцов продукции</p> <p>Умеет: моделировать формы с учетом графики, цвета и пластики общей внешней формы, выполнять моделирование и создавать макеты различных объектов дизайна в рамках работы над дизайн-проектом</p> <p>Имеет практический опыт: создания объемных макетов-моделей различных типов дизайн-объектов,</p>

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 74,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		6	
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144	
<i>Аудиторные занятия:</i>	64	64	
Лекции (Л)	0	0	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	64	64	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	69,5	69,5	
Подготовка к экзамену	9,5	9,5	
Выполнение заданий	60	60	
Консультации и промежуточная аттестация	10,5	10,5	
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	экзамен	

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Интерактивные технологии. Основные понятия. Инструменты интерактивного проектирования	8	0	8	0
2	Форматы интерактивных объектов. Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов	24	0	24	0
3	Комбинированные интерактивные продукты	32	0	32	0

5.1. Лекции

Не предусмотрены

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Интерактивные технологии. Основные понятия, особенности и возможности	4
2	1	Инструменты интерактивного проектирования	4
3	2	Инструменты и сервисы для создания текстовых интерактивных объектов	6
4	2	Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов на основе изображений	6
5	2	Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов на основе	6

		карт	
6	2	Инструменты и сервисы для создания интерактивных диаграмм и инфографики	6
7	3	Проектирование интерактивных продуктов на основе объектов различного формата	6
8	3	Разработка интерактивного продукта на основе текстовых и графических объектов (сайт-визитка)	4
9	3	Разработка интерактивного продукта на основе объектов различного формата (PDF-руководство)	6
10	3	Разработка интерактивного продукта на основе текстовых и графических объектов (лендинг)	4
11	3	Разработка интерактивного продукта на основе объектов различного формата (лонгрид)	6
12	3	Разработка интерактивного продукта на основе объектов различного формата (виртуальный тур)	6

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к экзамену	<p>1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие для вузов / Г. П. Катунин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 784 с. — ISBN 978-5-8114-8575-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/177836</p> <p>2. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск : СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/181561</p> <p>3. Интерактивные сервисы сети интернет в образовании : учебное пособие / Н. П. Клейносова, Р. В. Хруничев, Г. С. Лукьянова [и др.]. — Рязань : РГРТУ, 2018. — 64 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/168245</p> <p>4. Глазырина, Е. Ю. Интерактив в современном музыкально-художественном образовании : монография / Е. Ю. Глазырина. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2014. — 183 с. — ISBN 978-5-904440-29-9. — Текст :</p>	6	9,5

	электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/136378 5. Электронный учебный курс "Интерактивные технологии в дизайне" (размещен в СДО «Электронный ЮУрГУ») https://edu.susu.ru/		
Выполнение заданий	выбирается студентом самостоятельно с учетом специфики задания	6	60

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	6	Текущий контроль	Задание 1	1	10	приведен в приложении	экзамен
2	6	Текущий контроль	Задание 2	1	10	приведен в приложении	экзамен
3	6	Текущий контроль	Задание 3	1	10	приведен в приложении	экзамен
4	6	Текущий контроль	Задание 4	1	10	приведен в приложении	экзамен
5	6	Текущий контроль	Задание 5	1	10	приведен в приложении	экзамен
6	6	Текущий контроль	Задание 6	1	10	приведен в приложении	экзамен
7	6	Текущий контроль	Задание 7	1	10	приведен в приложении	экзамен
8	6	Текущий контроль	Задание 8	1	15	приведен в приложении	экзамен
9	6	Промежуточная аттестация	Задание 9	-	15	приведен в приложении	экзамен

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
экзамен	Прохождение мероприятий промежуточной аттестации не обязательно. Оценка за экзамен выставляется по итогам выполнения заданий текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания. Студент выполняет задания	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	промежуточной аттестации на части практических занятий (на соответствующих темах), а также в процессе СРС и предъявляет к просмотру в конце семестра (на консультации к экзамену). Расчет итоговой оценки за курс происходит в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания.	
--	--	--

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
ОПК-6	Знает: основные понятия и принципы использования интерактивных информационных технологий, возможности их применения при решении профессиональных задач	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-6	Умеет: использовать современные интерактивные технологии при решении задач разработки объектов дизайна	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-6	Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач создания объектов дизайна	+				+	+	+	+	+
ПК-2	Знает: современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий	+	+	+	+					+
ПК-2	Умеет: синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий	+	+	+	+					+
ПК-2	Имеет практический опыт: решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных интерактивных и цифровых технологий	+	+	+	+					+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

Не предусмотрена

б) дополнительная литература:

Не предусмотрена

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические рекомендации по выполнению заданий размещены в СДО "Электронный ЮУрГУ"

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические рекомендации по выполнению заданий размещены в СДО "Электронный ЮУрГУ"

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие для вузов / Г. П. Катунин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 784 с. — ISBN 978-5-8114-8575-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/177836
2	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск : СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/181561
3	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Интерактивные сервисы сети интернет в образовании : учебное пособие / Н. П. Клейносова, Р. В. Хруничев, Г. С. Лукьянова [и др.]. — Рязань : РГРТУ, 2018. — 64 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/168245
4	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Глазырина, Е. Ю. Интерактив в современном музыкально-художественном образовании : монография / Е. Ю. Глазырина. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2014. — 183 с. — ISBN 978-5-904440-29-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/136378
5	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Атлас новых профессий 3.0 / под редакцией Д. Варламовой, Д. Судакова. — Москва : Альпина Паблишер, 2020. — 456 с. — ISBN 978-5-907274-10-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/163601
6	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Учебно-методические материалы кафедры	Электронный учебный курс "Интерактивные технологии в дизайне" (размещен в СДО «Электронный ЮУрГУ») https://edu.susu.ru/

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	114-4 (2)	Компьютеры, объединенные в ЛВС с возможностью выхода в Интернет, браузер, Microsoft-Office, Adobe Creative Suite