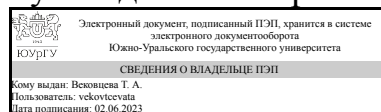


УТВЕРЖДАЮ:  
Руководитель направления



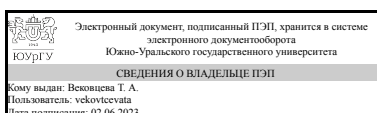
Т. А. Вековцева

## 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

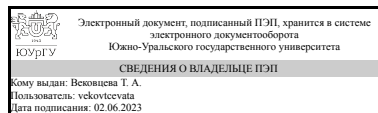
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

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.10 Информатика, 1.О.18 Компьютерная графика, Производственная практика (ориентированная, цифровая) (4 семестр)	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.10 Информатика	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 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 Имеет практический опыт: использования современных информационных технологий, создания текстовых документов, ведения профессиональной документации и создания иллюстративно-презентационных материалов
1.О.18 Компьютерная графика	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации, стандарты, технические регламенты и правила оформления технической конструкторской документации с использованием компьютерных технологий Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов, оформлять техническую конструкторскую документацию дизайн-проекта и использовать ее

	при создании объектов дизайна Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов, оформления технической конструкторской документации дизайн-проекта с использованием компьютерных технологий
Производственная практика (ориентированная, цифровая) (4 семестр)	Знает: сущность и значение информационных технологий, операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности, основные графические программы для реализации проектного замысла в цифровой интерактивной среде и на практике Умеет: использовать цифровые методы и средства создания дизайн-концепций; современные технологии, требуемые для практической реализации дизайн-проектов, работать с новейшими информационными технологиями, аппаратными инструментами, цифровыми системами, прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет и средствами компьютерной графики, выбирать определенные программные продукты для реализации дизайн-проектов в интерактивной среде и на практике Имеет практический опыт: подготовки и предоставления графического и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, создания дизайн-проектов в области цифрового и графического дизайна для конкретного предприятия на практике

#### 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 карт	6
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



							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 промежуточной аттестации на части практических занятий (на соответствующих темах), а также в процессе СРС и предьявляет к просмотру в конце семестра (на консультации к экзамену). Расчет итоговой оценки за курс происходит в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

## 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. <a href="https://e.lanbook.com/book/177836">https://e.lanbook.com/book/177836</a>
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. <a href="https://e.lanbook.com/book/181561">https://e.lanbook.com/book/181561</a>
3	Основная литература	Электронно-библиотечная	Интерактивные сервисы сети интернет в образовании : учебное пособие / Н. П. Клейносова, Р. В. Хруничев, Г.



		система издательства Лань	С. Лукьянова [и др.]. — Рязань : РГРТУ, 2018. — 64 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. <a href="https://e.lanbook.com/book/168245">https://e.lanbook.com/book/168245</a>
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. <a href="https://e.lanbook.com/book/136378">https://e.lanbook.com/book/136378</a>
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. <a href="https://e.lanbook.com/book/163601">https://e.lanbook.com/book/163601</a>
6	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Учебно-методические материалы кафедры	Электронный учебный курс "Интерактивные технологии в дизайне" (размещен в СДО «Электронный ЮУрГУ») <a href="https://edu.susu.ru/">https://edu.susu.ru/</a>

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