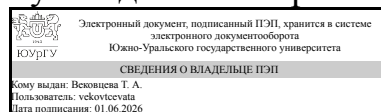


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



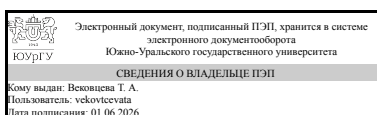
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины ФД.03 Интерактивные технологии в дизайне
для направления 29.03.04 Технология художественной обработки материалов
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Технология и дизайн

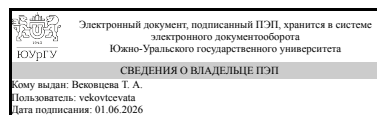
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 29.03.04 Технология художественной обработки материалов, утверждённым приказом Минобрнауки от 22.09.2017 № 961

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-4 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 и производства художественно-промышленных объектов Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач производства художественно-промышленных объектов

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.О.26 Компьютерная графика, 1.О.25 Эргономика и инженерная психология, 1.О.10 Цифровые технологии, 1.О.27 Компьютерное моделирование, 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.25 Эргономика и инженерная психология	Знает: принципы и методы работы современных информационных систем и их применение в инженерной психологии и эргономике, алгоритмы обработки и анализа данных, используемые в исследовании человеческих реакций и взаимодействий с системой, современные подходы к разработке и тестированию интерфейсов систем «человек—машина» Умеет: использовать специальные программные комплексы для моделирования ситуаций взаимодействия человека с машиной, формировать стратегию профилактики стрессовых состояний и снижения утомляемости операторского состава, создавать прототипы (проекты) промышленных изделий и оценивать их удобство и функциональность с точки зрения эргономики Имеет практический опыт: конструировать удобные рабочие места с учётом анатомических и физиологических особенностей работников
1.О.10 Цифровые технологии	Знает: принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности, ключевые компоненты ИТ-инфраструктуры организации (серверы, сети, базы данных). Умеет: Эффективное использование офисных приложений (Microsoft Office, Google Docs и др.). Умеет пользоваться основными векторными и растровыми графическими редакторами, используя их инструменты для создания своих продуктов. Имеет практический опыт: Практическое применение графических программ для создания авторской графики в реальных кейсах
1.О.26 Компьютерная графика	Знает: стандарты, технические регламенты и правила оформления технической конструкторской документации с использованием компьютерных технологий, программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации Умеет: оформлять техническую конструкторскую документацию и использовать ее при создании художественно-промышленных объектов, создавать и редактировать компьютерные чертежи художественно-промышленных объектов, их деталей и узлов Имеет практический опыт: оформления технической конструкторской документации с использованием компьютерных технологий, разработки компьютерных чертежей художественно-промышленных объектов, их деталей и узлов
1.О.27 Компьютерное моделирование	Знает: основные законы компьютерного моделирования; концептуальные основы моделирования объектов; программные

	продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой Умеет: создавать и редактировать компьютерную модель изделия; моделировать художественно-промышленные объекты с использованием программного обеспечения для работы с трёхмерной компьютерной графикой Имеет практический опыт: разработки моделей художественно-промышленных объектов с использованием программного обеспечения для работы с трёхмерной компьютерной графикой
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 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 Имеет практический опыт: подготовки и предоставления графического и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам

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

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол- во часов
Подготовка к экзамену	1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное	6	9,5

	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. 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. 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. 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. 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	Задание 3	1	10	приведен в приложении	экзамен

		контроль					
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 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.	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-4	Знает: основные понятия и принципы использования интерактивных информационных технологий, возможности их применения при решении профессиональных задач	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-4	Умеет: использовать современные интерактивные технологии при решении задач разработки и производства художественно-промышленных объектов	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-4	Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач производства художественно-промышленных объектов							+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Новые информационные технологии в образовании : Аналит. обзоры по основным направлениям развития высш. образования / Науч.-исслед. ин-т высш. школы (НИИВШ). - М., 1990-1995. -

2. Моррис Р. Фундаментальные основы дизайна продукции : учеб. пособие для вузов по направлению "Дизайн" / Р. Моррис ; пер. с англ. Е. Немцова ; науч. ред. Д. А. Шевченко. - М. : Тридэ Кукинг, 2012. - 184 с. : ил.

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	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/
2	Методические пособия для самостоятельной работы студента	ЭБС издательства Лань	Кудинов, И. В. Сервисы цифрового обучения : учебное пособие / И. В. Кудинов, А. Р. Нафикова, О. С. Мутраков. — Уфа : БГПУ имени М. Акмуллы, 2024. — 120 с. — ISBN 978-5-907730-58-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/427496 (дата обращения: 29.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

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