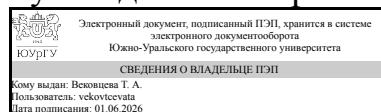


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



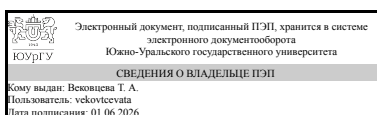
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины ФД.03 Интерактивные технологии в дизайне
для направления 54.03.01 Дизайн
уровень Бакалавриат
форма обучения очно-заочная
кафедра-разработчик Технология и дизайн

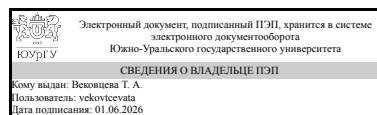
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

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.11 Компьютерное проектирование, 1.О.10 Цифровые технологии, 1.О.19 Компьютерная графика, Учебная практика (учебно-ознакомительная) (2 семестр), Производственная практика (ориентированная, цифровая) (4 семестр)	1.О.30 Проектная деятельность

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

Дисциплина	Требования
1.О.19 Компьютерная графика	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов
1.О.10 Цифровые технологии	Знает: основы работы с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign и др.); принципы создания анимаций и инфографики; стандартные форматы изображений и требования к ним для веб-сайтов и социальных медиа; возможности онлайн-инструментов для коллективной работы и совместного проектирования, основы работы с векторной графикой (CorelDraw, Adobe Illustrator); основы растровой графики и фотомонтажа (Photoshop, GIMP); принципы работы с цветом, композицией и типографикой в графических программах Умеет: создавать и обрабатывать графику в цифровых редакторах с высоким уровнем точности и скорости; совмещать традиционные методы рисования с цифровыми инструментами; применять графические фильтры и эффекты для улучшения визуальных качеств изображений, работать в программах растровой и векторной графики; создает авторские дизайн-проекты по средствам графических программ Имеет практический опыт: владения навыками быстрого и качественного создания креативных материалов для рекламы и продвижения, работы в графических программах растровой и векторной

	графики
1.О.11 Компьютерное проектирование	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации, основы компьютерного проектирования элементов дизайна в программах векторной и растровой графики; законы создания макетов электронных файлов для дизайн-носителей Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов, работать в программах растровой и векторной графики; создавать макеты дизайн-носителей различного характера Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов, в области макетирования дизайн-объектов посредством растровой и векторной графики
Учебная практика (учебно-ознакомительная) (2 семестр)	Знает: основные виды литературных источников по художественной и дизайнерской теме, знает основные техники работы с графическими материалами Умеет: работать с научной литературой, фиксировать полученные результаты, делать выводы и оформлять списки литературы, создавать графический дизайнерский материал на основе различных графических техник и цветовых решений Имеет практический опыт: работы с литературными источниками искусствоведческой направленности, создания творческих рекламных дизайн-продуктов, эскизов, рисунков в различных техниках
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, аппаратным 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., 34,5 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>	24	24
Лекции (Л)	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	24	24
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	109,5	109,5
Выполнение заданий	52	52
Подготовка к экзамену	57,5	57,5
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	4	0	4	0
2	Форматы интерактивных объектов. Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов	12	0	12	0
3	Комбинированные интерактивные продукты	8	0	8	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	2
2	1	Инструменты интерактивного проектирования	2
3	2	Инструменты и сервисы для создания текстовых интерактивных объектов	3
4	2	Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов на основе изображений	3

5	2	Инструменты и сервисы для создания интерактивных объектов на основе карт	3
6	2	Инструменты и сервисы для создания интерактивных диаграмм и инфографики	3
7	3	Проектирование интерактивных продуктов на основе объектов различного формата	3
8	3	Разработка интерактивного продукта на основе текстовых и графических объектов (сайт-визитка)	1
9	3	Разработка интерактивного продукта на основе объектов различного формата (PDF-руководство)	1
10	3	Разработка интерактивного продукта на основе текстовых и графических объектов (лендинг)	1
11	3	Разработка интерактивного продукта на основе объектов различного формата (лонгрид)	1
12	3	Разработка интерактивного продукта на основе объектов различного формата (виртуальный тур)	1

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
Выполнение заданий	выбирается студентом самостоятельно с учетом специфики задания	6	52
Подготовка к экзамену	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 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 :	6	57,5

	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/		
--	--	--	--

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-	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	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.	
--	--	--

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:

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. Логвиненко Г. М. Декоративная композиция : учеб. пособие для вузов по специальности "Изобразит. искусство" / Г. М. Логвиненко. - М. : ВЛАДОС, 2010. - 144 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