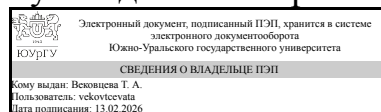


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



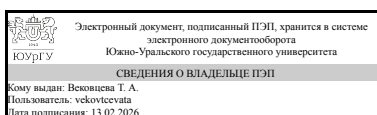
Т. А. Вековцева

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

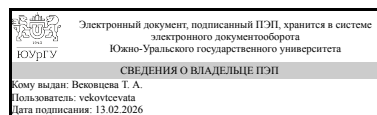
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

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.19 Компьютерная графика, 1.О.10 Цифровые технологии	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 векторной графикой (CorelDraw, Adobe Illustrator); основы растровой графики и фотомонтажа (Photoshop, GIMP); принципы работы с цветом, композицией и типографикой в графических программах , 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 Умеет: работать в программах растровой и векторной графики; создает авторские дизайн-проекты по средством графических программ, 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 Имеет практический опыт: работы в графических программах растровой и векторной графики, владения навыками быстрого и качественного создания креативных материалов для рекламы и продвижения
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
--	--

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 26,5 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>	117,5	117,5
Подготовка к экзамену	57,5	57,5
Выполнение заданий	60	60
Консультации и промежуточная аттестация	2,5	2,5
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
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. Пушкарёва, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарёва, 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.	6	57,5

	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 контроль	Задание 3	1	10	приведен в приложении	экзамен
4	6	Текущий контроль	Задание 4	1	10	приведен в приложении	экзамен
5	6	Промежуточная аттестация	Задание 5	-	10	приведен в приложении	экзамен
6	6	Промежуточная аттестация	Задание 6	-	10	приведен в приложении	экзамен
7	6	Промежуточная аттестация	Задание 7	-	10	приведен в приложении	экзамен
8	6	Промежуточная аттестация	Задание 8	-	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-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. Информатика и информационные технологии : учеб. пособие для вузов по направлению "Экономика" и др. экон. специальностям / Ю. Д. Романова и др.; под ред. Ю. Д. Романовой. - 4-е изд., перераб. и доп.. - М. : ЭКСМО, 2010. - 686, [1] с. : ил.
3. 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