Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 28.06.2023 23:43:44
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0e179954503f7b2b7b7cabb1

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Факультет дизайна и изобразительных искусств

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой дизайна
О. Ю. Прудовская
13 февраля 2023 г.
Протокол № 6

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде

Направление подготовки	**54.03.01 Дизайн**
Профиль подготовки	**Диджитал-дизайн**
Квалификация (степень) выпускника	**Бакалавр**
Форма обучения	**Очная**
Года начала подготовки	**2023**

Краснодар 2023

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде** Блока Б1 в части, формируемой участниками образовательных отношений, студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн во 2-7 семестрах.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (№ 1015 от 13.08.2020 г.)

Рецензенты:

Доктор пед. наук, профессор, зав. кафедрой дизайна, компьютерной и технической графики ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» _____ М. Н. Марченко

Старший преподаватель кафедры дизайна КГИК, арт-директор ООО «Версия-ЮГ» _____ О. В. Делиско

Составитель:

Старший преподаватель кафедры дизайна КГИК А. К. Шахбазян

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 13 февраля 2023 г., протокол № 6.

Рабочая программа учебной дисциплины **Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 30 марта 2023 г., протокол № 8.

Шахбазян А.К., 2023
ФГБОУ ВО КГИК, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины 4

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО 4

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций 5

4. Структура и содержание дисциплины 8

4.1. Структура дисциплины 8

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы 9

5. Образовательные технологии 19

6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации 20

6.1. Контроль освоения дисциплины 20

6.2. Фонд оценочных средств 21

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) 29

7.1. Основная литература 29

7.2. Дополнительная литература 29

7.3. Периодические издания 30

7.4. Интернет-ресурсы 30

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий 30

7.6. Программное обеспечение 30

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) 31

9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде 32

Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде 33

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) **Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде**– формирование профессиональных компетенций в области дизайна современных цифровых продуктов, обеспечение усвоения методов комплексного решения проектных задач на основе эстетического формообразования, привитие навыков дизайнерской практики и освоения техник, приёмов и способов работы, используемых для проектной организации и осуществления дизайнерских разработок, необходимых для формирования и развёртывании дизайнерского замысла, а также доведения его до продуктивного результата.

Задачи:

- раскрыть для обучающихся основные понятия и проблематику проектирования в цифровой среде, показать взаимосвязь этой дисциплины со смежными,
- продемонстрировать роль цифрового контента в построении эффективной визуальной коммуникации, а также свойства и специфику цифровой среды как носителя визуальной информации,
- описать принципы и особенности проектирования комплексных проектов в цифровой среде и дать обучающимся практические знания для успешного выполнения проектов,
- научить обучающихся работать с инструментами и платформами для создания цифровых продуктов и дать им практические навыки для решения реальных задач.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде** относится к дисциплинам Блока Б1 в части, формируемой участниками образовательных отношений (Б1.В.01).

При изучении дисциплины «Проектирование в цифровой среде» используются знания следующих дисциплин: Основы композиции, Цветоведение и колористика, Профессиональное программное обеспечение в дизайне, Скетчинг и концептинг, Цифровая иллюстрация, Фотографика, типографика и вёрстка, Материаловедение в рекламе и полиграфии, Прототипирование UI/UX, Основы VR и AR, Копирайтинг, Психология, Предпринимательство и проектная деятельность.

Учебный материал по дисциплине «Проектирование в цифровой среде» является фундаментом для прохождения студентами производственной и преддипломной практик, а также для подготовки к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы. Содержание дисциплины позволяет обучающимся подготовиться к решению основных профессиональных задач.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

В результате освоения дисциплины **Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов (УК-8)	УК-8.1 понимание требований к безопасности и создание безопасных условий жизни и профессиональной деятельности		
	Знает классификацию и источники чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения, причины, признаки и последствия опасностей; способы защиты людей и природной среды от чрезвычайных ситуаций; принципы организации безопасности труда на предприятии, технические средства защиты людей в условиях чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	Умеет поддерживать безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды; выявлять признаки, причины и условия возникновения чрезвычайных ситуаций; оказывать первую необходимую помощь при возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	Владеет методами прогнозирования возникновения чрезвычайных ситуаций; навыками по применению основных методов защиты и оказанию первой помощи в условиях чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов
Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях (ОПК-2)	ОПК-2.1 знание методов проведения научно-исследовательских работ, анализа, оценки и обобщения результатов исследований		
	Методы проведения НИР, анализа, оценки и обобщения результатов исследований.	Обобщать результаты исследований в формах, учитывающих требования научно-практических конференций.	Навыками работы с первоисточниками. Опытом участия в НПК.
Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты	ОПК-2.2 владеть методикой проведения предпроектных и научно-исследовательских работ, навыками работы с нормативными и правовыми документами при организации дизайнерской деятельности		

научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях (ОПК-2)	Методы работы с референсной и аналоговой информацией.	Анализировать, обобщать и ранжировать собранную информацию.	Опытом работы с брифами.
Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4)	ОПК-4.2 способность учитывать в проектно-художественной деятельности контекстуальных истоков формирования концептуальной идеи и закономерности проектно-творческой реализации дизайн-объектов и систем в средовом и визуально-коммуникационном пространствах		
	Основные характеристики цифровой среды. Способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования.	Анализировать тренды в создании цифровых проектов. Изучать контекст сферы объекта проектирования.	Навыками формирования и организации информации в современном социальном и культурном контексте. Опытом обсуждения материала и концептуального содержания проекта.
Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации (ОПК-8)	ОПК-8.2 владение инструментарием дизайна в формировании культурных, этических, нравственных ценностей; методами передачи духовного опыта нации в произведениях дизайна		
	Основные характеристики социальных, образовательных и культурных проектов.	Анализировать социокультурную специфику проекта.	Навыками взаимодействия с представителями различных культурных, социальных и иных групп.
Способен использовать графический язык, изобразительные средства и приемы проектной графики для раскрытия художественного замыслы дизайн-проекта (ПК-1)	ПК-1.2 владение навыками графической работы в разных техниках и материалах, традиционными и современными средствами проектной подачи		
	Основные техники и приёмы, применяемые в графическом сопровождении цифровых продуктов. Принципы визуальной подачи проекта.	Эффективно выбирать техники и материалы для реализации графического сопровождения цифровых продуктов. Эскизировать визуальные элементы.	Навыками использования как цифровых, так и традиционных инструментов и изобразительных средств.
Способен к разработке концептуальной идеи и	ПК-2.1 умение формулировать проектную задачу и разрабатывать дизайн-концепцию		

проектно-творческой реализации дизайн-объектов и систем в средовом и визуально-коммуникационном пространстве (ПК-2)	Методы концептуального проектирования. Ключевые технологии и методы проектирования в цифровой среде.	Планировать разработку проекта. Создавать интерактивный и мультимедийный контент. Готовить макеты к передаче в продакшен. Работать с инструментами интерактивного проектирования. Разрабатывать визуальную систему, информационную архитектуру, макеты и прототипы различных цифровых продуктов.	Методиками и инструментами технической реализации дизайн-проектов. Особенностями вёрстки медийных материалов. Методами управления вниманием пользователя и принципами создания публикаций в цифровой среде.
Способен воплощать дизайн-идеи с помощью средств специализированного программного обеспечения в объеме, необходимом для профессиональной деятельности (ПК-3)	ПК-3.1 способность реализовывать дизайн-идеи с помощью специализированных программных продуктов в зависимости от характера задач дизайн-проектирования		
	Актуальные инструменты прототипирования и проектирования.	Эффективно выбирать инструментарий для переноса концепций и эскизов в финальный проект.	Программным обеспечением для реализации всех этапов разработки проекта и визуальной подачи.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде** составляет **31** зачетную единицу (**1116** часов).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Введение в дисциплину. Основы семиотики	2	1–6		12		20	Защита презентации
2	Основы проектирования	2	7–18		20		38	18 Курсовая работа
3	Знак в проектировании	3	1–6		36		20	Защита презентации
4	Шрифт в проектировании	3	7–16		60		46	18 Зачет с оценкой
5	Особенности проектирования в цифровой среде	4	1–6		36		33	Защита презентации
6	Методика проектирования плаката	4	7–16		60		60	27 Экзамен
7	Особенности проектирования в цифровой среде	5	1–6		30		20	Защита презентации
8	Разработка динамического контента	5	7–18		54		22	18 Экзамен
9	Разработка цифрового многостраничного издания	6	1–6		30		35	Защита презентации
10	Разработка расширенной айдентики	6	7–18		54		70	27 Экзамен Курсовой проект
11	Подготовка к комплексному проектированию	7	1–6		48		36	Защита презентации
12	Разработка комплексного проекта в цифровой среде	7	7–18		80		70	18 Экзамен
ИТОГО:					**520**		**470**	**126**

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

По очной форме обучения

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
2 семестр			
Раздел 1. Введение в дисциплину. Основы семиотики			
Тема 1.1. Структура, основные компоненты и свойства знака	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8
	Практические занятия (семинары): Понятие и структура знака. Характеристики и свойства знака. Знаковые и кодовые системы. Семиотический анализ изображения.	6	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подбор материала для семиотического анализа в соответствии с критериями.	10	
Тема 1.2. Семиотика графического и коммуникативного дизайна	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Основные тенденции развития знаковых информационных систем. Структура знаков графического дизайна. Коммуникативный дизайн как объект семиотики и сфера информационных средств и технологий.	6	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	10	

Раздел 2. Основы проектирования			
Тема 2.1. Методика работы над проектом	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-4 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3
	Практические занятия (семинары): Этапы работы над проектом. Исследование при работе над проектом. Понятие идеи и концепции проекта. Сбор материала, мудборды, анализ аналогов. Эскизирование и проектирование как ключевые процессы.	10	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Выполнение исследования. Анализ темы проектирования. Формирование мудбордов.	16	
Тема 2.2. Разработка базовой айдентики	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Ассоциативный ряд. Создание знака в форме условного графического изображения. Графическая стилизация и создание образа. Взаимосвязь формы и функции. Визуальная система и составляющие фирменного стиля. Использование мокапов. Разработка и визуальная подача базовой айдентки.	10	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование графических образов. Разработка интерактивной презентации по практическим занятиям.	22	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			Курсовая работа
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)			-

3 семестр
Раздел 3. Знак в проектировании

Тема 3.1. Знак-геометрия	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2
	Практические занятия (семинары): Модульная сетка. Формы, функции и психология восприятия геометрических фигур. Создание знака с использованием базовых геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник).	18	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование графических образов.	10	
Тема 3.2. Знак-лигатура	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Знак и шрифт. Антиква, гротеск, декоративный шрифт, рукописный шрифт. Понятие лигатуры. Построение знака-лигатуры на базе простых геометрических форм (круг, квадрат, треугольник).	18	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование рукописных лигатур. Ручное эскизирование знака-лигатуры.	10	
Раздел 4. Шрифт в проектировании			
Тема 4.1. Знак и шрифт	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3
	Практические занятия (семинары): Основные принципы взаимодействия знака и шрифта. Работа со шрифтовым блоком и знаком в рамках общей модульной сетки.	30	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Разработка модульной сетки. Подготовка интерактивной презентации.	30	

Тема 4.2. Шрифтовой блок	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Работа со шрифтовым блоком как цельной единицей. Организация шрифтового блока изнутри.	30	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подбор шрифтовых пар. Ручная вёрстка блока.	16	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		18	Зачет с оценкой

4 семестр			
Раздел 5. Графическое изображение в проектировании			
Тема 5.1. Различные графические техники в проектировании	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2
	Практические занятия (семинары): Графические техники, применяемых в проектировании. Особенности их использования применительно к объекту проектирования. Подготовка и защита интерактивной презентации.	14	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление референсного листа.	13	
Тема 5.2. Взаимодействие изображения и шрифта	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Взаимодействие шрифта с различными типами изображений и графических техник в контексте композиционных категорий (контраст-нюанс, главное-второстепенное, большое-малое).	22	
	Индивидуальные занятия:	-	

	Самостоятельная работа: Составление референсного листа. Технические упражнения. Подготовка интерактивной презентации.	20	
Раздел 6. Методика проектирования плаката			
Тема 6.1. Шрифтовой плакат	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3 УК-8
	Особенности разработки шрифтового плаката. Способы использования шрифта как художественного средства. Различные приёмы применения шрифта. Разработка шрифтового плаката.	20	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Формирование мудбордов. Технические упражнения по приёмам применения шрифта.	20	
Тема 6.2. Коммуникативный плакат	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Разновидности коммуникативного плаката. Нарративные и психологические особенности проектирования коммуникативного плаката. Взаимная обратная связь с аудиторией. Стилистическое взаимодействие графики, фотографии и шрифта. Выполнение технических и практических заданий. Разработка коммуникативного плаката.	40	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Формирование мудбордов. Сбор и анализ обратной связи.	40	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			

Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	27	Экзамен

5 семестр			
Раздел 7. Особенности проектирования в цифровой среде			
Тема 7.1. Технологические особенности	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 УК-8
	Практические занятия (семинары): Практический анализ технической специфики цифровых методов доставки проектируемого контента. Подготовка интерактивной презентации.	10	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление референсного листа.	10	
Тема 7.2. Стилистические особенности	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Практический анализ влияния цифровой среды на стилистические тренды в дизайне проектируемого контента. Специфика восприятия визуального контента в цифровой среде.	20	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление референсного листа. Подготовка интерактивной презентации.	10	
Раздел 8. Разработка контента для социальных медиа			
Тема 8.1. Разработка статического контента	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3 УК-8
	Практические занятия (семинары): Разработка визуальной системы для оформления социальных медиа на выбранную тему. Создание серии изображений различного формата.	24	
	Индивидуальные занятия:	-	

	Самостоятельная работа: Формирование мудбордов. Эскизирование и прототипирование.	10	
Тема 8.2. Разработка динамического контента	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Использование визуальной системы при разработке мультимедийного динамического контента для социальных медиа. Создание серии видео и анимаций различного формата.	30	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование раскадровки. Подготовка интерактивной презентации.	12	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		18	Экзамен

6 семестр			
Раздел 9. Разработка цифрового многостраничного издания			
Тема 9.1. Многостраничное издание	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-4 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3 УК-8
	Практические занятия (семинары): Понятие сложно-структурного многостраничного издания. Классификация и специфика периодических изданий.	10	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление референсного листа.	12	
Тема 9.2. Цифровое многостраничного издания	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Анализ специфики цифровых версий многостраничных изданий в сравнении с бумажными. Анализ актуальных аналогов.	20	

	Разработка проекта цифрового периодического издания на заданную тему.		
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление референсного листа. Формирование мудбордов. Подготовка визуальной подачи проекта. Подготовка интерактивной презентации.	25	
Раздел 10. Разработка расширенной айдентики			
Тема 10.1. Подготовка и планирование	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-4 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3 УК-8
	Практические занятия (семинары): Анализ современных тенденций и потребностей на рынке разработки фирменных стилей. Предпроектное исследование. Составление и заполнение брифа.	20	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление тезисной концепции проекта.	20	
Тема 10.2. Разработка проекта айдентики	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Разработка расширенной айдентики, включая мультимедийный контент, с учётом проведённого исследования. Разработка визуальной подачи проекта.	34	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации. Подготовка выступления.	30	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		20	Курсовой проект
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		27	Экзамен

7 семестр			
Раздел 11. Подготовка к комплексному проектированию			
Тема 11.1. Предпроектное исследование	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-4 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 УК-8
	Практические занятия (семинары): Комплексное предпроектное исследование в выбранной области. Составление и заполнение брифа.	18	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Анализ аудитории, работа с брифом.	12	
Тема 11.2. Планирование разработки проекта	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Анализ результатов предпроектного исследования. Формулирование задач и подзадач. Приоритетное ранжирование. Оценка и планирование.	30	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Составление тезисной концепции проекта. Подготовка интерактивной презентации.	24	
Раздел 12. Разработка комплексного проекта в цифровой среде			
Тема 12.1. Разработка комплексного проекта	Лекции:	-	ОПК-2 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3 УК-8
	Практические занятия (семинары): Разработка комплексного проекта по выбранной теме в соответствии с проведённым исследованием и составленным планом.	30	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование и прототипирование.	40	

Тема 12.2. Подача комплексного проекта	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Разработка визуальной подачи комплексного проекта. Подготовка мультимедийного контента. Защита проекта.	50	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Разработка интерактивной презентации. Подготовка выступления. Подготовка видеодоклада.	30	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		18	Экзамен

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Изучение дисциплины предполагает использование исследовательского метода, представление предметного материала в контексте профессиональных задач, компьютерное проектирование, мастер-классы, проводимые посредством стримингового оборудования.

Интерактивные презентации готовятся по всем темам дисциплины. В целом объем практических занятий с использованием активных технологий составляет 100%. Остальное время составляют самостоятельные занятия студентов.

Для достижения планируемых результатов обучения в дисциплине «Проектирование в цифровой среде» используются различные образовательные технологии:

1. Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений при проведении экспериментальных исследовании, обеспечивающих возможность качественно выполнять профессиональную деятельность.

2. Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы и ставить задачи для их решения.

3. Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учёт различных способностей и личностных особенностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента при выполнении индивидуальных домашних заданий, решении задач повышенной сложности, на еженедельных консультациях.

4. Технологии дифференцированного обучения, учитывающие индивидуальные особенности состояния здоровья и уровня физической подготовленности студентов. При оценивании учитывается не только достигнутый результат, но и динамика изменений физического состояния.

5. Информационно-коммуникативные технологии, направленные на использование в образовательных и познавательных целях образовательных ресурсов на электронных носителях в качестве наглядных пособий, релевантного профессионально-учебного программного обеспечения.

6. Технологии игрового моделирования, направленные на повышение эффективности занятий, качества усвоения учебного материала учащимися, реализацию потребности личности студента в самовыражении и самоопределении.

Самостоятельная работа студентов построена таким образом, что в её процессе студенты закрепляют знания, полученные в процессе аудиторных занятий, тем самым формируют полноценные профессиональные умения и навыки. Выполнение практической части к зачёту с оценкой требует от студента анализа проблемной ситуации, выбора средств и методов её решения, а значит,

практическая работа не ограничивается только усвоением базовых навыков, но также формирует умения в исследовательской и творческой деятельности.

В процессе изучения дисциплины осуществляется текущий и периодический контроль за результатами освоения учебного курса. Текущий контроль осуществляется непосредственно в процессе усвоения, закрепления, обобщения и систематизации знаний, умений, владения навыками и позволяет оперативно диагностировать и корректировать, совершенствовать знания, умения и владение навыками студентов, обеспечивает стимулирование и мотивацию их деятельности на каждом занятии. Текущий контроль осуществляется в форме защиты презентации и выполнения практических работ. Периодический контроль, цель которого состоит в обобщении и систематизации знаний, проверке эффективности усвоения студентами определенного, логически завершенного содержания учебного материала, осуществляется в форме защиты практической части.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- аналитические задания (интерактивные презентации);
- индивидуальные практические задания.

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- оценка аналитических заданий (интерактивных презентаций);
- оценка индивидуальных практических заданий, по итогам каждого;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: аналитическая и исследовательская работа, работа с первоисточниками, практическое применение теоретических знаний, работа над курсовым проектом.

Промежуточный контроль по результатам семестра по дисциплине проходит в форме зачета во 2 семестре, дифференцированного зачета в 3 семестре, экзамена в 4, 5, 6 и 7 семестрах.

6.2. Фонд оценочных средств

6.2.1. Комплект заданий для контрольной работы

Тема 1
Введение в дисциплину. Основы семиотики

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Семиотический анализ портрета по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Семиотический анализ натюрморта по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Семиотический анализ пейзажа по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Семиотический анализ многофигурной композиции по заданной теме.

Тема 2
Основы проектирования

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка базовой айдентики для проекта социальной направленности по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка базовой айдентики для военно-патриотического проекта по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка базовой айдентики для образовательного проекта по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка базовой айдентики для культурного проекта по заданной теме.

Тема 3
Знак в проектировании

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка знака-лигатуры для личного бренда.	Индивидуальное творческое задание: Разработка леттеринг-знака для личного бренда.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка знака-лигатуры по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка леттеринг-знака по заданной теме.

Тема 4

Шрифт в проектировании

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка рекламной шрифтовой композиции по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Ручная вёрстка заданного шрифтового блока.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка шрифтового плаката по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка шрифтовой визитки по заданной теме.

Тема 5
Графическое изображение в проектировании

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка шрифто-графического плаката по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка шрифто-графической визитки по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка рекламной шрифто-графической композиции по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Ручная вёрстка заданного шрифтового блока с графическими элементами (иллюстрациями).

Тема 6
Методика проектирования плаката

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка коммуникативного плаката социальной направленности по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка коммуникативного плаката на военно-патриотическую тематику по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка коммуникативного плаката на образовательную тематику по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка коммуникативного плаката на культурную тематику по заданной теме.

Тема 7
Особенности проектирования в цифровой среде

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание:	Индивидуальное творческое задание:

Проработка визуальной системы для проекта социальной направленности по заданной теме.	Проработка визуальной системы для военно-патриотического проекта по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Проработка визуальной системы для образовательного проекта по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Проработка визуальной системы для культурного проекта по заданной теме.

Тема 8

Разработка контента для социальных медиа

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка контента для социальных медиа проекта социальной направленности по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка контента для социальных медиа военно-патриотического проекта по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка контента для социальных медиа образовательного проекта по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка контента для социальных медиа культурного проекта по заданной теме.

Тема 9

Разработка цифрового многостраничного издания

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка многостраничного издания социальной направленности по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка военно-патриотического многостраничного издания по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка образовательного многостраничного издания по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка многостраничного издания на культурную тематику по заданной теме.

Тема 10

Разработка расширенной айдентики

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание:	Индивидуальное творческое задание:

Разработка расширенной айдентики для проекта социальной направленности по заданной теме.	Разработка расширенной айдентики для военно-патриотического проекта по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка расширенной айдентики для образовательного проекта по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка расширенной айдентики для культурного проекта по заданной теме.

Тема 11

Подготовка к комплексному проектированию

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Комплексное предпроектное исследование в сфере социальной направленности по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Комплексное предпроектное исследование в военно-патриотической сфере по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Комплексное предпроектное исследование в образовательной сфере по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Комплексное предпроектное исследование в сфере культуры по заданной теме.

Тема 12

Разработка комплексного проекта в цифровой среде

Вариант 1	**Вариант 2**
Индивидуальное творческое задание: Разработка комплексного проекта социальной направленности в цифровой среде по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка комплексного военно-патриотического проекта в цифровой среде по заданной теме.
Вариант 3	**Вариант 4**
Индивидуальное творческое задание: Разработка комплексного образовательного проекта в цифровой среде по заданной теме.	Индивидуальное творческое задание: Разработка комплексного культурного проекта в цифровой среде по заданной теме.

Контролируемые компетенции УК-8, ОПК-2, ОПК-4, ОПК-8, ПК-1, ПК-2, ПК-3

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, на высоком уровне продемонстрированно грамотное композиционное и

графическое решение, оригинальность композиционного решения, оформление работ в соответствии с требованиями, оригинальность графической подачи, аккуратность.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, продемонстрированно грамотное графическое решение и грамотное композиционное, работа не отличается оригинальностью композиционного решения и оригинальностью графической подачи, отдельные положения недостаточно увязываются с требованиями оформление работ, не всегда проявляется аккуратность выполнения работ.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, студентом продемонстрировано в основном грамотное графическое решение, но без должного композиционного, при решении практических задач студент использовал прежний опыт и не применял новые знания и оригинальные композиционные решения, оформление работ не всегда соответствует требованиям, работа нечеткая и без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «2» балла выставляется обучающемуся, если студент сдаёт неполный объем работы, присутствуют некоторые существенные ошибки в графическом и композиционном решении, оформление работ не соответствует требованиям, работа выполнена без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «1» балл выставляется обучающемуся, если студент затрудняется при выполнении практических задач, работа не выполнена.

6.2.2. Темы эссе (рефератов, докладов, сообщений)

1. Структура, основные компоненты и свойства знака
2. Семиотика графического и коммуникативного дизайна
3. Методика работы над проектом
4. Принципы разработки базовой айдентики
5. Особенности разработки геометрического знака
6. Особенности разработки знака-лигатуры
7. Основные принципы взаимодействия знака и шрифта
8. Обзор подходов к работе со шрифтовым блоком
9. Различные графические техники в проектировании
10. Особенности взаимодействия изображения и шрифта
11. Особенности разработки шрифтового плаката
12. Нарративные и психологические особенности проектирования коммуникативного плаката
13. Стилистическое взаимодействие графики, фотографии и шрифта
14. Специфика цифровых методов доставки проектируемого контента
15. Специфика восприятия визуального контента в цифровой среде
16. Основные принципы разработки статического контента
17. Основные принципы разработки динамического контента

18. Специфика разработки цифровых многостраничных изданий
19. Методика комплексного предпроектного исследования
20. Особенности рекламной подачи цифровых проектов

Контролируемые компетенции УК-8, ОПК-2, ОПК-4, ОПК-8, ПК-1, ПК-2, ПК-3

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержано соответствие содержания теме, заявленная тема полностью раскрыта, рассмотрены дискуссионные вопросы по проблеме, сопоставлены различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, выдержаны научность языка, логичность и последовательность в изложении материала, отмечено большое количество исследованной литературы, в том числе новейших источников по проблеме, наблюдается чёткость выводов, а оформление работы соответствует предъявляемым требованиям.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержаны соответствие содержания заявленной теме и научность языка изложения, но заявленная тема раскрыта недостаточно полно, отсутствуют новейшие литературные источники по проблеме, а при оформлении работы имеются недочеты.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если содержание работы не в полной мере соответствует заявленной теме, заявленная тема раскрыта недостаточно полно, использовано небольшое количество научных источников, нарушена логичность и последовательность в изложении материала, при оформлении работы имеются недочёты.

– «2–0» баллов выставляются обучающемуся, если работа не соответствует целям и задачам дисциплины, содержание работы не соответствует заявленной теме и изложено не научным стилем.

6.2.3. Промежуточный контроль

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) **Проектирование в цифровой среде** предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.

Итоговой формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является **экзамен**.

ФОС промежуточной аттестации состоит из вопросов к **экзамену**.

Оценивание обучающегося на экзамене/зачете с оценкой

Оценка экзамена, зачета с оценкой	Требования к знаниям
«Отлично»	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и полностью усвоил материал; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает; умеет тесно увязывать теорию с практикой; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий; использует в ответе материал из различных литературных источников; правильно обосновывает принятое решение; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«Хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал; грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос; правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач; владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения, а также имеет достаточно полное представление о значимости знаний по дисциплине.
«Удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала; испытывает сложности при выполнении практических работ и затрудняется связать теорию вопроса с практикой.
«Неудовлетворительно»	Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала; неуверенно отвечает; допускает серьезные ошибки; не имеет представлений по методике выполнения практической работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по данной дисциплине.

Вопросы к зачету с оценкой для промежуточной аттестации

Билет 1
1. Опишите структуру, основные компоненты и свойства знака.
2. Что такое семиотика графического и коммуникативного дизайна?

Билет 2
1. В чём состоит методика работы над проектом?
2. Расскажите о принципах разработки базовой айдентики.

Билет 3
1. Опишите особенности разработки геометрического знака.
2. Каковы основные принципы взаимодействия знака и шрифта?

Билет 4
1. Опишите особенности разработки знака-лигатуры.
2. Какие вы знаете подходы к работе со шрифтовым блоком?

Билет 5
1. Какие графические техники в проектировании вы знаете?
2. Расскажите об особенностях взаимодействия изображения и шрифта.

Билет 6
1. Опишите особенности разработки шрифтового плаката.
2. В чём состоят нарративные и психологические особенности проектирования коммуникативного плаката?

Билет 7
1. Опишите принципы стилистического взаимодействия графики, фотографии и шрифта.
2. В чём состоит специфика цифровых методов доставки проектируемого контента?

Билет 8
1. Какова специфика восприятия визуального контента в цифровой среде?
2. Опишите основные принципы разработки статического контента.

Билет 9
1. Расскажите об основных принципах разработки динамического контента.
2. Опишите методику комплексного предпроектного исследования.

Билет 10
1. Опишите специфику разработки цифровых многостраничных изданий.
2. Каковы особенности рекламной подачи цифровых проектов?

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2016. – 150 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472589 (дата обращения: 09.05.2023). – ISBN 978-5-8154-0357-4. – Текст : электронный.

2. Панкина, М. В. Основы методологии дизайн-проектирования : учебное пособие / М. В. Панкина ; Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2020. – 165 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699092 (дата обращения: 09.05.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7996-3049-2. – Текст : электронный.

3. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. – 104 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228990 (дата обращения: 09.05.2023). – ISBN 978-5-7782-2192-5. – Текст : электронный.

4. Кравчук, В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование : учебное наглядное пособие / В. П. Кравчук ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный университет культуры и искусств, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2015. – 48 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320 (дата обращения: 09.05.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8154-0309-3. – Текст : электронный.

7.2. Дополнительная литература

5. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования : учебное пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 239 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684750 (дата обращения: 09.05.2023). – ISBN 978-5-238-01525-5. – Текст : электронный.

6. Марченко, И. О. Мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие : [16+] / И. О. Марченко. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2017. – 64 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575490 (дата обращения: 09.05.2023). – ISBN 978-5-7782-3148-1. – Текст : электронный.

7.3. Периодические издания

7. «Оди. О дизайне — Журнал для дизайнеров»: https://awdee.ru
8. «КАК. Всё о мировом дизайне»: https://kak.ru

7.4. Интернет-ресурсы

9. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»: http://biblioclub.ru
10. Российская государственная библиотека: http://www.rsl.ru
11. Московский научный общественный фонд: http://www.mpst.org
12. Национальная электронная библиотека: http://nel.nns.ru

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

При изучении курса студенты должны выполнить практические задания и проделать необходимую самостоятельную работу. Для выполнения практических заданий и самостоятельной работы студенты используют рекомендуемую научно-учебную литературу.

Проектирование в цифровой среде раскрывается как центральная профессиональная дисциплина.

Главным является освоение навыков создания проектов различной сложности при использовании всей полноты знаний и навыков, получаемых в рамках остальных профильных дисциплин.

В качестве инструментария используется специализированное программное обеспечение.

Принципиально важным является самостоятельное решение задач, без использования готовых материалов, к чему, однако, не относится обращение к референсам в качестве источников методологии.

7.6. Программное обеспечение

Microsoft Windows	Операционная система, лицензия
Adobe Photoshop	Растровый редактор, лицензия
Adobe Illustrator	Векторный редактор, лицензия
Krita	Растровый редактор, свободное ПО
Shotcut	Система нелинейного монтажа, свободное ПО
Figma	Среда прототипирования, бесплатное ПО
Microsoft Office	Офисный пакет, лицензия

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения практических занятий необходима хорошо освещённая аудитория, оборудованная аудиторными столами и стульями по количеству студентов (на одного студента — одно рабочее место), столами с компьютерами и по количеству студентов (на одного студента — одно компьютерное рабочее место) с установленным учебным графическим ПО, а также оснащённая интерактивной доской с подключенным компьютером (или со встроенным компьютерным модулем) с установленными программами для просмотра изображений и презентаций.

	Наименование	Количество
1.	Специальное оборудование	
2.	Технические средства обучения	
3.	Интерактивная доска	
4.	Комплект ПК с учебным графическим программным обеспечением	
5.	Специализированная мебель и оргтехника	
6.	Стол преподавателя	
7.	Стол аудиторный	
8.	Стулья аудиторные	

9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) Б1.В.01 ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

на 20___ – 20___ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

_ _____

_ _____

_ _____

_ _____

_ _____

_ _____

_ _____

_ _____

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры _____.

Протокол № ___ от «___» _____20___ г.

Исполнитель(и):

_____/	_____/	_____/	_____
должность	Подпись	Фамилия И. О.	Дата
_____/	_____/	_____/	_____
должность	Подпись	Фамилия И. О.	Дата

Заведующий кафедрой

_____/	_____/	_____/	_____
наименование кафедры	Подпись	Фамилия И. О.	Дата

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.01 ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Индекс и название дисциплины по учебному плану	**Б1.В.01 Проектирование в цифровой среде**
Цель дисциплины	формирование профессиональных компетенций в области дизайна современных цифровых продуктов, обеспечение усвоения методов комплексного решения проектных задач на основе эстетического формообразования, привитие навыков дизайнерской практики и освоения техник, приёмов и способов работы, используемых для проектной организации и осуществления дизайнерских разработок, необходимых для формирования и развёртывании дизайнерского замысла, а также доведения его до продуктивного результата.
Задачи дисциплины	1. раскрыть для обучающихся основные понятия и проблематику проектирования в цифровой среде, показать взаимосвязь этой дисциплины со смежными, 2. продемонстрировать роль цифрового контента в построении эффективной визуальной коммуникации, а также свойства и специфику цифровой среды как носителя визуальной информации, 3. описать принципы и особенности проектирования комплексных проектов в цифровой среде и дать обучающимся практические знания для успешного выполнения проектов, 4. научить обучающихся работать с инструментами и платформами для создания цифровых продуктов и дать им практические навыки для решения реальных задач.
Коды формируемых компетенций	УК-8; ОПК-2; ОПК-2; ОПК-4; ОПК-8; ПК-1; ПК-2; ПК-3
Планируемые результаты обучения по дисциплине	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: **знания:** – методов проведения НИР, анализа, оценки и обобщения результатов исследований, – методов работы с референсной и аналоговой информацией, – основных характеристик цифровой среды, – способов структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования, – основных характеристик социальных, образовательных и культурных проектов, – основных техник и приёмов, применяемые в графическом сопровождении цифровых продуктов, – принципов визуальной подачи проекта, – методов концептуального проектирования,

	– ключевых технологий и методов проектирования в цифровой среде, – актуальных инструментов прототипирования и проектирования. **умения:** – обобщать результаты исследований в формах, учитывающих требования научно-практических конференций, – анализировать, обобщать и ранжировать собранную информацию, – анализировать тренды в создании цифровых проектов, – изучать контекст сферы объекта проектирования, – анализировать социокультурную специфику проекта, – эффективно выбирать техники и материалы для реализации графического сопровождения цифровых продуктов, – эскизировать визуальные элементы, – планировать разработку проекта, – создавать интерактивный и мультимедийный контент, – готовить макеты к передаче в продакшен, – работать с инструментами интерактивного проектирования, – разрабатывать визуальную систему, информационную архитектуру, макеты и прототипы различных цифровых продуктов, – эффективно выбирать инструментарий для переноса концепций и эскизов в финальный проект. **навыки:** – работы с первоисточниками, – участия в НПК, – работы с брифами, – формирования и организации информации в современном социальном и культурном контексте, Опытом обсуждения материала и концептуального содержания проекта, – взаимодействия с представителями различных культурных, социальных и иных групп, – использования как цифровых, так и традиционных инструментов и изобразительных средств, – применения методик и инструментов технической реализации дизайн-проектов, – вёрстки медийных материалов, – управления вниманием пользователя и принципами создания публикаций в цифровой среде, – использования рограммным обеспечением для реализации всех этапов разработки проекта и визуальной подачи.

Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 29; в академических часах – 1044.
Разработчики	А. К. Шахбазян, старший преподаватель кафедры дизайна КГИК