

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГАОУ ВО «СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»



УТВЕРЖДАЮ

Директор НОЦ «Институт
непрерывного образования»

Е.В. Мошкина

«20» февраля 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

«Цифровые медиа: проектирование и разработка»

Красноярск 2024

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Актуальность программы «Цифровые медиа: проектирование и разработка» заключается в том, что цифровизация современного общества приводит к глубоким изменениям во всех сферах деятельности, включая бизнес, образование, культуру и медиaprостранство. Понимание принципов работы цифровых медиа, умение проектировать и разрабатывать цифровые продукты и услуги становится необходимым условием для успешного существования и развития предприятий различных отраслей.

В процессе обучения на программе профессиональной переподготовки «Цифровые медиа: проектирование и разработка», обучающие получают представление о распространении информации, рекламы товаров и услуг; информационной поддержки бизнес-процессов организаций; повышении эффективности коммуникаций с потребителями продукции и развитии электронной коммерции.

Программа переподготовки ориентирована на получение актуальных знаний и навыков, которые позволят обучающимся быть конкурентоспособными на рынке труда, где спрос на специалистов в области цифровых технологий продолжает расти.

1.2. Цель программы

Цель программы профессиональной переподготовки — получение новых компетенций, необходимых для введения новой профессиональной деятельности по проектированию и разработке цифровых медиа-продуктов, и повышения профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации с учетом требований цифровизации в сферах бизнеса, образования, культуры и электронной коммерции.

Программа разработана на основе профессионального стандарта 06.013 «Специалист по информационным ресурсам», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19.07.2022 № 420н.

Слушатель, успешно завершивший обучение по данной программе, получает диплом о профессиональной переподготовке и право ведения профессиональной деятельности в сфере создания информационных ресурсов в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и управления ими.

1.3. Характеристика нового вида профессиональной деятельности, новой квалификации

1. *Область профессиональной деятельности* слушателя, прошедшего обучение по программе профессиональной переподготовки, в которой может осуществлять профессиональную деятельность: проектирование, создание, развитие и поддержка цифровых медиа-продуктов и информационных ресурсов для бизнес-организаций, рекламных агентств, СМИ, культурных учреждений, образовательных институций и структур электронной коммерции.

Выпускники могут осуществлять профессиональную деятельность в других областях и(или) сферах профессиональной деятельности при условии соответствия уровня их образования и полученных компетенций требованиям к квалификации работника.

2. Объекты профессиональной деятельности: веб-сайты и интернет-платформы различного назначения, информационные системы и базы данных, цифровой контент, включая текстовые материалы, графические изображения, мультимедийный контент, информационные блоки и новостные ленты, инструменты и методы для анализа эффективности и оптимизации цифровых ресурсов.

Виды профессиональной деятельности: проектирование цифровых медиапродуктов, контент-менеджмент, анализ и маркетинг, управление проектами в области цифровых медиа.

3. Уровень квалификации.

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Цифровые медиа: проектирование и разработка» обеспечивает достижение *шестого* уровня квалификации в соответствии с требованиями профессионального стандарта 06.013 «Специалист по информационным ресурсам».

1.4. Компетенции (трудовые функции) в соответствии с профессиональным стандартом (формирование новых или совершенствование имеющихся)

В соответствии с профессиональным стандартом 06.013 «Создание информационных ресурсов в информационно-телекоммуникационной сети Интернет и управление ими», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19.07.2022 № 420н, можно выделить следующие трудовые функции, на формирование которых направлена программа:

- Организация работ по созданию и редактированию контента сайтов (С/01.6).
- Управление информацией из различных источников(С/02.6).
- Организация работ по изменению структуры сайта (С/04.6).
- Анализ информационных потребностей посетителей сайта (С/05.6).
- Поддержка процессов модернизации и продвижения сайта (С/07.6).

1.5. Планируемые результаты обучения

В результате успешного освоения программы профессиональной переподготовки «Цифровые медиа: проектирование и разработка» слушатели будут способны:

РО1. Применять методы технической обработки информационных ресурсов на сайте (С/01.6):

- сканировать и обрабатывать графическую информацию;
- вести информационные баз данных.

РО2. Размещать информационные ресурсы на сайте (С/01.6):

- вводить и обрабатывать текстовые данные;
- размещать информацию на сайте.

PO3. Создавать и редактировать информационные ресурсы (С/01.6):

- подбирать информацию;
- создавать информационные материалы;
- редактировать информацию;
- вести новостные ленты в социальных сетях;
- модерировать обсуждения на сайте, форуме и в социальных сетях.

PO4. Управлять информационными ресурсами (С/02.6, С/04.6):

- организовывать работы по созданию и редактированию контента;
- управлять информацией из различных источников;
- организовывать работы по изменению структуры;
- анализировать информационные потребности;
- поддерживать процессы модернизации и продвижения сайта.

PO5. Создавать бренд в медийной сфере (С/05.6):

- понимать принципы и основы медиабрендинга;
- использовать медийные платформы для продвижения бренда;
- оценивать эффективность медиабрендинга.

PO6. Создавать интерфейс с анимационными элементами (С/07.6):

- проектировать элементы интерфейса;
- проектировать анимированные элементы интерфейса;
- оптимизировать анимацию.

1.6. Категория слушателей

Студенты университета, осваивающие программу магистратуры.

1.7. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

Высшее образование — бакалавриат.

1.8. Продолжительность обучения

256 часов.

1.9. Форма обучения

Очно-заочная с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.10. Требования к материально-техническому обеспечению, необходимому для реализации дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки (требования к аудитории, компьютерному классу, программному обеспечению)

Программа профессиональной переподготовки реализуется с использованием платформы онлайн-обучения «е-Сибирь». Слушателям необходимо стандартное программное обеспечение (операционная система, офисные программы) и выход в интернет.

1.11. Особенности (принципы) построения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки

Особенности построения программы повышения квалификации «Цифровые медиа: проектирование и разработка»:

- модульная структура программы;
- в основу проектирования программы положен компетентностный подход;
- использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся, преподавателей;
- применение электронных образовательных ресурсов (комбинированное обучение).

В поддержку дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки разработан электронный курс на платформе онлайн-обучения «e-Сибирь» «Цифровые медиа: проектирование и разработка» (<https://online.sfu-kras.ru/course/view.php?id=401>).

1.12. Документ об образовании: диплом о переподготовке установленного образца.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Цифровые медиа: проектирование и разработка»

Форма обучения – очная с использованием ЭО и ДОТ

Срок обучения – 256 часов.

| № п/п | Наименование модулей (дисциплин) | Общая трудоемкость, ч | Всего контактн., ч | Контактные часы | | | СРС, ч | Формы контроля |
|-------|--|-----------------------|--------------------|-----------------|---------------------|------------------------------------|------------|---|
| | | | | Лекции | Лабораторные работы | Практические и семинарские занятия | | |
| 1. | Медиаискусство | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | Зачет |
| 2. | Среды разработки медийных продуктов | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | Зачет |
| 3. | Медиапроектирование | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | Зачет |
| 4. | Создание и обработка цифрового аудио и видео | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | Зачет |
| 5. | Медиабрендинг | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | Зачет |
| 6. | UI/UX и моушн-дизайн | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | Зачет |
| | Итоговая аттестация | 16 | 2 | | | 2 | 14 | Защита итоговой аттестационной работы (проекта) |
| | Итого | 256 | 122 | 60 | | 62 | 134 | |

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Цифровые медиа: проектирование и разработка»

Категория слушателей: студенты, осваивающие программу магистратуры.

Срок обучения: 256 часов (3 месяца).

Форма обучения: очно-заочная с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий).

Режим занятий: 4 часа в день.

| № п/п | Наименование модулей (курсов) | Общая трудоемкость, ч | Всего контактн., ч | Контактные часы | | | СРС, ч | Результаты обучения |
|----------|---|-----------------------|--------------------|-----------------|---------------------|------------------------------|-----------|---------------------|
| | | | | Лекции | Лабораторные работы | Практ. и семинарские занятия | | |
| 1 | Медиаискусство | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | PO2 |
| 1.1 | Медиакультура, медиаискусств и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика | 13 | 7 | 4 | | 3 | 6 | PO2 |
| 1.2 | Основные современные концепции «неклассической» эстетики | 9 | 5 | 2 | | 3 | 4 | PO2 |
| 1.3 | Эстетическое содержание и эстетическая типология медиатекста | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO2 |
| 1.4 | Медиаискусство и медиаэтика | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO2 |
| 2 | Среды разработки медийных продуктов | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | PO1 |
| 2.1 | Введение. Мультимедийные технологии | 13 | 7 | 4 | | 3 | 6 | PO1 |
| 2.2 | Средства разработки мультимедиа приложений | 9 | 5 | 2 | | 3 | 4 | PO1 |
| 2.3 | Программные продукты мультимедиа | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO1 |
| 2.4 | Технологии разработки мультимедийного проекта | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO1 |
| 3 | Медиапроектирование | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | PO4 |
| 3.1 | Общие принципы и методика создания медиапроектов и телепрограмм | 13 | 7 | 4 | | 3 | 6 | PO4 |
| 3.2 | Основы телепроизводства и телевидения | 9 | 5 | 2 | | 3 | 4 | PO4 |
| 3.3 | Проектирование аналитических и публицистических медиапроектов | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO4 |

| № п/п | Наименование модулей (курсов) | Общая трудоемкость, ч | Всего контактных, ч | Контактные часы | | | СРС, ч | Результаты обучения |
|----------|---|-----------------------|---------------------|-----------------|---------------------|------------------------------|------------|---------------------|
| | | | | Лекции | Лабораторные работы | Практ. и семинарские занятия | | |
| 3.4 | Проектирование детского и молодежного медиапроекта | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO4 |
| 4 | Создание и обработка цифрового аудио и видео | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | PO3 |
| 4.1 | Типы компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Понятие векторной и растровой графики | 13 | 7 | 4 | | 3 | 6 | PO3 |
| 4.2 | Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации. Форматы анимационных файлов. Создание анимации, анимационной сцены | 9 | 5 | 2 | | 3 | 4 | PO3 |
| 4.3 | Понятие мультимедиа презентации: Основные типы мультимедиа презентаций | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO3 |
| 4.4 | Основные подходы к созданию мультимедиа презентации | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO3 |
| 5 | Медиабрендинг | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | PO5 |
| 5.1 | Логотип. Гайдлайн. Логобук | 13 | 7 | 4 | | 3 | 6 | PO5 |
| 5.2 | Как построить логотип | 9 | 5 | 2 | | 3 | 4 | PO5 |
| 5.3 | Логобук. Книга о логотипе | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO5 |
| 5.4 | Гайдлайн. Теория и практика | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO5 |
| 6 | UI/UX и моушн-дизайн | 40 | 20 | 10 | | 10 | 20 | PO6 |
| 6.1 | Введение в UI/UX и моушн-дизайн: основные понятия, терминология и инструменты | 13 | 7 | 4 | | 3 | 6 | PO6 |
| 6.2 | Визуальный язык интерфейса: основные элементы | 9 | 5 | 2 | | 3 | 4 | PO6 |
| 6.3 | Проектирование пользовательского опыта | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO6 |
| 6.4 | Основы анимации: график скорости и интерполяция | 9 | 4 | 2 | | 2 | 5 | PO6 |
| | Итоговая аттестация | 16 | 2 | | | 2 | 14 | PO1–PO6 |
| | Итого | 256 | 122 | 60 | | 62 | 174 | |

Календарный учебный график*
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Цифровые медиа: проектирование и разработка»

| Наименование модулей (курсов) | Неделя | Объем учебной нагрузки, ч. | Виды занятий (количество часов) | | | | | | | Итоговый контроль |
|--|--------|----------------------------|---------------------------------|------------------------------|-------------|-----|--------------|---------------|------|---|
| | | | Лекции | Практ. и семинарские занятия | Лаб. работа | СРС | Консультация | Контр. работа | Тест | |
| Медиаискусство | 1–2 | 40 | 10 | 10 | | 20 | | | | Зачет |
| Среды разработки медийных продуктов | 3–4 | 40 | 10 | 10 | | 20 | | | | Зачет |
| Медиапроектирование | 5–6 | 40 | 10 | 10 | | 20 | | | | Зачет |
| Создание и обработка цифрового аудио и видео | 7–8 | 40 | 10 | 10 | | 20 | | | | Зачет |
| Медиабрендинг | 9–10 | 40 | 10 | 10 | | 20 | | | | Зачет |
| UI-UX и моушн дизайн | 11–12 | 40 | 10 | 10 | | 20 | | | | Зачет |
| Итоговая аттестация | 12–13 | 16 | | 2 | | 14 | | | | Защита итоговой аттестационной работы (проекта) |

**Календарный учебный график составляется для программ профессиональной переподготовки и представляет собой график учебного процесса, устанавливающий последовательность и продолжительность теоретического обучения, экзаменационных сессий, практик, стажировок, итоговой аттестации*

II. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

2.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы

Программа предусматривает проведение текущей и итоговой аттестации. Текущая аттестация слушателей проводится на основе оценки активности и участия в дискуссиях в ходе вебинаров, а также качества выполнения заданий в электронном обучающем курсе.

Методические материалы, необходимые для выполнения текущих заданий, представлены в соответствующих элементах электронного обучающего курса и включают описание задания, методические рекомендации по его выполнению, критерии оценивания.

Итоговая аттестационная работа выполняется индивидуально в форме проектной работы.

Итоговой аттестационной работой является защита итоговой аттестационной работы, которая проходит в синхронном или асинхронном формате.

Обучение на программе переподготовки предполагает выполнение индивидуальных текущих заданий, тестирование, комментирование работ слушателей.

2.2. Требования и содержание итоговой аттестации

К итоговой аттестации допускаются слушатели, выполнившие учебный план программы, домашние самостоятельные задания в каждом модуле.

Аттестация проводится в виде зачета по модулям программы и защиты итоговой аттестационной работы — проекта.

Проектная работа «Разработка стратегии контент-маркетинга» включает в себя следующее задание: планирование и реализация стратегии контент-маркетинга для конкретного бренда или продукта, включая создание ценного контента для аудитории и его распространение через различные каналы.

Слушатель предоставляет результат выполненной работы в формате PDF, оформленной в соответствии с методическими рекомендациями и отвечающей требованиям к содержанию итоговой аттестационной работы. Документ прикрепляется в электронный курс «e-Сибирь».

Основанием для аттестации является письменная работа с устной защитой.

Итоговая аттестация по программе — защита итоговой аттестационной работы проходит в синхронном формате.

Основная цель итоговой аттестационной работы (ИАР) — выполнить работу, демонстрирующую уровень подготовленности к самостоятельной профессиональной деятельности.

Требования к итоговой аттестационной работе

1. Грамотное и качественное выполнение и доработка практических и самостоятельных заданий, выполняемых по мере прохождения программы, которые включены в итоговую аттестационную работу.
2. Полное соблюдение требований к построению текстового документа.

3. Сдача документа в формате pdf.

Критерии оценивания итоговой аттестационной работы

| Критерий | Показатели выполнения | Баллы (мин/макс) |
|----------------------|---|------------------|
| Содержание работы | Комплексность стратегии | 0/1 |
| | Планирование и организация (распределение ресурсов и задач, график реализации) | 0/1 |
| | Качество контента (соответствие контента потребностям аудитории, грамотность написания) | 0/1 |
| | Достигнутые результаты | 0/1 |
| | Аналитика и отчетность (постановка измеримых KPI) | 0/1 |
| | Проявление креатива в подаче контента | 0/1 |
| | Визуальная привлекательность и качество мультимедийных элементов | 0/1 |
| Доклад/защита работы | Выступление соответствует требованиям публичной речи: материал изложен точно, доступно | 0/1 |
| | Презентация оформлена в деловом стиле. Информация представлена в виде тезисов, цитат | 0/1 |
| | Получены ответы на вопросы | 0/1 |
| Всего | | 10 баллов |

Оценка «отлично» ставится, если слушатель набрал **9–10 баллов**.

Оценка «хорошо» ставится, если слушатель набрал **7–8 баллов**.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если слушатель набрал **5–6 баллов**.

Итоговая аттестационная работа защищается в синхронном формате перед преподавателями. Защита итоговой аттестационной работы является обязательной.

По результатам защиты итоговой работы аттестационная комиссия принимает решение о предоставлении слушателям по результатам освоения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки права заниматься профессиональной деятельностью в сфере создания информационных ресурсов в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и управления ими и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

III. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. План учебной деятельности

| Результаты обучения | Учебные действия/ формы текущего контроля | Используемые ресурсы/ инструменты/технологии |
|---|---|---|
| Использовать методы практической работы по управлению мультимедийным контентом | Изучение учебных материалов, тестирование, обсуждение. Создание и редактирование мультимедийных элементов, таких как изображения, видео и аудио. Обсуждение | Материалы электронного курса на платформе онлайн-обучения «е-Сибирь». Видеоконференции в SberJazz, выполнение заданий |
| Использовать технологии для создания медиапродуктов | Изучение учебных материалов, тестирование, обсуждение. Разработка мультимедийных презентаций с включением аудио, видео и анимации. Обсуждение | Материалы электронного курса на платформе онлайн-обучения «е-Сибирь». Видеоконференции в SberJazz, выполнение заданий |
| Внедрять гуманитарные цифровые медиа-ресурсы в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия | Изучение учебных материалов, тестирование, обсуждение. Участие в обсуждениях на тему этики и методологии цифровой репрезентации историко-культурного наследия. Обсуждение | Материалы электронного курса на платформе онлайн-обучения «е-Сибирь». Видеоконференции в SberJazz, выполнение заданий |
| Использовать технологии для создания, конвертации и редактирования видео | Изучение учебных материалов, тестирование, обсуждение. Обработка мультимедийных файлов с использованием специализированного ПО. Обсуждение | Материалы электронного курса на платформе онлайн-обучения «е-Сибирь». Видеоконференции в SberJazz, выполнение заданий |

3.2. Виды и содержание самостоятельной работы

Выполнение самостоятельной работы слушателями предполагается в дистанционном режиме в рамках электронного курса, размещенного на платформе онлайн-обучения «е-Сибирь». Самостоятельно слушателями изучаются представленные кейсы с лучшими практиками реализации контактной работы в условиях ЭО и ДОТ, дополнительные ссылки и материалы по темам курса, а также краткие резюмирующие материалы, дополнительные инструкции в различных форматах (видео, скринкасты, подкасты, интерактивные справочники, текстовые пояснения).

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА модуля «Медиаискусство»

1. Аннотация

Данный модуль затрагивает вопросы медиакультуры, медиаискусства и медиаэстетики, а именно истоки, ценности, этапы развития, структуру и специфику. Также в рамках модуля рассматриваются современные концепции «неклассической» эстетики, эстетическое содержание и эстетическая типология.

Цель модуля (результаты обучения)

По окончании обучения на данном модуле слушатели будут способны:

РО2. Размещать информационные ресурсы на сайте:

- вводить и обрабатывать текстовые данные;
- размещать информацию на сайте.

2. Содержание

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|---|--|--|---|
| Модуль 1. Медиаискусство (40 часов) | | | |
| Тема 1.1. Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика (13 ч.) | История появления, этапы развития, структура и специфика (4 ч.) | Работа с терминами и определения предметной области (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (6 ч.) |
| Тема 1.2. Основные современные концепции «неклассической» эстетики (9 ч.) | Знакомство с основными современными концепциями (2 ч.) | Работа с современными концепциями «неклассической эстетики» (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (4 ч.) |
| Тема 1.3. Эстетическое содержание и эстетическая типология медиатекста (9 ч.) | Знакомств с эстетическим содержанием и эстетических типологий медиатекста (2 ч.) | Работа с эстетическое содержанием (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |
| Тема 1.4. Медиаискусство и медиаэтика (9 ч.) | Медиаискусство и медиаэтика (2 ч.) | Работа с медиаискусством (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

3. Условия реализации программы модуля

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде синхронных дистанционных занятий. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий применяется программа видеоконференцсвязи SberJazz.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы модуля

По данному курсу имеется электронный УМК — электронный курс на платформе «е-Сибирь». Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю программы разработан электронный учебно-методический комплекс (<https://online.sfu-kras.ru/>). УМК содержит: систему навигации по программе, презентации к лекциям, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-489497>.

3. Брокшмидт К. Введение в разработку приложений для Windows 8 с использованием HTML, CSS и JavaScript: Учебная литература для ВУЗов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=bookred&id=428973>.

4. Доминин В.Н. Брэндинг: для бакалавриата и магистратуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/9E6F7ED1-7DC9-4430-93FD-752932089C37#page/1>.

5. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы медиаменеджмента: учеб. пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597869>.

6. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: Учебник для вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/dizayn-novyh-media-444485#page/1>.

7. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-метод. пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

4. Оценка качества освоения программы модуля (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по модулю — зачет за выполненные практические задания и за выполненные тесты к лекциям, при условии набора не менее 75 % из 100.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Презентация о творчестве видеохудожника.
2. Анализ рекламного видеоролика.
3. Создание изображений с помощью генеративно-состязательных нейронных сетей.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Критерии оценивания заданий и/или контрольных вопросов

| Баллы | 1 балл | 2 балла | 3 балла |
|----------|---|---|---|
| Критерий | Задание выполнено частично, требует серьезной доработки | Задание выполнено, но требует некоторой доработки | Задание выполнено полностью, не требует доработки |

Пример практического задания

Задание. Анализ и критика медиакультуры

Цель. Развить у студентов навыки анализа и критической оценки современной медиакультуры и искусства.

Описание задания

1. Выбор медиаобъекта. Выберите конкретный медиаобъект для анализа. Это может быть фильм, телевизионная передача, рекламный ролик, музыкальное видео, интерактивное приложение, сетевой тренд или любой другой элемент медиакультуры.

2. Анализ медиаобъекта. Проанализируйте выбранный медиаобъект с точки зрения следующих аспектов:

3. Содержание. Что является основным содержанием медиаобъекта? Какие темы, сообщения или идеи он передает?

4. Стил ь и форма. Каким образом структурирован и оформлен медиаобъект? Какие стилистические решения используются?

5. Целевая аудитория. Какая аудитория, на ваш взгляд, является целевой для этого медиаобъекта?

6. Искусственные приемы. Какие художественные и медийные приемы используются для достижения эффекта?

7. Критика и оценка. Проведите критический анализ выбранного медиаобъекта. Оцените его с точки зрения следующих критериев:

8. Эффективность сообщения. Как успешно медиаобъект передает свои идеи и сообщения?

9. Эстетическое качество. Каково визуальное и звуковое качество медиаобъекта? Он вызывает эмоции?

10. Социокультурное воздействие. Какой социокультурный след оставляет медиаобъект? Как он взаимодействует с культурой и обществом?

11. Сравнение и контекст. Сравните выбранный медиаобъект с другими аналогичными медиаобъектами или в контексте современной медиакультуры. Рассмотрите, какие тенденции и особенности можно выделить.

12. Заключение и рефлексия. Сделайте общее заключение о медиаобъекте и его месте в медиакультуре. Поделитесь своими собственными рефлексиями и выводами о том, как медиаискусство влияет на общество и культуру.

Примеры тестовых заданий к лекциям

1. Что такое «кинетическое искусство»?
 - a) искусство, создаваемое с использованием голограмм;
 - b) искусство, движущееся и меняющееся во времени;
 - c) искусство, создаваемое только с помощью фотографии;
 - d) искусство, создаваемое на компьютере.
2. Какие факторы влияют на интерпретацию медиаискусства разными зрителями?
 - a) только художественная ценность произведения;
 - b) только возраст зрителей;
 - c) контекст, культурный багаж и опыт зрителей;
 - d) только наличие медиа-технологий.
3. Что такое интерактивное искусство?
 - a) искусство, создаваемое только на бумаге;
 - b) искусство, в котором зритель может взаимодействовать с произведением;
 - c) искусство, использующее только черно-белые цвета
 - d) искусство, создаваемое компьютером.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА модуля «Среды разработки медийных продуктов»

1. Аннотация

Данный модуль затрагивает вопросы мультимедийных технологий, средства разработки мультимедиа приложений. Также в рамках модуля рассматриваются программные продукты мультимедиа и технологии разработки мультимедийного проекта.

Цель модуля (результаты обучения)

По окончании обучения на данном модуле слушатели будут способны:

РО1. Использовать методы технической обработки информационных ресурсов на сайте:

- сканировать и обрабатывать графическую информацию;
- вести информационные баз данных.

2. Содержание

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|---|---|---|---|
| Модуль 2. Среды разработки медийных продуктов (40 часов) | | | |
| Тема 2.1. Введение. Мультимедийные технологии (13 ч.) | Введение. История мультимедийных технологий (4 ч.) | Работа с мультимедийными технологиями (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (6 ч.) |
| Тема 2.2. Средства разработки мультимедиа приложений (9 ч.) | Средства разработки мультимедиа технологий (2 ч.) | Работа со средствами разработки мультимедиа технологий (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (4 ч.) |
| Тема 2.3. Программные продукты мультимедиа (9 ч.) | Знакомство с программными продуктами мультимедиа (2 ч.) | Работа с программными продуктами мультимедиа (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |
| Тема 2.4. Технологии разработки мультимедийного проекта (9 ч.) | Знакомство с технологиями разработки мультимедийного проекта (2 ч.) | Работа с технологиями разработки мультимедийного проекта (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

3. Условия реализации программы модуля

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде синхронных дистанционных занятий. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий применяется программа видеоконференцсвязи SberJazz.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы модуля

По данному курсу имеется электронный УМК — электронный курс на платформе «е-Сибирь». Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю программы разработан электронный учебно-методический комплекс (<https://online.sfu-kras.ru/>). УМК содержит: систему навигации по программе, презентации к лекциям, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-489497>.

3. Брокшмидт К. Введение в разработку приложений для Windows 8 с использованием HTML, CSS и JavaScript: учебная литература для ВУЗов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=bookred&id=428973>.

4. Доминин В.Н. БРЭНДИНГ: для бакалавриата и магистратуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/9E6F7ED1-7DC9-4430-93FD-752932089C37#page/1>.

5. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы медиаменеджмента: учеб. пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597869>.

6. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: Учебник для вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/dizayn-novyh-media-444485#page/1>.

7. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

4. Оценка качества освоения программы модуля (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по модулю — зачет за выполненные практические задания и за выполненные тесты к лекциям, при условии набора не менее 75 % из 100.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Звуковое оформление и сведение.
2. Презентация на тему «Интерактивные медийные проекты».

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Критерии оценивания заданий и/или контрольных вопросов

| Баллы | 1 балл | 2 балла | 3 балла |
|----------|---|---|---|
| Критерий | Задание выполнено частично, требует серьезной доработки | Задание выполнено, но требует некоторой доработки | Задание выполнено полностью, не требует доработки |

Пример практического задания

Задание. Разработка медийного прототипа.

Цель. Познакомить студентов с процессом создания медийного продукта с использованием среды разработки медийных продуктов.

Описание задания

1. Выбор Темы и концепции. Выберите тему для вашего медийного продукта. Это может быть веб-сайт, мобильное приложение, интерактивный мультимедийный контент или другой медийный продукт. Разработайте концепцию продукта, опишите его цели и целевую аудиторию.

2. Исследование и планирование. Проведите исследование рынка и анализ конкурентов, чтобы понять текущие тенденции и потребности вашей целевой аудитории. На основе этого создайте план разработки, включая этапы и сроки.

3. Проектирование и прототипирование. Используйте среду разработки медийных продуктов (например, Figma, Adobe XD, Sketch) для создания дизайна и интерфейса вашего продукта. Разработайте макеты и прототипы, чтобы визуализировать, как будет выглядеть и работать ваш продукт.

4. Разработка. Начните разработку медийного продукта на основе созданных дизайн-макетов. Используйте соответствующие языки программирования, инструменты и средства разработки, чтобы создать функциональность вашего продукта.

5. Тестирование и отладка. Проведите тестирование вашего медийного продукта, выявите и устраните ошибки и недоработки.

6. Демонстрация и презентация. Подготовьте демонстрацию вашего медийного продукта. Создайте презентацию, в которой вы представите концепцию, дизайн и функциональность вашего продукта перед группой.

7. Обратная связь и оценка. После демонстрации продукта, проведите сессию обратной связи, где студенты и преподаватели могут задать вопросы и оценить вашу работу.

8. Документация. Подготовьте документацию к вашему медийному продукту, включая инструкции по использованию и описание технических решений.

9. Рефлексия. Напишите рефлексивное эссе, в котором вы поделитесь своим опытом разработки медийного продукта, выделите ключевые уроки и вызовы, с которыми столкнулись.

Примеры тестовых заданий к лекциям

1. Какое программное обеспечение позволяет создавать интерактивные мультимедийные приложения для веба?

- a) Веб-браузеры.
- b) Текстовые редакторы.
- c) Графические редакторы
- d) Системы управления базами данных.

2. Какие принципы важны при проектировании пользовательского интерфейса для мультимедийных продуктов?

- a) Только цветовая гамма.
- b) Удобство использования, доступность, эффективность и привлекательность.
- c) Только анимации.
- d) Использование сложных паролей.

3. Какие этапы включает в себя процесс разработки мультимедийных продуктов, начиная с концепции и заканчивая выпуском?

- a) Только выпуск.
- b) Только концепция.
- c) Концепция, проектирование, разработка, тестирование и выпуск.
- d) Только тестирование.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА модуля «Медиапроектирование»

1. Аннотация

Данный модуль затрагивает общие принципы и методику создания медиапроектов, основы телепроизводства и телевещания. Также в рамках модуля рассматриваются вопросы проектирования аналитических и публицистических медиапроектов и проектирования детского и молодежного медиапроекта.

Цель модуля (результаты обучения)

По окончании обучения на данном модуле слушатели будут способны:
РО4. Управлять информационными ресурсами.

- организовывать работы по созданию и редактированию контента;
- управлять информацией из различных источников;
- организовывать работы по изменению структуры;
- анализировать информационные потребности;
- поддерживать процессы модернизации и продвижения сайта.

2. Содержание

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|---|---|--|---|
| Модуль 3. Медиапроектирование (40 часов) | | | |
| Тема 3.1. Общие принципы и методика создания медиапроектов и телепрограмм (13 ч.) | Общие принципы и методика создание медиапроектов (4 ч.) | Работа с принципами и методиками создания медиапроектов (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (6 ч.) |
| Тема 3.2. Основы телепроизводства и телевещания (9 ч.) | Знакомство с основами телепроизводства и телевещания (2 ч.) | Работа с основами телепроизводства (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (4 ч.) |
| Тема 3.3. Проектирование аналитических и публицистических медиапроектов (9 ч.) | История проектирования медиапроектов (2 ч.) | Проектирование аналитических и публицистических медиапроектов (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |
| Тема 3.4. Проектирование детского и молодежного медиапроекта (9 ч.) | История проектирования детского и молодежного медиапроекта (2 ч.) | Проектирование детского и молодежного медиапроекта (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

3. Условия реализации программы модуля

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде синхронных дистанционных занятий. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий применяется программа видеоконференцсвязи SberJazz.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы модуля

По данному курсу имеется электронный УМК — электронный курс на платформе «е-Сибирь». Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю программы разработан электронный учебно-методический комплекс (<https://online.sfu-kras.ru/>). УМК содержит: систему навигации по программе, презентации к лекциям, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-489497>.

3. Брокшмидт К. Введение в разработку приложений для Windows 8 с использованием HTML, CSS и JavaScript: Учебная литература для ВУЗов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=bookred&id=428973>.

4. Доминин В.Н. Брэнддинг: для бакалавриата и магистратуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/9E6F7ED1-7DC9-4430-93FD-752932089C37#page/1>.

5. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы медиаменеджмента: учеб. пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597869>.

6. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/dizayn-novyh-media-444485#page/1>.

7. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

4. Оценка качества освоения программы модуля (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по модулю — зачет за выполненные практические задания и за выполненные тесты к лекциям, при условии набора не менее 75 % из 100.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Презентация об 2–3 медиапроектах, которые отвечают современным требованиям.

2. Анализ медиапроекта по критериям (Инфобаннеры, презентационный блок, фотографический контент, верстка, цветовая гамма, типографика, навигация, интерактивный поиск, фоновое изображение, интеграция с комьюнити).

3. Разработать и представить собственный образовательный мини-проект с медийным потенциалом (творческий/игровой/исследовательский/информационный).

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Критерии оценивания заданий и/или контрольных вопросов

| Баллы | 1 балл | 2 балла | 3 балла |
|----------|---|---|---|
| Критерий | Задание выполнено частично, требует серьезной доработки | Задание выполнено, но требует некоторой доработки | Задание выполнено полностью, не требует доработки |

Пример практического задания

Задание. Создание медиапроекта

Цель. Познакомить студентов с процессом медиапроектирования и разработки концепции медиапроекта.

Описание задания

1. Выбор темы и целей. Выберите тему для вашего медиапроекта. Тема должна быть связана с мультимедиа, например, это может быть создание короткометражного фильма, веб-сайта, графической кампании и т.д. Определите цели вашего проекта — что вы хотите достичь с помощью этого медиапроекта?

2. Исследование и анализ. Проведите исследование аудитории и анализ рынка, чтобы понять, какие потребности у вашей целевой аудитории и какие конкуренты уже существуют.

3. Разработка концепции. Разработайте концепцию вашего медиапроекта, включая ключевые идеи, сообщения, дизайн и структуру. Обоснуйте ваш выбор концепции и объясните, как она будет соответствовать целям проекта.

4. Дизайн и проектирование. Создайте дизайн и макет вашего медиапроекта. Это может включать в себя создание макетов страниц, сценариев, скетчей и других дизайн-элементов.

5. Разработка и имплементация. Начните разработку вашего медиапроекта на основе разработанных дизайн-макетов. Используйте соответствующие инструменты и технологии для создания контента и функциональности проекта.

6. Тестирование и оценка. Проведите тестирование вашего медиапроекта, чтобы удостовериться, что он работает корректно и соответствует заданным критериям и целям. Получите обратную связь от других студентов или преподавателей.

7. Демонстрация и презентация. Подготовьте демонстрацию вашего медиапроекта перед группой. Проведите презентацию, в которой вы представите вашу концепцию, дизайн и функциональность.

8. Обсуждение и оценка. После демонстрации проекта проведите обсуждение среди студентов и преподавателей. Получите обратную связь и оценку проекта.

Примеры тестовых заданий к лекциям

1. Что такое «прототипирование» в контексте медиапроектирования?
 - a) Создание первой версии медиа-продукта.
 - b) Создание модели или макета для тестирования и визуализации идеи.
 - c) Анализ структуры данных.
 - d) Определение технических характеристик компьютера.
2. Какие этапы включает в себя процесс создания анимации в медиапроектировании?
 - a) Только рисование кадров.
 - b) Рисование кадров, анимация и звуковое оформление.
 - c) Только анимация.
 - d) Анимация и создание компьютерных игр.
3. Какова роль маркетинга в медиапроектировании?
 - a) Отсутствует.
 - b) Маркетинг определяет только стоимость проекта.
 - c) Маркетинг помогает определить аудиторию и потребности пользователей.
 - d) Маркетинг контролирует процесс проектирования.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

модуля «Создание и обработка цифрового аудио и видео»

1. Аннотация

Данный модуль затрагивает типы компьютерной графики, анимации (виды и методы, технологии и форматы). Также в рамках модуля рассматривается понятие мультимедиа презентации (основные типы мультимедиа презентаций) и основные подходы к созданию мультимедиа презентации.

Цель модуля (результаты обучения)

По окончании обучения на данном модуле слушатели будут способны:
 РОЗ. Создавать и редактировать информационные ресурсы.

- подбирать информацию;
- создавать информационные материалы;
- редактировать информацию;
- вести новостные ленты в социальных сетях;
- модерировать обсуждения на сайте, форуме и в социальных сетях.

2. Содержание

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|--|--|--|---|
| Модуль 4. Создание и обработка цифрового аудио и видео (40 часов) | | | |
| Тема 4.1. Типы компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Понятие векторной и растровой графики (13 ч.) | Знакомство с типами компьютерной графики. Понятие векторной и растровой графики (4 ч.) | Работа с векторной и растровой графикой (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (6 ч.) |
| Тема 4.2. Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации. Форматы анимационных файлов. Создание анимации, анимационной сцены (9 ч.) | Знакомство с анимацией. Виды и методы анимации (2 ч.) | Работа с анимацией (3 ч.). | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (4 ч.) |
| Тема 4.3. Понятие мультимедиа презентации: Основные типы мультимедиа презентаций (9 ч.) | Понятие мультимедиа в презентации. Основные типы. (2 ч.) | Работа с мультимедиа в презентациях (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |
| Тема 4.4. Основные подходы к созданию | Знакомство с основными подходами | Работа с мультимедиа в презентациях (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство |

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|--------------------------------|---|--|---|
| мультимедиа презентации (9 ч.) | к созданию мультимедиа презентации (2 ч.) | | с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

3. Условия реализации программы модуля

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде синхронных дистанционных занятий. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий применяется программа видеоконференцсвязи SberJazz.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы модуля

По данному курсу имеется электронный УМК — электронный курс на платформе «е-Сибирь». Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю программы разработан электронный учебно-методический комплекс (<https://online.sfu-kras.ru/>). УМК содержит: систему навигации по программе, презентации к лекциям, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.
2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-489497>.
3. Брокшмидт К. Введение в разработку приложений для Windows 8 с использованием HTML, CSS и JavaScript: Учебная литература для ВУЗов

[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=bookred&id=428973>.

4. Доминин В.Н. Брэинг: для бакалавриата и магистратуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/9E6F7ED1-7DC9-4430-93FD-752932089C37#page/1>.

5. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы медиаменеджмента: учебное пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597869>.

6. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: Учебник для вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/dizayn-novyh-media-444485#page/1>.

7. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

4. Оценка качества освоения программы модуля (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по модулю — зачет за выполненные практические задания и за выполненные тесты к лекциям, при условии набора не менее 75 % из 100.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Синхронизация звука и видео
2. Анализ и критический обзор

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Критерии оценивания заданий и/или контрольных вопросов

| Баллы | 1 балл | 2 балла | 3 балла |
|----------|---|---|---|
| Критерий | Задание выполнено частично, требует серьезной доработки | Задание выполнено, но требует некоторой доработки | Задание выполнено полностью, не требует доработки |

Пример практического задания

Задание. Создание и обработка видеоролика с звуковым сопровождением.

Цель. Развить у студентов навыки создания и обработки цифрового аудио и видео, а также их способность комбинировать мультимедийные элементы.

Описание задания

1. **Выбор темы.** Выберите тему для вашего видеоролика. Это может быть короткий фильм, рекламный ролик, музыкальное видео или любой другой видеоконтент.

2. **Сценарий.** Напишите сценарий или общий план для вашего видеоролика. Укажите, какие сюжетные моменты и сцены вы хотите включить в видео.

3. **Съемка.** Снимите видеоматериалы для вашего видеоролика. Можете использовать камеру, смартфон или другое устройство для съемки. Запишите необходимые сцены и моменты.

4. **Обработка Видео.** Загрузите видеоматериалы на компьютер и используйте программу для обработки видео (например, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, iMovie и т.д.). Монтажируйте видеоролик, добавьте переходы, текстовую информацию и эффекты, чтобы придать видео необходимый стиль и настроение.

5. **Звуковое Сопровождение.** Запишите или найдите аудиофайлы (музыка, звуковые эффекты, диалоги и т.д.), которые соответствуют вашему видеоролику. Добавьте звуковое сопровождение к видео, синхронизируйте аудио с видео.

6. **Цветокоррекция и Завершение.** Произведите цветокоррекцию видеоряда, чтобы улучшить визуальное качество. Завершите монтаж видеоролика и убедитесь, что он выглядит профессионально.

7. **Экспорт.** Экпортируйте готовый видеоролик в необходимом формате (например, MP4) и с разрешением, соответствующим назначению вашего контента (например, YouTube, веб-сайт и т.д.).

8. **Демонстрация и Оценка.** Покажите ваш видеоролик перед группой. Объясните вашу концепцию, стиль и сообщение, которое вы хотели передать через видео. После демонстрации проведите обсуждение и получите обратную связь от студентов и преподавателей.

9. **Рефлексия.** Напишите рефлексивное эссе, где вы поделитесь своими мыслями о процессе создания и обработки цифрового аудио и видео, выделите ключевые уроки и вызовы, с которыми столкнулись.

Примеры тестовых заданий к лекциям

1. Какой видеоформат подходит для хранения анимированных изображений с поддержкой прозрачности и высокой детализацией?

- a) JPEG.
- b) PNG.
- c) MPEG.
- d) TIFF.

2. Какой вид аудиоэффекта может быть использован для создания эха в звуковой дорожке?

- a) Фазовый сдвиг.
- b) Эквалайзер.
- c) Реверберация.
- d) Компрессор.

3. Какой аудиоэффект можно использовать для устранения шумов и фоновых звуков в аудиозаписи?

- a) Эхо.
- b) Фазовый сдвиг.
- c) Шумоподавление.
- d) Галлюцинация.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА модуля «Медиабрендинг»

1. Аннотация

Данный модуль представляет собой изучение принципов создания, укрепления и продвижения бренда в медийной среде. Также в рамках модуля рассматриваются изучение трендов в медиа-индустрии и практические навыки создания медийных контентов для укрепления бренда.

Цель модуля (результаты обучения)

По окончании обучения на данном модуле слушатели будут способны:
PO5. Создавать бренд в медийной сфере:

- понимать принципы и основы медиабрендинга;
- использовать медийные платформы для продвижения бренда;
- оценивать эффективность медиабрендинга.

2. Содержание

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|--|--|--|---|
| Модуль 5. Медиабрендинг (40 часов) | | | |
| Тема 5.1. Логотип. Гайдлайн. Логобук (13 ч.) | Знакомство с Логотипом, гайдлайном, логобуком (4 ч.) | Работа с векторной и растровой графикой (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (6 ч.) |
| Тема 5.2. Как построить логотип (9 ч.) | Знакомство с теорией построения логотипа (2 ч.) | Работа с созданием логотипа (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (4 ч.) |
| Тема 5.3. Логобук. Книга о логотипе (9 ч.) | Понятие логобука (2 ч.) | Работа с созданием логобука (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |
| Тема 5.4. Гайдлайн. Теория и практика (9 ч.) | Знакомство с гайдлайном (2 ч.) | Работа с созданием гайдлайна (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

3. Условия реализации программы модуля

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде синхронных дистанционных занятий. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий применяется программа видеоконференцсвязи SberJazz.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы модуля

По данному курсу имеется электронный УМК — электронный курс на платформе «е-Сибирь». Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю программы разработан электронный учебно-методический комплекс (<https://online.sfu-kras.ru/>). УМК содержит: систему навигации по программе, презентации к лекциям, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-489497>.

3. Брокшмидт К. Введение в разработку приложений для Windows 8 с использованием HTML, CSS и JavaScript: Учебная литература для ВУЗов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=bookred&id=428973>.

4. Доминин В.Н. Брэнддинг: для бакалавриата и магистратуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/9E6F7ED1-7DC9-4430-93FD-752932089C37#page/1>.

5. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы медиаменеджмента: учебное пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597869>.

6. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: Учебник для вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/dizayn-novyh-media-444485#page/1>.

7. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

4. Оценка качества освоения программы модуля (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по модулю — зачет за выполненные практические задания и за выполненные тесты к лекциям, при условии набора не менее 75 % из 100.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Разработать логотип
2. Разработать гайдлайн

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Критерии оценивания заданий и/или контрольных вопросов

| Баллы | 1 балл | 2 балла | 3 балла |
|----------|---|---|---|
| Критерий | Задание выполнено частично, требует серьезной доработки | Задание выполнено, но требует некоторой доработки | Задание выполнено полностью, не требует доработки |

Пример практического задания

Задание: разработка медиабрендинговой стратегии для выбранной компании.

Описание: вам предстоит провести анализ и разработать медиабрендинговую стратегию для выбранной компании. Ваша цель - создать комплексный план продвижения бренда в медийной среде, учитывая особенности целевой аудитории, конкурентную среду, доступные медийные платформы и ожидаемые результаты.

Шаги выполнения

1. **Анализ бренда.** Проведите анализ основных принципов и ценностей бренда, его уникальности и позиционирования на рынке.

2. **Аудиторский анализ.** Исследуйте характеристики целевой аудитории, её предпочтения в медийном потреблении, поведенческие особенности и психологические особенности.

3. **Исследование конкурентов.** Проанализируйте медийные стратегии и подходы конкурентов в данной отрасли, выявите их сильные и слабые стороны.

4. **Разработка медиабрендинговой стратегии.** На основе проведенного анализа разработайте комплексный план медиабрендинга, включающий в себя выбор медийных платформ, создание контент-плана, стратегию взаимодействия с аудиторией и план медийных бюджетов.

5. **Презентация стратегии.** Подготовьте презентацию своей медиабрендинговой стратегии, включающую в себя все ключевые аспекты разработанного плана.

Данное задание позволит студентам применить теоретические знания о медиабрендинге на практике и разработать реальную стратегию продвижения бренда, что обеспечит им понимание и применение ключевых принципов в данной области.

Примеры тестовых заданий к лекциям

1. В гайдлайн включен дизайн визитки?
 - a) верно.
 - b) неверно.
2. Верно ли, что в логобук включают дизайн баннера, одежды и транспорта?
 - a) верно.
 - b) неверно.
3. Верно ли, что в логобук включают описание фирменных цветов, построение знака, варианты компоновки логотипа?
 - a) Гайдлайн.
 - b) Брендбук.
 - c) Логобук.
 - 1) Дизайн полиграфии
 - 2) Философия бренда
 - 3) Логотип
4. Сопоставьте позиции, которые включены в тип издания
 - a) верно.
 - b) неверно.
5. Верно ли, что в брендбуке может содержаться полное описание бренда?
 - a) верно.
 - b) неверно.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА модуля «UI/UX и моушн-дизайн»

1. Аннотация

Данный модуль представляет собой изучение принципов проектирования пользовательского интерфейса. Также в рамках данного модуля рассматриваются базовые принципы дизайна, визуальные эффекты, анимацию интерфейса. Также обучающиеся получают навыки работы с инструментами для создания моушн-дизайна.

Цель модуля (результаты обучения)

По окончании обучения на данном модуле слушатели будут способны:
РОб. Создавать интерфейс с анимационными элементами:

- проектировать элементы интерфейса;
- проектировать анимированные элементы интерфейса;
- оптимизировать анимацию.

2. Содержание

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|---|--|--|---|
| Модуль 5. UI/UX и моушн-дизайн (40 часов) | | | |
| Тема 6.1. Введение в UI/UX и моушн-дизайн: основные понятия, терминология и инструменты (13 ч.) | Знакомство с UI/UX и моушн-дизайном (4 ч.) | Работа с векторной и растровой графикой (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (6 ч.) |
| Тема 6.2. Визуальный язык интерфейса: основные элементы (9 ч.) | Знакомство с основными элементами интерфейса (2 ч.) | Работа с интерфейсом и его основными элементами (3 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (4 ч.) |
| Тема 6.3. Проектирование пользовательского опыта (9 ч.) | Знакомство с понятием пользовательского опыта (2 ч.) | Работа с проектированием пользовательского опыта (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

| №, наименование темы | Содержание лекций (кол-во часов) | Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов) | Виды СРС (кол-во часов) |
|--|----------------------------------|--|---|
| Тема 6.4. Основы анимации: график скорости и интерполяция (9 ч.) | Знакомство с анимацией (2 ч.) | Работа с основами анимации (2 ч.) | Поиск информации по теме потребности и требования. Знакомство с материалами. Сравнение, различия (5 ч.) |

3. Условия реализации программы модуля

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде синхронных дистанционных занятий. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий применяется программа видеоконференцсвязи SberJazz.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы модуля

По данному курсу имеется электронный УМК — электронный курс на платформе «е-Сибирь». Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю программы разработан электронный учебно-методический комплекс (<https://online.sfu-kras.ru/>). УМК содержит: систему навигации по программе, презентации к лекциям, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-489497>.

3. Брокшмидт К. Введение в разработку приложений для Windows 8 с использованием HTML, CSS и JavaScript: Учебная литература для ВУЗов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=bookred&id=428973>.

4. Доминин В.Н. Брэнддинг: для бакалавриата и магистратуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/9E6F7ED1-7DC9-4430-93FD-752932089C37#page/1>.

5. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы медиаменеджмента: учебное пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597869>.

6. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: Учебник для вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/dizayn-novyh-media-444485#page/1>.

7. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231481.html>.

4. Оценка качества освоения программы модуля (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по модулю — зачет за выполненные практические задания и за выполненные тесты к лекциям, при условии набора не менее 75 % из 100.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Сформулировать идею и техническое задание
2. Создать статичный дизайн интерфейса
3. Анимация и финальный результат

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Критерии оценивания заданий и/или контрольных вопросов

| Баллы | 1 балл | 2 балла | 3 балла |
|----------|---|---|---|
| Критерий | Задание выполнено частично, требует серьезной доработки | Задание выполнено, но требует некоторой доработки | Задание выполнено полностью, не требует доработки |

Пример практического задания

Цель: развитие навыков в области UI/UX-дизайна и моушн-дизайна, а также практическое применение полученных знаний на создании концептуального макета мобильного приложения.

Описание: создание детального макета интерфейса для мобильного приложения, включая элементы UX-дизайна, типографику, цветовую схему, иконки и анимации. Задание также включает в себя анализ пользовательских потребностей, создание прототипа интерфейса и его анимацию.

Шаги выполнения:

1. Исследование пользовательских потребностей: Проведите анализ целевой аудитории, определите их потребности и цели использования мобильного приложения.
2. Создание детального макета интерфейса: Составьте макет интерфейса, включающий в себя UX-элементы, типографику, цветовую схему и иконки.
3. Создание прототипа интерфейса: Используя специализированные инструменты, такие как Adobe XD, Figma или Sketch, разработайте прототип интерфейса, включающий основные функциональные элементы.
4. Добавление моушн-дизайна: Создайте анимации ключевых элементов интерфейса, такие как переходы между экранами, взаимодействие с элементами управления и анимированные эффекты.
5. Тестирование и оптимизация: Проведите тестирование созданного прототипа на потенциальных пользователях и внесите корректировки на основе обратной связи, уделяя внимание удобству использования, интуитивной навигации и качеству анимаций.
6. Представление результатов: Подготовьте презентацию, демонстрирующую созданный макет интерфейса, его прототип и анимации, и предоставьте аргументацию принятых дизайнерских решений.

Примеры тестовых заданий к лекциям

1. Какие основные принципы UX-дизайна следует учитывать при разработке интерфейса для мобильного приложения?
 - a) Легкость использования и интуитивная навигация.
 - b) Максимальное количество анимаций для привлечения внимания.
 - c) Загрузка большого количества информации на главный экран.
 - d) Использование монотонных цветов и шрифтов для минимализма.
2. Какие элементы могут входить в состав UX-дизайна мобильного приложения?
 - a) Иконки, кнопки, карточки товаров.
 - b) Переполненные экраны с разнообразной информацией.
 - c) Медленная и сложная навигация.
 - d) Оригинальные шрифты и яркие цвета.
3. В чем заключается моушн-дизайн интерфейса и какие цели он может преследовать?
 - a) Моушн-дизайн отвечает за визуальное привлечение пользователя и улучшение его взаимодействия с продуктом или приложением.
 - b) Моушн-дизайн отвечает за безопасность приложения.
 - c) Моушн-дизайн следит за адаптивностью приложения на разных устройствах.
 - d) Моушн-дизайн контролирует скорость работы интерфейса.

4. Какие инструменты могут быть использованы для создания прототипа интерфейса и моушн-дизайна?

- a) Adobe XD, Figma или Sketch.
- b) Photoshop.
- c) Microsoft Paint.
- d) 3D Max.

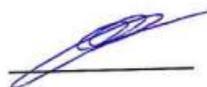
Программу составили:

Доктор технических наук, доцент



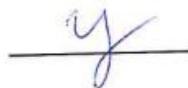
О.А. Антамошкин

Старший преподаватель



И.С. Гурьянов

Старший преподаватель



И.К. Шестакова

Старший преподаватель



М.Е. Романюк

Старший преподаватель



И.В. Владимирова

Руководитель программы:

Доктор технических наук, доцент



О.А. Антамошкин