

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 11.02.2021 12:54:09

Уникальный программный ключ:

08303ad8de1c60b987361de7085acb509ac3da143f415362ffaf0ee37e7b1a29

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования

"Курский государственный университет"

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания

Ученого совета от 27.05.2019 г., №10

Рабочая программа дисциплины Интерактивные технологии в дизайне

Направление подготовки: 54.04.01 ДИЗАЙН

Профиль подготовки: Теория и методика дизайна

Квалификация: магистр

Форма обучения: очно-заочная

Общая трудоемкость 3 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:
экзамен(ы) 3

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
Неделя	18,7			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лабораторные	32	32	32	32
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	108	108	108	108

Рабочая программа дисциплины Интерактивные технологии в дизайне / сост. ; Курск. гос. ун-т. - Курск, 2019. - с.

Рабочая программа составлена в соответствии со стандартом, утвержденным приказом Минобрнауки России от 21.03.2016 г. № 255 "Об утверждении ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН (уровень магистратуры)"

Рабочая программа дисциплины "Интерактивные технологии в дизайне" предназначена для методического обеспечения дисциплины основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН профиль

Составитель(и):

© Курский государственный университет, 2019

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Приобретение общих теоретических знаний в области современных интерактивных технологий, их роли в становлении и развитии общества в целом и современной дизайнерской деятельности в частности; формирование представления об информационном обществе; формирование навыков использования конкретных интерактивных технологий и ресурсов в различных видах профессиональной деятельности. Развитие интеллектуального и общекультурного уровня, необходимого для удовлетворения потребностей дизайнера при выполнении проектов и организации средового пространства.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.02
--------------------	------------

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ОПК-1: способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень****Знать:**

- основополагающие понятия, используемые в области современных проблем науки, техники и технологии, гуманитарных, социальных и экономических наук;
- источники и технологии получения необходимой информации для повышения своего интеллектуального и общекультурного уровня;
- общую, деловую, профессиональную лексику, а также основные грамматические структуры русского языка и иностранного языка в объеме, необходимом для деловой и профессиональной коммуникации.

Уметь:

- систематизировать и анализировать информацию в области современных проблем науки, техники и технологии, гуманитарных, социальных и экономических наук;
- отбирать в массиве информации данные в области предметных наук;
- пользоваться основной справочной литературой, толковыми и нормативными словарями русского и иностранного языка, основными сайтами поддержки грамотности в сети «Интернет»;
- умение использовать иностранный язык в деловом общении посредством выражения мыслей при беседе, понимания речи собеседника, а также применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения профессиональной компетентности.

Владеть:

- навыками поиска и восприятия информации в области современных проблем науки, техники и технологии, гуманитарных, социальных и экономических наук для повышения своего интеллектуального и общекультурного уровня;
- навыками создания на русском и иностранном языке грамотных и логически непротиворечивых письменных и устных текстов учебной и научной тематики.

ОПК-6: способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности**Знать:**

современные информационные технологии для приобретения профессиональных и дополнительных знаний и умений, способы и методы самостоятельного получения, овладения и использования знаний и умений с помощью информационных технологий для расширения профессиональной компетентности и оптимизации процесса дизайн-проектирования.

Уметь:

самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий новые знания и умения и использовать их в практической профессиональной деятельности.

Владеть:

навыками получения новых знаний и умений с помощью информационных технологий, опытом внедрения полученных новых знаний и умений в практическую деятельность и широким кругозором для стимулирования творческого мышления при создании дизайн-проекта

ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)

Знать:

- современные тенденции развития электроники и информационных технологий;
- базовые аппаратные и программные средства информационных систем и технологий.

Уметь:

- самостоятельно работать на компьютере, используя современное про-граммное обеспечение;
- осуществлять поиск и анализ творческих дизайн-проектов;
- применять передовые технологии при разработке дизайнерской задачи.

Владеть:

- методами разработки дизайнерской задачи с ориентацией на реализацию творческого замысла с использованием передовых техник и технологий и внедрением в практику;
- навыками использования современного оборудования в процессе проведения научного исследования в области дизайна;
- навыками эксплуатации и сопровождения базовых аппаратных и про-граммных средств информационных систем и технологий.

ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике

Знать:

методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства, способы реализации проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе, приемы обоснования предложений и составления подробной спецификации требований к проекту.

Уметь:

синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и необходимую проектную документацию, реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике.

Владеть:

методами решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства, приемами обоснования предложений и способами составления подробной спецификации требований к проекту и реализации проектной идеи.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем	Вид занятий	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Введение	Раздел			

1.1	Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиа-приложений. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.	Лаб	3	2	0
	Раздел 2. Компьютерные аудио технологии	Раздел			
2.1	Аналоговый и цифровой звук. Аппаратное обеспечение, разрядность и качество цифрового звука. Цифровая обработка аналогового сигнала (импульсно-кодовая модуляция). Свойства и характеристики аудиосигналов.	Лаб	3	2	0
2.2	Программное обеспечение для проигрывания, записи, копирования и обработки звука. Форматы звуковых файлов - MIDI, WAV. Принцип и метод сжатия цифрового звука; MP3-формат звуковых файлов. Коэффициент сжатия. Скорость передачи данных (bit rate). Соотношения параметров качества звука и величины его сжатия (bit rate).	Лаб	3	2	0
2.3	Управление голосом. Анализ голоса. Сфера использования голосового управления. Прикладные задачи использования голосовых команд и интерактивного взаимодействия с устройствами.	Ср	3	4	0
2.4	Частотное редактирование звукового сигнала. Уровень громкости. Возможность стилизации звука при использовании звуковых эффектов.	Ср	3	4	0
	Раздел 3. Компьютерные видео технологии	Раздел			
3.1	Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Синхронизация аудио - и видеосигналов при их цифровой обработке.	Лаб	3	2	0
3.2	Запись цифрового видео на жёсткий диск. Форматы хранения видеоданных: AVI и MPEG. Сжатие (компрессия) видеоданных: технология DivX, формат MPEG4.	Ср	3	2	0
3.3	Обработка цифровой видеoinформации. Общность интерфейсов программ для обработки цифрового видео. Настройка программы на обработку видеофайлов и звука.	Лаб	3	2	0
3.4	Технология нелинейного монтажа. Многоканальная (мульти-трековая) обработка цифрового видео. Проектирование последовательности сцен (сценария). Загрузка видеофрагментов.	Ср	3	2	0

3.5	Сведение видеoinформации и звука в ролик. Возможность использования эффекта «хромакей». Назначение эффекта «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Применение переходных эффектов.	Ср	3	4	0
3.6	Создание титров. Анимация титров. Сохранение готового ролика. Рендеринг (визуализация) ролика.	Ср	3	4	0
	Раздел 4. Реализация мультимедийных проектов	Раздел			
4.1	Средства разработки мультимедиа-приложений. Сфера применения мультимедиа-продуктов. Специализированные инструментальные средства для создания мультимедийных приложений.	Лаб	3	2	0
4.2	Авторские средства разработки. Классификация авторских систем. Программы, предназначенные для подготовки мультимедийных приложений. Форматы файлов.	Ср	3	2	0
4.3	Создание мультимедийной презентации. Классификация презентаций. Создание структуры (сценария) мультимедийного продукта.	Лаб	3	2	0
4.4	Создание мультимедийной презентации. Программа Power Point. Создание слайда. Стиль оформления презентации.	Ср	3	2	0
4.5	Создание мультимедийной презентации. Программа Power Point. Использование шаблонов. Элементы навигации. Компонировка и оформление окон сценария. Тестирование презентации. Создание элементов навигации.	Ср	3	2	0
4.6	Среда программы мультимедиа. Обзор программ для создания и обработки анимированных изображений. Знакомство с программой мультимедиа. Интерфейс. Обзор панелей.	Лаб	3	2	0
4.7	Среда программы мультимедиа. Свойства слоев. Базовые понятия Flash-анимации. Виды кадров. Покадровая анимация.	Ср	3	4	0
4.8	Среда программы мультимедиа. Понятие символа. Виды символов: мувиклип, кнопка, графика. Библиотеки мультимедиа.	Лаб	3	4	0
4.9	Среда программы мультимедиа. Создание анимации движения Motion Tween. Ориентация при движении.	Ср	3	4	0
4.10	Среда программы мультимедиа. Морфинг в программе Flash Маскирование в программе мультимедиа.	Лаб	3	4	0
4.11	Среда программы мультимедиа. Текст. Виды текста: статистический, динамический.	Ср	3	4	0

4.12	Среда программы мультимедиа. Растровая графика в программе Flash. Применение растрового изображения в качестве заливки. Векторная графика в программе мультимедиа. Создание эффектов. Встроенные эффекты.	Лаб	3	4	0
4.13	Среда программы мультимедиа. Кнопка. Устройство кнопки. Назначение сценариев кнопкам.	Лаб	3	4	0
4.14	Среда программы мультимедиа. Звук в программе мультимедиа. Импорт звука в библиотеку. Добавление звука в клип. Редактирование звука.	Ср	3	2	0

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания для текущей аттестации

Оценочные материалы к рпд "Интерактивные технологии в дизайне" рассмотрены и одобрены на заседании кафедры графического дизайна от 21.03.2017(протокол №8)и находятся в разделе Приложения

5.2. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации

Оценочные материалы к рпд "Интерактивные технологии в дизайне" рассмотрены и одобрены на заседании кафедры графического дизайна от 21.03.2017(протокол №8)и находятся в разделе Приложения

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Заглавие	Эл. адрес	Кол-
Л1.1	Гурский Ю.А., Жвалевский А.В., Завгородний В.Г. - Компьютерная графика: Photoshop CS5, Coreldraw X5, Illustrator CS5 - СПб.: Питер, 2011.		15
Л1.2	Молочков В. П. - Adobe Photoshop CS6 - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.	http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052	1
Л1.3	Платонова Н. С. - Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional: учебное пособие - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.	http://www.iprbookshop.ru/22445	1
Л1.4	Сазонова С.А., Колодяжный С.А., Сушко Е.А. - Компьютерные технологии: практикум - Воронеж: Воронежский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2015.	http://www.iprbookshop.ru/55002.html	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Заглавие	Эл. адрес	Кол-
Л2.1	Гурский Ю.А., Бондаренко С.В., Бондаренко М.Ю. - Лучшие трюки и эффекты в Photoshop, CorelDRAW, 3ds Max - СПб.: Питер, 2007.		2
Л2.2	Капустин М. А., Капустин П. А., Копылова А. Г. - Flash MX для профессиональных программистов: учебное пособие - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.	http://www.iprbookshop.ru/16080	1
Л2.3	Ларина Э. С. - Создание интерактивных приложений в Adobe Flash: учебное пособие - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.	http://www.iprbookshop.ru/39568	1
Л2.4	Макарова Т. В. - Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие - Омск: Издательство ОмГТУ, 2015.	http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143	1
Л2.5	Косова Е. Н., Катков К. А., Вельц О. В., Плетухина А. А., Серветник О. Л., Хвостова И. П. - Компьютерные технологии в научных исследованиях: учебное пособие - Ставрополь: СКФУ, 2015.	http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457395	1

6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Microsoft Windows Win10Pro (64) Акт приема-передачи товара от 18 июля 2017, контракт №03440000751000016-0008905-01;
7.3.1.2	Microsoft Office Professional 2007 Open License:45676437;
7.3.1.3	Google Chrome Свободная лицензия BSD;
7.3.1.4	7-Zip Свободная лицензия GNU LGPL;
7.3.1.5	Adobe Acrobat Reader DC Бесплатное программное обеспечение;

7.3.1.6	Gimp 2.8 Свободное программное обеспечение GNU GPL;
7.3.1.7	Inkscape 0.92.1 Свободное программное обеспечение GNU GPL;
7.3.1.8	Autodesk 3ds Max Проприетарная лицензия (учебная бесплатная версия). (18 ауд)
7.3.1.9	
7.3.1.10	
7.3.1.11	Microsoft Windows XP Professional Open License: 47818817;
7.3.1.12	Microsoft Office Professional 2007 Open License:45676437;
7.3.1.13	Google Chrome Свободная лицензия BSD;
7.3.1.14	7-Zip Свободная лицензия GNU LGPL;
7.3.1.15	Adobe Acrobat Reader DC Бесплатное программное обеспечение;
7.3.1.16	Gimp 2.8 Свободное программное обеспечение GNU GPL;
7.3.1.17	Inkscape 0.92.1 Свободное программное обеспечение GNU GPL;
7.3.1.18	Autodesk 3ds Max Проприетарная лицензия (учебная бесплатная версия).(19 ауд)
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
7.3.2.1	• http://dlib.eastview.com ООО «ИВИС» - база электронных периодических изданий (УБЭПИ)
7.3.2.2	• http://www.biblio-online.ru «Электронное издательство ЮРАЙТ» - доступ к ЭБС
7.3.2.3	• www.iprbookshop.ru ООО «Ай Пи Эр Медиа» - доступ к базовой версии ЭБС IPR books на сайте
7.3.2.4	• http://www.biblioclub.ru ООО «НексМедиа» по предоставлению доступа к базовой коллекции ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
7.3.2.5	• http://www.lib.kursksu.ru/ Электронная библиотечная система «Научная библиотека КГУ»
7.3.2.6	• http://elibrary.ru/ Научная электронная библиотека РГБ в ВЧЗ РГБ на территории библиотеки Университета
7.3.2.7	

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория для студентов, для проведения занятий лекционного типа, занятий лабораторного, семинарского типа и самостоятельной работы, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, аудитория для самостоятельной работы студентов,
7.2	305000, Курская область, г.Курск,
7.3	переулок Блинова, д. 3-а, 18
7.4	
7.5	Рабочая станция (Dell Opfiplex 3050)- 10 шт.Мультимедийный проектор MITSUBISHI XD 490U-1шт.
7.6	Доска интерактивная HITACHI STARBOARD FX 82 WL-1шт.
7.7	Доска ДК 327 3010 МФ-1шт.
7.8	Кондиционер сплит-система наст. -1шт.
7.9	Кресло офисное-1шт.
7.10	Шкаф стенной-1шт.
7.11	Жалюзи вертикальные-1шт.
7.12	Стол- парта раскладная(одинарная) -23шт.
7.13	Стол преподавателя-1шт.
7.14	Стул стандарт кожзам-22шт.
7.15	
7.16	Учебная аудитория для студентов, для проведения занятий лекционного типа, занятий лабораторного, семинарского типа, самостоятельной работы, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, аудитория для самостоятельной работы студентов,
7.17	305000, Курская область, г.Курск,

7.18	переулок Блинова, д. 3-а, 19
7.19	
7.20	Рабочая станция-6шт.
7.21	Сканер Epson 4990 PHOTO-1шт.
7.22	Копировальный аппарат Canon FS-228-1шт.
7.23	Коммутатор D-Link Des-1228/ME 24порт-1шт.
7.24	Монитор ЖК Samsung 19-1шт.
7.25	Системный блок Core2DuoE7200-1шт.
7.26	Принтер струйный Epson Stylus-1шт.
7.27	Кондиционер сплит-система наст. Типа-1шт.
7.28	Стол компьютерный-11шт.
7.29	Стулья-11шт.
7.30	Жалюзи вертикальные-2шт.
7.31	Шкаф – тумба 80х40х400 серый-1шт.
7.32	Шкаф ШКМ-1шт.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические указания к рпд "Интерактивные технологии в дизайне" рассмотрены и одобрены на заседании кафедры графического дизайна от 21.03.2017(протокол №8)и находятся в разделе Приложения