

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Институт дизайна и пространственных искусств



подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины

Контент для цифровых платформ

Направление подготовки: 54.03.01 - Дизайн

Профиль подготовки: Моушн-дизайн

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очно-заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2025

Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО
2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий
 - 4.1. Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)
 - 4.2. Содержание дисциплины (модуля)
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)
7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)
12. Средства адаптации преподавания дисциплины (модуля) к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
13. Приложение №1. Фонд оценочных средств
14. Приложение №2. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
15. Приложение №3. Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Программу дисциплины разработал(а)(и): заместитель директора по научной деятельности Тукмакова М.И. (Директорат ИДиПИ, Институт дизайна и пространственных искусств), MiITukmakova@kpfu.ru

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль), должен обладать следующими компетенциями:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
ПК-6	Способен анализировать и определять требования к анимационным проектам и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к проекту

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль):

Должен знать:

- основные характеристики цифровой среды;
- основные характеристики цифровых платформ в сфере дизайна;
- способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования;
- ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-сайтов, web- и мобильных приложений.

Должен уметь:

- разрабатывать информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных проектов;
- создавать интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR-постеры, интерактивную инфографику, многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения;
- готовить макет интерфейса к передаче в разработку;
- работать с инструментами интерактивного проектирования.

Должен владеть:

- навыками формирования и организации информации в современном социальном и культурном контексте;
- особенностями верстки медийных материалов;
- методами управления вниманием пользователя и принципами создания публикации в интернете;
- опытом обсуждения материала и концептуального содержания проекта.

Должен демонстрировать способность и готовность:

- применять теоретические знания на практике.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина (модуль) включена в раздел "Б1.В.01.01 Дисциплины (модули)" основной профессиональной образовательной программы 54.03.01 "Дизайн (Моушн-дизайн)" и относится к части ОПОП ВО, формируемой участниками образовательных отношений.

Осваивается на 2 курсе в 3, 4 семестрах.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных(ые) единиц(ы) на 216 часа(ов).

Контактная работа - 34 часа(ов), в том числе лекции - 12 часа(ов), практические занятия - 20 часа(ов), лабораторные работы - 0 часа(ов), контроль самостоятельной работы - 2 часа(ов).

Самостоятельная работа - 128 часа(ов).

Контроль (зачёт / экзамен) - 54 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 3 семестре; экзамен в 4 семестре.

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1 Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

N	Разделы дисциплины / модуля	Се-местр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)						Само-стоя-тельная ра-бота
			Лекции, всего	Лекции в эл. форме	Практи-ческие занятия, всего	Практи-ческие в эл. форме	Лабора-торные работы, всего	Лабора-торные в эл. форме	
1.	Тема 1. Специфика дизайна в цифровой среде. История цифровых медиа. Основы веб-дизайна.	3	3	0	4	0	0	0	47
2.	Тема 2. Интерактивные мультимедийные плакаты. Дизайн лендинга по брифу заказчика. Разработка мультимедийного лонгрида.	3	3	0	4	0	0	0	46
3.	Тема 3. Проектирование и дизайн мобильных приложений. Трансмедийный сторителлинг.	4	3	0	6	0	0	0	18
4.	Тема 4. Создание прототипа трансмедийного проекта с мультиплатформенной структурой. Дизайн и проектирование одной из частей трансмедийного проекта.	4	3	0	6	0	0	0	17
Итого			12	0	20	0	0	0	128

4.2 Содержание дисциплины (модуля)

Тема 1. Специфика дизайна в цифровой среде. История цифровых медиа. Основы веб-дизайна.

Основные подходы к определению понятий "медиа", "электронные медиа", "новые медиа", "цифровые медиа", "интерактивные цифровые медиа". Представление о сути дисциплины "Дизайн цифровых медиа" взаимосвязи со смежными дисциплинами. История цифровых основные поворотные моменты. Роль и место цифровых медиа в построении эффективной визуальной коммуникации. Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, применения. Свойства и принципы цифровой среды. Четыре свойства цифровой среды (по Дж. Мюррей): процедурные вычисления, совместное участие, пространственная навигация, энциклопедические свойства. Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу): числовое представление, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодирование. Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса. Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Анализ российских и зарубежных примеров. Инструменты дизайна прототипирования (Figma, Scetch, AdobeXD, Tilda, Axure RP). Обзор интерфейсов, изучение работы со страницами, изображениями, модульными сетками и т.д. Выполнение коротких практических заданий. Принципы гештальта в веб-дизайне. Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего. Модульные сетки. Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Типичные ошибки. Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий.

Тема 2. Интерактивные мультимедийные плакаты. Дизайн лендинга по брифу заказчика. Разработка мультимедийного лонгрида.

Преимущества цифровых плакатов. Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Мультимедийная природа цифровых плакатов. Руководящие принципы дизайна интерактивных плакатов. Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Анализ композиции и построения сетки. Средства для передачи образа и идеи. Анализ цветового и мультимедийного решения плаката. Взаимосвязь шрифта и образа. Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор). Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров. Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Исследование и анализ видов лонгрида. Определение понятия лонгрида; история развития; основные виды (биография, репортаж, исследование, хроника событий и др.). Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити. Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Разбор примеров. Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации. Дизайн и верстка, публикация.

Тема 3. Проектирование и дизайн мобильных приложений. Трансмедийный сторителлинг.

Основные этапы процесса разработки дизайна мобильного приложения. Анализ рынка. Проектирование и тестирование UX-интерфейса. Создание UI-дизайна. Изучение рынка и существующих решений, анализ поведения и предпочтения пользователей. Разработка идеи приложения, создание ТЗ. Определение главных черт будущего интерфейса. Проектирование и тестирование UX-интерфейса. Написание пользовательских сценариев, определяющих необходимый функционал и экраны для будущего приложения. Создание архитектуры и навигации. Разработка и тестирование низкодетализированного прототипа. Проектирование и дизайн мобильных приложений: анализ рынка, проектирование, тестирование UX-интерфейса и создание UI-дизайна. Дизайн мобильного приложения. Разработка UI Kit - единого набора элементов пользовательского интерфейса. Разработка фоновых изображений, иконок приложения и других медийных объектов. Материалы, передаваемые дизайнером разработчикам приложения: карта экранов, карта цветов, список шрифтов, разметка состояния экранов, нарезка ресурсов, видео нестандартных анимаций, иконки, скриншоты для App Store. Проектирование и дизайн мобильного приложения с онбордингом. Создание высокодетализированного, кликабельного прототипа мобильного приложения с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимодействиями. Тестирование мобильного приложения с привлечением фокус группы и работа с итерациями. Онбординг к мобильному приложению. Эффективные техники онбординга. Анализ примеров. Проектирование и дизайн онбординга к мобильному приложению. Трансмедийный сторителлинг: ключевые понятия и термины. Определение понятий "трансмедиа", "кроссмедиа", трансмедийное повествование". Ключевые признаки трансмедиа проекта (по Г. Дженкинсу)". Основные характеристики трансмедиа (по Д. Гомесу). Практическое занятие: презентации на тему "Основные форматы трансмедиа", "Построение мира истории", "Способы привлечения аудитории на разных медиаплатформах". Нелинейное и мультиплатформенное распространение сюжета. Использование трансмедиа в социальном маркетинге, сторителлинге о брендах, образовании и развлечениях. Практическое занятие: презентации на тему "Трансмедийный сторителлинг в документальных проектах", "Трансмедийный сторителлинг на основе видеоигр", "Трансмедийный сторителлинг на основе комиксов и графических романов". Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений. Практическое занятие: анализ трансмедийных экранных произведений.

Тема 4. Создание прототипа трансмедийного проекта с мультиплатформенной структурой. Дизайн и проектирование одной из частей трансмедийного проекта.

Процесс разработки трансмедийного проекта. Состав команды. Особенности дизайна и разработки трансмедийных проектов. Практическое занятие: анализ российских и зарубежных трансмедийных проектов. Разработка концепции трансмедийного проекта. Определение целей и задач проекта; установление и исследование аудитории, ее социально-экономических характеристик, потребностей и предпочтений, включая технологии и медиаформаты. Определение роли аудитории в проекте, ее вклада в историю. Анализ референсов. Построение сюжетных линий, выбор медиа-платформ, на которых разворачивается история. Использование геймификации в нелинейных медиа. Дизайн и проектирование цифрового продукта на одной из цифровых платформ. Возможные варианты: мобильное приложение, интерактивная книга, видеоигра, веб-сериал, интерактивный комикс, анимационный фильм, веб-документальный проект и др. Создание высокодетализированного прототипа и его тестирование.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Самостоятельная работа обучающихся выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Самостоятельная работа подразделяется на самостоятельную работу на аудиторных занятиях и на внеаудиторную самостоятельную работу. Самостоятельная работа обучающихся включает как полностью самостоятельное освоение отдельных тем (разделов) дисциплины, так и проработку тем (разделов), осваиваемых во время аудиторной работы. Во время самостоятельной работы обучающиеся читают и конспектируют учебную, научную и справочную литературу, выполняют задания, направленные на закрепление знаний и отработку умений и навыков, готовятся к текущему и промежуточному контролю по дисциплине.

Организация самостоятельной работы обучающихся регламентируется нормативными документами, учебно-методической литературой и электронными образовательными ресурсами, включая:

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утвержден приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 6 апреля 2021 года №245)

Письмо Министерства образования Российской Федерации №14-55-99бин/15 от 27 ноября 2002 г. "Об активизации самостоятельной работы студентов высших учебных заведений"

Устав федерального государственного автономного образовательного учреждения "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Правила внутреннего распорядка федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Локальные нормативные акты Казанского (Приволжского) федерального университета

6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) включает оценочные материалы, направленные на проверку освоения компетенций, в том числе знаний, умений и навыков. Фонд оценочных средств включает оценочные средства текущего контроля и оценочные средства промежуточной аттестации.

В фонде оценочных средств содержится следующая информация:

- соответствие компетенций планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю);
- критерии оценивания сформированности компетенций;
- механизм формирования оценки по дисциплине (модулю);
- описание порядка применения и процедуры оценивания для каждого оценочного средства;
- критерии оценивания для каждого оценочного средства;
- содержание оценочных средств, включая требования, предъявляемые к действиям обучающихся, демонстрируемым результатам, задания различных типов.

Фонд оценочных средств по дисциплине находится в Приложении 1 к программе дисциплины (модулю).

7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Освоение дисциплины (модуля) предполагает изучение основной и дополнительной учебной литературы. Литература может быть доступна обучающимся в одном из двух вариантов (либо в обоих из них):

- в электронном виде - через электронные библиотечные системы на основании заключенных КФУ договоров с правообладателями;
- в печатном виде - в Научной библиотеке им. Н.И. Лобачевского. Обучающиеся получают учебную литературу на абонементе по читательским билетам в соответствии с правилами пользования Научной библиотекой.

Электронные издания доступны дистанционно из любой точки при введении обучающимся своего логина и пароля от личного кабинета в системе "Электронный университет". При использовании печатных изданий библиотечный фонд должен быть укомплектован ими из расчета не менее 0,5 экземпляра (для обучающихся по ФГОС 3++ - не менее 0,25 экземпляра) каждого из изданий основной литературы и не менее 0,25 экземпляра дополнительной литературы на каждого обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих данную дисциплину.

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля), находится в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины. Он подлежит обновлению при изменении условий договоров КФУ с правообладателями электронных изданий и при изменении комплектования фондов Научной библиотеки КФУ.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Создание цифрового контента - <https://reads.alibaba.com/ru/digital-content-creation/>

Цифровой контент - <https://optimalgroup.ru/blog/tsifrovoy-kontent/?ysclid=mehgkib5gm928323120>

8 типов цифрового контента -

<https://www.synapse-studio.ru/blog/useful/8-tipov-cifrovogo-kontenta-kak-sozdavat-cifrovoy-kontent?ysclid=mehgjuxtyf553260854>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Вид работ	Методические рекомендации
лекции	Лекция. Основное предназначение лекции: помощь в освоении фундаментальных аспектов; упрощение процесса понимания научно-популярных проблем; распространение сведений о новых достижениях современной науки. Функции лекционной подачи материала: информационная (сообщает нужные сведения); стимулирующая (вызывает интерес к предмету сообщения); воспитательная; развивающая (оценивает различные явления, активизирует умственную деятельность); ориентирующая (помогает составить представление о проблематике, литературных источниках); поясняющая (формирует базу научных понятий); убеждающая (подтверждает, приводит доказательства). Нередко лекции являются единственно возможным способом обучения, например, если отсутствуют учебники по предмету. Лекция позволяет раскрыть основные понятия и проблематику изучаемой области науки, дать учащимся представление о сути предмета, продемонстрировать взаимосвязь с другими смежными дисциплинами.
практические занятия	Практические занятия включают в себя рассмотрение основных положений с их применением к анализу конкретных ситуаций. Для подготовки к практическим занятиям необходимо прорабатывать материал по лекциям и электронным источникам. Рекомендуется активно отвечать на вопросы преподавателя, участвовать в обсуждении, при ответе не читать по бумаге, а говорить по памяти.
самостоятельная работа	Для лучшего освоения материала в процессе проведения семинарских занятий рекомендуются такие интерактивные формы, как подготовка студентами рефератов, докладов в форме презентаций и обсуждение вопросов в форме круглого стола, а также проведение семинара в форме решения проблемной ситуации. Это требует от студента уделять достаточно много времени самостоятельному изучению дополнительной литературы, интернет-ресурсов, докладов и статистики.
зачет	Зачёт представляет собой форму итогового контроля теоретических знаний, практических умений и навыков, усвоенных студентом в ходе изучения дисциплины. При подготовке к зачёту студенту следует повторить лекционный материал по курсу, прорешать задачи из домашних заданий и практических занятий, подготовиться к тестированию, просмотреть материал из основной и дополнительной рекомендуемой литературы. Целесообразно учесть ошибки и недочеты, допущенные при выполнении контрольных работ.
экзамен	<p>Экзамен является средством проверки знаний студента и его подготовки по данной дисциплине, а также активной формой учебно-воспитательной работы преподавателя со студентами. Экзамены имеют своим основным назначением:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) выяснение и оценку знаний студента; б) проверку умения студента применять положения теории на практике; в) в отдельных случаях - оказание студенту методической помощи для дальнейшей самостоятельной работы и углубления знаний по данной дисциплине. При проведении экзаменов рекомендуется руководствоваться следующим: <ul style="list-style-type: none"> а) основой успешной подготовки студентов к экзамену является систематическое изучение ими рекомендованной литературы и правильное конспектирование всего изучаемого материала. Для наиболее успешного решения этой задачи надо во время предшествующей учебно-экзаменационной сессии провести со студентами методическую беседу об их подготовке к экзамену в следующем учебном году (семестре), особо предупредив о необходимости конспектирования рекомендуемой литературы, и точно определить объем требований, которые будут предъявлены на экзамене. Каждый студент опрашивается отдельно; б) перед экзаменом рекомендуется внимательно ознакомиться с конспектами студента, что позволит составить общее впечатление об уровне самостоятельной работы студента и его подготовленности к сдаче экзамена. Если конспекты составлены неграмотно, на низком уровне или студент совершенно не законспектировал основную литературу, указанную в программе курса, преподаватель должен все это учесть при решении вопроса о принятии экзамена; в) экзамен рекомендуется проводить путем опроса студента, предоставив ему возможность изложить весь известный материал. Не следует перебивать студента, ставить дополнительные или уточняющие вопросы, пока он не закончит своего изложения. Во время сдачи экзамена студент не имеет права пользоваться учебником, учебным пособием, конспектом, каким-либо источником. Однако в необходимых случаях преподаватель может предложить дополнительный вопрос. Дополнительные вопросы должны быть поставлены четко и ясно. При выставлении оценок экзаменатор принимает во внимание не столько знание материала, часто являющееся результатом механического запоминания прочитанного, сколько умение ориентироваться в нем, логически рассуждать, а равно применять полученные знания к практическим вопросам. Важно также учесть форму изложения.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем, представлен в Приложении 3 к рабочей программе дисциплины (модуля).

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса по дисциплине (модулю) включает в себя следующие компоненты:

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья) и оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду КФУ.

Учебные аудитории для контактной работы с преподавателем, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья).

Компьютер и принтер для распечатки раздаточных материалов.

Мультимедийная аудитория.

Компьютерный класс.

12. Средства адаптации преподавания дисциплины к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости в образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;
- создание контента, который можно представить в различных видах без потери данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества, предусмотреть доступность управления контентом с клавиатуры;
- создание возможностей для обучающихся воспринимать одну и ту же информацию из разных источников - например, так, чтобы лица с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально;
- применение программных средств, обеспечивающих возможность освоения навыков и умений, формируемых дисциплиной, за счёт альтернативных способов, в том числе виртуальных лабораторий и симуляционных технологий;
- применение дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, которые могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, проведения семинаров, выступления с докладами и защиты выполненных работ, проведения тренингов, организации коллективной работы;
- применение дистанционных образовательных технологий для организации форм текущего и промежуточного контроля;
- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи:
- продолжительности сдачи зачёта или экзамена, проводимого в письменной форме, - не более чем на 90 минут;
- продолжительности подготовки обучающегося к ответу на зачёте или экзамене, проводимом в устной форме, - не более чем на 20 минут;
- продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы - не более чем на 15 минут.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учебным планом по направлению 54.03.01 "Дизайн" и профилю подготовки "Моушн-дизайн".

Приложение 2
к рабочей программе дисциплины (модуля)
Б1.В.01.01 Контент для цифровых платформ

Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Направление подготовки: 54.03.01 - Дизайн

Профиль подготовки: Моушн-дизайн

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очно-заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2025

Основная литература:

1. Баланов, А. Н. Цифровые платформы и системы : учебное пособие для вузов / А. Н. Баланов. - Санкт-Петербург : Лань, 2024. - 452 с. - ISBN 978-5-507-49532-0. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/424577> (дата обращения: 28.01.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Кушваха, Х. Н. PR-тексты в цифровой среде : учебное пособие / Х. Н. Кушваха, А. В. Тараненко. - Москва : МАИ, 2024. - 111 с. - ISBN 978-5-00244-966-8. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/455216> (дата обращения: 28.01.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Арбатская, О. А. Информационно-библиографическая культура в цифровой среде : учебное пособие / О. А. Арбатская. - Улан-Удэ : ВСГИК, 2023. - 80 с. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/366959> (дата обращения: 28.01.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная литература:

1. Кийко, П. В. Цифровые технологии : учебное пособие / П. В. Кийко. - Омск : Омский ГАУ, 2023. - 108 с. - ISBN 978-5-907687-34-9. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/349799> (дата обращения: 28.01.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Яковлев, Б. С. Цифровые технологии обработки изобразительной информации : учебник / Б. С. Яковлев, Е. Н. Пальчун. - Тула : ТулГУ, 2023. - 236 с. - ISBN 978-5-7679-5370-7. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/427313> (дата обращения: 28.01.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Ащева, О. Г. Цифровая компетенция: поисковое продвижение мультязычных веб-ресурсов : учебное пособие / О. Г. Ащева. - Ульяновск : УлГТУ, 2023. - 115 с. - ISBN 978-5-9795-2359-0. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/416189> (дата обращения: 28.01.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

*Приложение 3
к рабочей программе дисциплины (модуля)
Б1.В.01.01 Контент для цифровых платформ*

Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Направление подготовки: 54.03.01 - Дизайн

Профиль подготовки: Моушн-дизайн

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очно-заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2025

Освоение дисциплины (модуля) предполагает использование следующего программного обеспечения и информационно-справочных систем:

Операционная система Microsoft Windows 7 Профессиональная или Windows XP (Volume License)

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 365 или Microsoft Office Professional plus 2010

Браузер Mozilla Firefox

Браузер Google Chrome

Adobe Reader XI или Adobe Acrobat Reader DC

Kaspersky Endpoint Security для Windows

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, учебно-методические комплексы, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования (ФГОС ВО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "Консультант студента", доступ к которой предоставлен обучающимся. Многопрофильный образовательный ресурс "Консультант студента" является электронной библиотечной системой (ЭБС), предоставляющей доступ через сеть Интернет к учебной литературе и дополнительным материалам, приобретенным на основании прямых договоров с правообладателями. Полностью соответствует требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования к комплектованию библиотек, в том числе электронных, в части формирования фондов основной и дополнительной литературы.