

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ:  
Декан филологического факультета  
И.В. Губалова  
« 07 » \_\_\_\_\_ 2022 г.



Рабочая программа дисциплины

**Виды и проектирование визуального контента**

по направлению подготовки

**42.04.03 Издательское дело**

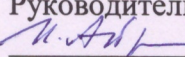
Направленность (профиль) подготовки :  
**Управление контентом и медиапроектами**

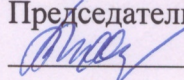
Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Магистр**

Год приема  
**2022**

Код дисциплины в учебном плане: Б1.О.04.01

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОПОП  
 И.А. Айзикова

Председатель УМК  
 Ю.А. Тихомирова

Томск – 2022

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

– ОПК-6 – Способен отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-6.1. Демонстрирует знание критериев отбора современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий для осуществления профессиональной деятельности.

ИОПК-6.2. Оценивает и отбирает технические средства и информационные технологии, в том числе из арсенала новейших, для производства печатных и электронных изданий.

ИОПК-6.3. Использует в практике книгоиздания и медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии.

## **2. Задачи освоения дисциплины**

– Ознакомить обучающихся с понятийным аппаратом дисциплины.

– Изучить систему проектирования визуального контента.

– Овладеть инструментами для создания визуального контента различных видов.

– Ознакомить обучающихся с трендами визуального контента.

– Научить подбирать подходящий фото- и видеоконтент.

– Ознакомить обучающихся с особенностями подачи контента в digital и в печатных журналах.

– Сформировать навыки оформления технического задания для digital контента.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

## **4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине**

Семестр 1, зачет с оценкой.

## **5. Входные требования для освоения дисциплины**

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

## **6. Язык реализации**

Русский

## **7. Объем дисциплины (модуля)**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– лекции: 10 ч.;

– практические занятия: 22 ч.;

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

## **8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам**

### **Тема 1. Понятие визуальных коммуникаций.**

1.1 Что такое визуальное мышление?

1.2 Модель визуального мышления Дэна Роэма.

1.3 Визуальные коммуникации.

### **Тема 2. Понятие, виды и инструменты визуального контента**

- 2.1 Создание визуальных композиций.
- 2.2 Визуализация количественной информации.
- 2.3 Статическая и динамическая визуализация.
- 2.4 Обзор программ для создания визуального контента.

### **Тема 3. Система визуальных коммуникаций**

- 3.1 Виды визуального контента.
- 3.2 Принципы и приемы визуализации.

### **Тема 4. Проектирование визуального контента.**

- 4.1 Подборка фото- и видеоконтента.
- 4.2 Подготовка технического задания на фото- и видеоконтент.
- 4.3 Подборка контента для digital и печатных журналов.
- 4.4 Составление технического задания для digital и печатных журналов.
- 6.2 Тексты о компании, коммерческие предложения.
- 6.3 Тексты для корпоративных СМИ.

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине осуществляется путем проведения дискуссий на вебинарах, тестирования по лекционному материалу, кейс-заданий по темам, выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр. Оценивание элементов текущего контроля проводится по балльно-рейтинговой системе. Максимальное количество баллов – 70. Максимальное количество баллов по видам работы:

- текущее тестирование – 20 баллов
- активность работы на семинарских занятиях – 20 баллов
- выполнение домашних заданий - 30 баллов

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация осуществляется в форме итогового тестирования. Итоговое тестирование проводится в дистанционном асинхронном режиме. Тест состоит из 30 тестовых вопросов по материалам курса, которые оцениваются в соответствии с ключом (каждый верный ответ — 1 балл). Время на прохождение теста – 90 минут.

Примеры тестовых вопросов:

Креативная часть визуального контента включает в себя:

- a) мудборд
- b) вид и стиль графики
- c) цветовую палитру
- d) шрифты
- e) идейно-смысловое содержание

Функции визуальной коммуникации:

- a) информационная
- b) эмоциональная
- c) прагматическая
- d) теоретическая

Правильный визуальный контент помогает:

- a) донести объективную информацию
- b) легко объяснить сложные понятия
- c) установить эмоциональную связь с пользователем
- d) отстроиться от конкурентов

Итоговый зачет оценивается оценками “отлично”, “хорошо”, “удовлетворительно”, “неудовлетворительно”

Результат “отлично” выставляется в случае, если рейтинговый балл более 80.

Результат “хорошо” выставляется в случае, если рейтинговый балл от 60 до 79.

Результат “удовлетворительно” выставляется в случае, если рейтинговый балл от 40 до 59.

Результат “неудовлетворительно” выставляется в случае, если рейтинговый балл менее 40.

## 11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине на образовательной платформе <https://netology.ru/>.

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине, размещенные на образовательной платформе <https://netology.ru/>.

## 12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне: учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. — Благовещенск: АмГУ, 2017. — 60 с. — Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156504>
2. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации: учебно-методическое пособие / О. А. Прохожев. — Нижний Новгород: ННГАСУ, 2019. — 113 с. — ISBN 978-5-528-00369-6. — Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/164853>

б) дополнительная литература:

1. Дэн Роэм. Практика визуального мышления. Оригинальный метод решения сложных проблем [Электронный ресурс] - URL:<https://www.litres.ru/roem-den/praktika-vizualnogo-myshleniya-originalnyy-metod-resheniya-slozhn/>

в) ресурсы сети Интернет:

1. Открытые онлайн-курсы
2. Общероссийская Сеть КонсультантПлюс <http://www.consultant.ru>

## 13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

– Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);

– публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

- б) информационные справочные системы:
- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ –  
<http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
  - Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ –  
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
  - ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
  - ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
  - Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
  - ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
  - ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

#### **14. Материально-техническое обеспечение**

Занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### **15. Информация о разработчиках**

А.О. Жокина, управляющий партнер Консалтинговой группы PMG.