

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

Факультет психологии



УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета психологии

Д.Ю. Баланёв

«03» сентября » 2021 г.

Рабочая программа дисциплины

Мультимедийный дизайн и цифровой паблишинг

Закреплена за кафедрой Учебный план	новых медиа, фотожурналистики и медиадизайна <i>Реклама и связи с общественностью, 42.03.01, Работа с социальными медиа</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Общая трудоёмкость	<i>2 зач.ед.</i>
Часов по учебному плану	<i>72 час.</i>
в том числе:	
аудиторная контактная работа	<i>29.65 час.</i>
самостоятельная работа	<i>42.35 час.</i>
Вид(ы) контроля в семестрах	
<i>Зачет с оценкой</i>	<i>7 семестр</i>

Томск-2020

Программу составил: Вершинин Василий Александрович, канд. филол. наук, доцент кафедры новых медиа, фотожурналистики и медиадизайна Томского государственного университета.

Рецензент: И.П. Кужелева-Саган, д.филол.н., профессор, заведующая кафедрой социальных коммуникаций факультета психологии НИ ТГУ

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийный дизайн и цифровой паблишинг» разработана в соответствии с СУОС НИ ТГУ: *самостоятельно устанавливаемый образовательный стандарт НИ ТГУ по направлению подготовки 42.03.01. «Реклама и связи с общественностью» (утвержден Ученым советом НИ ТГУ, протокол от 25.02.2019 г. №2)*

Рабочая программа одобрена на заседании учебно-методической комиссии факультета психологии НИ ТГУ

Протокол №1 от 03.09.2020

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-3. Владеет навыками поисковой оптимизации и адаптации текстовых материалов, учитывая специфику их стиля

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК 3.2. Знает основные принципы мультимедийного дизайна и цифрового паблишинга, использует их при оптимизации и адаптации текстовых материалов

2. Задачи освоения дисциплины

– Освоить понятийный аппарат мультимедийного дизайна и цифрового паблишинга.

– Научиться применять понятийный аппарат и принципы моделирования и производства мультимедийных проектов и цифрового паблишинга для решения практических задач профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.П.В.04 Мультимедийный дизайн и цифровой паблишинг относится к Профессиональному циклу. Части, формируемой участниками образовательных отношений.

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

Семестр 7, зачет.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: Учебная практика. Профильные мастерские; Профессионально-ознакомительная (проектно-технологическая) практика.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часов, из которых:

– лекции: 8 ч.;

– практические занятия: 20 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом и составляет 42.35.

8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам

Введение. Предмет и задачи курса. Веб-дизайн и цифровые медиаплатформы в системе медиапроизводства. Обзор и характеристика тематической литературы и веб-ресурсов

Тема 1. Обзор веб-сайтов СМИ и мультимедийных проекты в современных медиа. Лучшие практики веб-дизайна и мультимедийного сторителлинга в журналистике. Насмотренность и мудборды

Тема 2. Интернет-паблишинг: технологии и принципы создания мультимедийных историй. Основные цифровые медиаплатформы и программные продукты. Базовые концепции производства мультимедийных изданий. Возможности электронных устройств для медиапотребления. Термины цифрового паблишинга

Тема 3. Методы моделирования и генерации идей для производства цифровых медиапроектов

Тема 4. Типы мультимедийного контента. Интернет-платформы и программные продукты для производства визуального контента

Тема 5. Сетки, композиция, типографика и цвет в вебе. Пользовательские сценарии и паттерны взаимодействия

Тема 6. Языки веб-программирования: HTML / CSS / JavaScript и фреймворки (Bootstrap). Необходимые навыки веб-разметки и кодинга для работы над цифровыми медиапроектами и отдельными компонентами

Тема 7. Прототипирование и реализация цифрового медиапроекта. Адаптивность медиапроекта в вебе. Производство, хостинг и публикация

Тема 8. Презентация и защита итогового проекта

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

- Типовые практические задания, необходимые для оценки результатов обучения, характеризующих этапы формирования компетенций.

Для оценивания результатов обучения в виде умений и владений используются следующие типы контроля:

- практические задания (далее – ПКЗ), включающих одну или несколько задач в виде материалов для цифровых изданий, которые следует создать в качестве того или иного типа интерактивного контента

Практические задания.

Анализ комплексной модели цифрового издания (На основе типа издания, характера его аудитории, описать уровни комплексной модели издания: тематический, жанровый, композиционный, графический, мультимедийный). (Работа в группах)

Анализ аудитории. (Уметь анализировать основные тенденции медиарынка, ориентироваться в различных сферах жизни общества, которые являются объектом освещения в СМИ, владеть навыками проведения анкетирования для формирования модели издания). (Работа в группах)

Композиция и типографика в цифровом издании. (Знать основные правил композиции в медиа, классификацию шрифтов, правила типографики, стилевые особенности изданий различного типа). (Работа индивидуально)

Типы интерактивного контента для мультимедийных изданий. (Уметь использовать возможности программы Adobe InDesign для создания интерактивного контента для цифровых изданий). (Работа индивидуально)

Методические указания.

Анализ комплексной модели цифрового издания. Исследовать основные характеристики конкретного мультимедийного издания . Сопоставить заявленные цели, задачи, содержание, аудиторию с реальными.

Фокус-группа. Обсудить особенности медиапотребления различных аудиторных групп, особенности проведения фокус-групп для формирования модели мультимедийного издания.

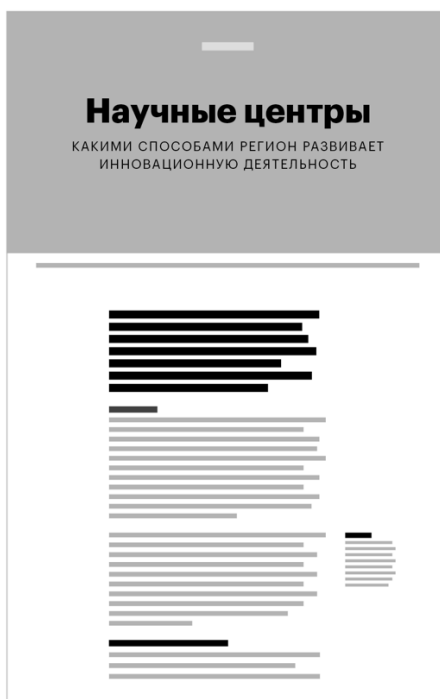
Композиция и типографика в цифровом издании. Проанализировать макет мультимедийного издания на соответствие современным требованиям к оформлению и стилевым особенностям данного издания.

Типы интерактивного контента для мультимедийных изданий. Изучение технологии создания интерактивного контента в программе Adobe InDesign.

Контрольная работа по веб-типографике и инструментам вёрстки проекта:

Задание

- Посмотреть видеокурс по ReadyMag
- Сверстать страницу по приведенному макету



Описание экзаменационного задания:

Индивидуальное задание по предмету

ЛЕНДИНГ:

- подготовить лендинг, анонсирующий некое мероприятие
- лендинг готовится с помощью сервиса ReadyMag — одна страница (около 8000 пикс.)
- использовать следующие элементы: обложка (включающий заголовочный комплекс), лид, абзац, врезка, цитата (или персон), разделители, изображение и видео, выходные данные (футер)
- учесть композиционные и типографические особенности веб-среды

ПЛАКАТ:

- подготовить плакат, анонсирующий то же мероприятие — формат А3
- выбрать один из исторических стилей графического дизайна и постараться его имитировать — объяснить в чем это проявилось
- учесть композиционные и типографические особенности печатной среды



Форма оценки	Критерии оценки			
	Отлично	Хорошо	Удовлетвор.	Неуд.
Экзамен	Студент демонстрирует понимание профессиональных критериев качества мультимедийного дизайна, способность выделять преимущества и недостатки в оформлении и навигации, делать предположения о поведении пользователя их возникновения. Проект мог бы быть опубликован в онлайн СМИ.		Проект непригоден для публикации в онлайн СМИ. Нарушены принципы типографики в вебе. Навигация проекта запутана или не реализована. Интерактивные элементы усложняют процесс прочтения проекта, а не облегчают и не дополняют его плане контента или опыта пользователя.	

11. Учебно-методическое обеспечение

- Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=25464>
- Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

- основная литература:
 - Техника и технология медиадизайна. Кн.2. Электронные СМИ : учебное пособие / Л. А. Браславец, В. А. Вершинин, В. В. Колесникова [и др.] ; под редакцией В. В. Тулупова. — Москва : Аспект Пресс, 2018. — 176 с.

- *Стив Круг*. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. 3-е издание. — Москва : Эксмо, 2021. — 256 с.
- *Алан Купер*. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. 4-е изд. — СПб. : Питер, 2022. — 720 с.

б) дополнительная литература:

- *Francesco Franchi*. Designing News. Changing the World of Editorial Design and Information Graphics. Gestalten. 2013
- *Ellen Lupton*. Type on Screen. A Guide for Designers, Developers, Writers, and Students. Princeton Architectural Press. 2014

в) ресурсы сети Интернет:

- <https://www.youtube.com/playlist?list=PL5me6rv5S-P7lmpt320fatYrZfcFFSI2K>
- The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.
<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>
- <https://snd.org/best-of-design-competitions/2020-best-of-digital-design-results/>
- <http://www.awwwards.com>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standard 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office One-Note, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- Adobe Creative Suite 6 Design Standard: пакет программ. Включает приложения: Adobe Bridge CS6, Adobe Acrobat Pro CS6, Adobe InDesign CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6.
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Figma).

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/>

в) профессиональные базы данных (*при наличии*):

- Результаты конкурса SND The Best of Digital Design 2021 — <https://airtable.com/shrMLVqYbqJ5nOxel/tblcwLDp60XQygKbq>
- Результаты конкурса SND The Best of News Design — <https://airtable.com/shrZZPf26YGik9M6u/tbloiaauWneHfxpq>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитория для проведения занятий лекционного и практического типа, самостоятельной работы, оснащенная компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

15. Информация о разработчиках

Вершинин Василий Александрович, канд. филол. наук, доцент кафедры новых медиа, фотожурналистики и медиадизайна Томского государственного университета.