

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

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ  
Декан филологического факультета  
И. В. Тубалова  
« 30 » 08 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

**Мультимедийные издания**

по направлению подготовки

**42.04.03 Издательское дело**

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

Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Магистр**

Год приема  
**2023**

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП  
И.А. Айзикова

Председатель УМК  
Ю.А. Тихомирова

## 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.

– **ПК-5.** Способность к реализации базовых принципов, норм и правил, технических условий подготовки электронных изданий и мобильных приложений к выпуску.

– **ПК-6.** Способность к организации и контролю подготовки электронных изданий и мобильных приложений к выпуску.

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

– **ИПК 5.1.** Понимать базовые принципы создания и редактирования электронного контента (вербального, визуального, аудио- и др.), отбирать и использовать программные средства или продукты для его художественно-технического оформления и представления во всех видах электронных изданий и мобильных приложений.

– **ИПК 5.2.** Оценивать авторский замысел содержания и формы электронного издания, предлагать при необходимости их корректировку с учетом отечественного и зарубежного опыта в области создания концепции или макета электронного издания, его контента и дизайна.

– **ИПК 5.3.** Разрабатывать концепцию (или детализировать авторскую концепцию) макета электронного издания и мобильного приложения (контент, общая концепция и инструменты его художественно-технического оформления), с учетом целевого назначения, читательского адреса, авторского права, способов тиражирования и распространения.

– **ИПК 6.1.** Понимать технологию подготовки производства электронных изданий, мобильных приложений, стандарты, технические условия, нормативные документы в области электронного издания.

– **ИПК 6.2.** Использовать в работе современные технические средства коммуникации, профессиональную терминологию, формулировать задания специалистам, участвующим в подготовке электронного издания и мобильного приложения (разработчики контента, редакторы, программисты, дизайнеры и др.).

– **ИПК 6.3.** Оценивать контент электронного издания и мобильного приложения, контролировать его подготовку, а также качество выполнения заданий по художественно-техническому оформлению и публикации материалов.

## 2. Задачи освоения дисциплины

– знать основные типы мультимедийных изданий и мобильных приложений и понимать, как они устроены,

– ознакомиться с принципами UX-дизайна и уметь применять их на практике,

– знать основные принципы разработки мультимедийных изданий и мобильных приложений,

– научиться проектировать Minimum Valuable Product мультимедийного издания и мобильного приложения,

- овладеть современными программными средствами, предназначенными для разработки мультимедиа изданий и мобильных приложений.
- научиться проектировать интерфейс мобильных приложений,
- научиться выстраивать процесс разработки мультимедийного издания и мобильного приложения и управлять этим процессом,
- уметь формировать техническое задание на разработку мобильного приложения,
- уметь подготовить мультимедийное издание и мобильное приложение к публикации.

### **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Мультимедийные издания» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений.

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

Семестр 2, зачет.

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

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Компьютерная графика», «Электронное книгоиздание и редподготовка электронных изданий».

### **6. Язык реализации**

Русский

### **7. Объем дисциплины (модуля)**

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

– лекции: 6 ч.;

– практические занятия: 14 ч.;

в том числе практическая подготовка: 14 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

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

Тема 1. Мультимедийные издания на современном издательском рынке. Типы мультимедийного контента в сфере цифрового паблишинга.

Место мультимедийных изданий на издательском рынке в России и за рубежом. Типология мультимедиа-контента. Лучшие практики западных и отечественных СМИ по созданию мультимедийных продуктов

Тема 2. Базовые концепции моделирования мультимедийных изданий.

Базовые концепции и принципы моделирования мультимедийных изданий. Возможности электронных устройств для медиапотребления. Термины цифрового паблишинга.

Тема 3. Типографика и пользовательский интерфейс электронных устройств.

Особенности типографики электронных устройств. Принципы дизайна пользовательского интерфейса. Особенности восприятия текстовой информации на электронных устройствах

Тема 4. Набор и верстка текстового контента для цифровых изданий.

Особенности управления набором и версткой текстового контента для цифровых изданий в Adobe InDesign. Методика A/B-тестирования.

Тема 5. Технологии создания мультимедийного контента для цифровых изданий  
Мультимедийный сторителлинг и графика. Особенности верстки графических и мультимедийных элементов для цифровых изданий в Adobe InDesign

Тема 6. Устройство мобильного приложения. Типы мобильных приложений.  
Мобильный клиент и задачи фронтенд-разработчика. Что такое API и в каких случаях оно необходимо. Задачи бэкенд-разработчика. Классификации мобильных приложений. Основные функции и типы интерфейса в мобильных приложениях.

Тема 7. Основы создания продукта в мобильной разработке.  
Эволюция подходов к созданию продукта. Метод Jobs to Be Done. Метод интервью. ABCDX-сегментация. Рискованные предположения и работа с ними. Проверка гипотез на прототипах и проектирование Minimum Valuable Product. User Flow. Метрики и аналитика.

Тема 8. Проектирование пользовательского интерфейса приложения и пользовательский опыт. Прототипирование.  
Коридорные исследования. Usability- и UX-тестирования. Паттерны и психология пользователей. Основы юзабилити. Принцип MAYA. Гайдлайны IOS и Android. Создание прототипа мобильного приложения в Figma.

Тема 9. Макетирование и анимация макета мобильного приложения.  
Детализация прототипа. Работа с цветом в мобильных приложениях. Создание иконок и декоративных элементов. Работа со шрифтом. Анимация макета. Подготовка макета к передаче в разработку в программе Zeplin.

Тема 10. Управление разработкой и публикация приложения.  
Методы управления разработкой: Waterfall, Agile, Scrum, Kanban. Формирование бэклога. Дорожная карта продукта. Техническое задание для разработчика. Процесс публикации мобильных приложений. Подготовка маркетинговых материалов для публикации по гайдлайнам.

## 9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, выполнения домашних заданий по работе над проектом и фиксируется в форме контрольной точки один раз в семестр.

Содержание	Индикатор компетенции	Вид оценочного средства
Тема 1	<b>ИОПК 6.1.</b> Демонстрирует знание критериев отбора современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий для осуществления профессиональной деятельности.	Практическое задание: флэт иллюстрация на основе трансформации контура
Тема 2	<b>ИОПК 6.2.</b> Оценивает и отбирает технические средства и информационные технологии, в том числе из арсенала новейших, для производства печатных и электронных изданий.	Практическое задание: применение текстур и обводки в векторной иллюстрации
Тема 3	<b>ИОПК 6.3.</b> Использует в практике книгоиздания и медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные	Практическое задание: линейный рисунок

	технологии	
Тема 4	<b>ИПК-5.1.</b> Понимает базовые принципы создания и редактирования электронного контента (вербального, визуального, аудио- и др.), отбирает и использует программные средства или продукты для его художественно-технического оформления и представления во всех видах электронных изданий.	Практическое задание: двойная экспозиция как выражение внутреннего мира в портрете
Тема 5	<b>ИПК-5.2.</b> Оценивает авторский замысел содержания и формы электронного издания, предлагает при необходимости их корректировку с учетом отечественного и зарубежного опыта в области создания концепции и макета электронного издания, его контента и дизайна.	Тестирование
Тема 6	<b>ИПК-5.3.</b> Разрабатывает концепцию (или детализирует авторскую концепцию) макета электронного издания (контент, общая концепция и инструменты его художественно-технического оформления), с учетом целевого назначения, читательского адреса, авторского права, способов тиражирования и распространения.	Практическое задание: нарратив в иллюстрации
Тема 7	<b>ИПК 6.1.</b> Понимает технологию подготовки и производства электронных изданий, стандарты, технические условия, нормативные документы в области электронного издания.	Практическое задание: значение диалога в иллюстрации
Тема 8	<b>ИПК 6.2.</b> Использует в работе современные технические средства коммуникации, профессиональную терминологию, формулирует задания специалистам, участвующим в подготовке электронного издания (разработчики контента, редакторы, программисты, дизайнеры и др.).	Практическое задание: экспресс-подготовка концепции мобильного приложения
Тема 9	<b>ИПК 6.3.</b> Оценивает контент электронного издания, контролирует его подготовку, а также качества выполнения заданий по художественно-техническому оформлению и публикации материалов.	Тестирование

## 10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в третьем семестре проводится в устной форме в виде защиты проекта мобильного приложения, в рамках которого студент должен продемонстрировать:

– Понимание базовых принципов создания и редактирования электронного контента (вербального, визуального, аудио- и др.), способность отбирать и использовать программные средства или продукты для его художественно-технического оформления и представления во всех видах электронных изданий и мобильных приложений (ИПК 5.1).

– Умение разрабатывать концепцию (или детализировать авторскую концепцию) макета электронного издания и мобильного приложения (контент, общая концепция и инструменты его художественно-технического оформления), с учетом целевого назначения, читательского адреса, авторского права, способов тиражирования и распространения (ИПК 5.3).

– Понимание технологии подготовки производства электронных изданий, мобильных приложений, стандартов, технических условий, нормативных документов в области электронного издания (ИПК 6.1).

– Умение использовать в работе современные технические средства коммуникации, профессиональную терминологию, формулировать задания специалистам, участвующим в подготовке электронного издания и мобильного приложения (разработчики контента, редакторы, программисты, дизайнеры и др.) (ИПК 6.2).

– Способность оценивать контент электронного издания и мобильного приложения, контролировать его подготовку, а также качество выполнения заданий по художественно-техническому оформлению и публикации материалов (ИПК 6.3).

Продолжительность зачета 1,5 часа.

Студент получает зачет при наличии полностью выполненного учебного проекта и его защиты. Проект должен быть выполнен технически правильно, соответствовать необходимому объему, не нарушать авторские права. Защита подразумевает описание целей, задач проекта, плана его реализации, презентацию прототипа и анимированного макета издания, технического задания для разработчика.

Индикатор компетенции	Оценочные средства
ИОПК 6.1, ИОПК 6.2, ИПК 5.1, ИПК 5.2	Оценка первого этапа работы над проектом
ИПК 6.1, ИПК 6.2, ИПК 6.3.	Оценка второго этапа работы над проектом
ИОПК 6.3, ИПК 5.3	Оценка презентации проекта

## 11. Учебно-методическое обеспечение

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

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) План практических занятий по дисциплине.

г) Методические указания по проведению практических работ.

д) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

## 12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Фрайман З. Создание приложений для смартфонов и планшетов под ОС Android : практический курс для школьников... и не только / З. Фрайман. — М. : Ленанд, 2019 — 502 с.

– Френч Н. Профессиональная верстка в InDesign / Н. Френч; пер. Н. А. Князевой, науч. ред. И. Л. Люско, И. Ю. Орлова. — М. : ДМК Пресс, 2020. — 359 с.

– Жук Ю. А. Информационные технологии : мультимедиа : учеб. пособие для вузов / Ю. А. Жук. — СПб. : Лань, 2021. — 208 с.

б) дополнительная литература:

– Бовтенко М. А. Мультимедиа-технологии в издательском деле : проектирование электронных изданий : учебно-методический комплекс / М. А. Бовтенко, Н. Н. Евтушенко. — Томск: ИДО ТГУ, 2012. — URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000461494>.

– Мясников Ю. Н. Технология матричного комплексного проектирования прессы региона / Ю. Н. Мясников. — Томск: Учебно-экспериментальное издательство, 2013. — 164 с.

– Нужнов Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий : учеб. пособие / Нужнов Е. В. — Ростов-на-Дону : Изд-во ЮФУ, 2017. — 198 с.

- Радионов В. И. Подготовка электронных публикаций в InDesign CS6 / В. И. Радионов. — СПб : БХВ-Петербург, 2013. — 186 с.
- Соколова В. В. Разработка мобильных приложений: учебное пособие / В. В. Соколова. — Томск : Изд-во Томского политехнического университета, 2011. — 175 с.
- Техника и технология медиадизайна. Книга 2. Электронные СМИ : учеб. пособие / под. ред. В. В. Тулупова. — М. : Издательство «Аспект Пресс», 2018. — 176 с.
- Учебное пособие по Adobe InDesign CC [Электронный ресурс] // CoderLessons.com — уроки и статьи по программированию и IT. — URL: <https://coderlessons.com/tutorials/raznoe/izuchite-adobe-indesign/uchebnoe-posobie-po-adobe-indesign-cc>.
- Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студентов высших учебных заведений / О. В. Шлыкова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. — М. : ФАИР-ПРЕСС [и др.], 2004. — 414 с.
- Пирская Л. В. Разработка мобильных приложений в среде Android Studio : учебное пособие / Пирская Л. В. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Изд-во ЮФУ, 2019. — 123 с.
- Федотенко М. А. Разработка мобильных приложений. Первые шаги / М. А. Федотенко; под ред. В. В. Тарапаты. — М. : Лаборатория знаний, 2019. — 335 с.

в) ресурсы сети Интернет:

- Советы // Бюро Горбунова [Электронный ресурс]. — URL: <https://bureau.ru/bb/soviet>.
- Behance [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.behance.net>.
- AppBrain [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.appbrain.com>.
- Android Developers [Электронный ресурс]. — URL: <https://developer.android.com>.
- Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. <http://www.consultant.ru>
- Apple Developer [Электронный ресурс]. — URL: <https://developer.apple.com>.
- Material Design [Электронный ресурс]. — URL: <https://material.io/design>
- Jobs To Be Done [Электронный ресурс]. — URL: [https://tilda.education/jobs-to-be-done-course#tlection=203300246\\_5](https://tilda.education/jobs-to-be-done-course#tlection=203300246_5)
- App Store [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.apple.com/ru/app-store/developing-for-the-app-store>.
- Google Play [Электронный ресурс]. — URL: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859152?hl=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.).
- Adobe Reader 9.0 и выше,
- Adobe InDesign 2019 и выше,
- Adobe XD 2022 и выше / Sketch 2022 и выше,
- бесплатный доступ к онлайн-сервису Figma,
- Zeplin 2022 и выше.

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://academy.edutoria.ru>

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

Зайцева А. А., преподаватель кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования.