

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

Факультет журналистики

УТВЕРЖДЕНО:
декан факультета журналистики
И.Ю. Мясников

Оценочные материалы по дисциплине

Визуальные коммуникации и медиадизайн

по направлению подготовки

42.04.02 Журналистика

Направленность (профиль) подготовки:
Журналистика и цифровые медиаплатформы

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
П.П. Каминский

Председатель УМК
А.Ф. Цырфа

Томск – 2025

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- ОПК-6 – способность отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии;
- ПК-2 – способность в рамках отведенного бюджета и времени создавать материалы в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых систем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) для размещения на различных мультимедийных платформах СМИ;
- ПК-3 – способность разрабатывать идею авторского медиапроекта, формулировать его цель, обосновывая ее информационными потребностями аудитории, общественной значимостью и/или информационной политикой редакции.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-6.1. Отбирает для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение.

ИОПК-6.2. Эксплуатирует современные стационарные и мобильные цифровые устройства на всех этапах проектирования и создания журналистского текста и (или) продукта.

ИПК-2.1. Осуществляет выбор методов работы по подготовке материала из максимально широкого спектра жанров, форматов, знаковых систем и платформ.

ИПК-2.2. Соблюдает творческие, методические, технологические требования и рекомендации жанровых форм, форматов, знаковых систем и платформ наряду с выполнением профессионально-творческих задач.

ИПК-2.3. Придерживается ограничений, заданных бюджетом и графиком работы над материалом без ущерба для выполнения профессионально-творческих задач.

ИПК-3.1. Оценивает творческий замысел, цели медиапроекта в широком контексте, учитывающем потребности аудитории, общественные интересы и запросы редакции, которые способен выявить и сформулировать.

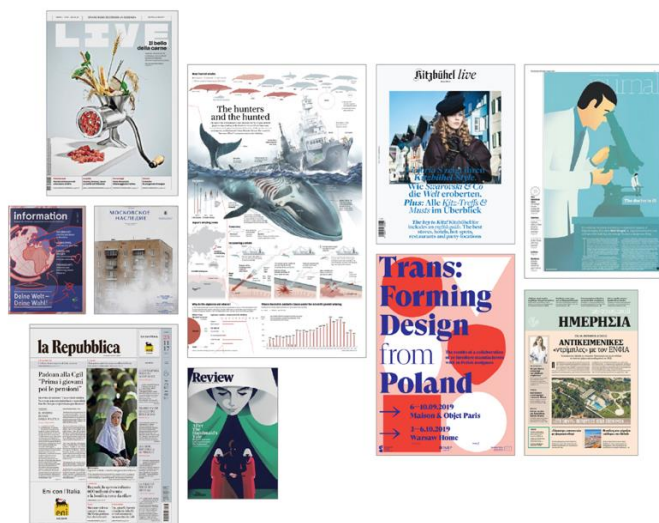
ИПК-3.2. Учитывает технологические требования к материалам, принимаемым в эфир / печать / к выпуску, корректирует характеристики материала в соответствии с принятыми техническими требованиями и регламентами, а также по запросу технических служб и других специалистов редакции.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

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

Задание 1. Мудборд проекта

Посмотреть ссылки в презентации к первой лекции, выбрать десять макетов газетных и журнальных страниц, которые вам понравились, и собрать их в одну картинку как на примере ниже:



Задание 2. Вёрстка страницы печатного издания формата А4

Задание

ФОРМАТ: А4

**КЕГЛЬ ОСНОВНОГО
ТЕКСТА: 10 ПТ**



3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Зачет с оценкой проводится в форме самостоятельной практической работы по созданию макета мероприятия по выбору студента и веб-сайта, посвященного ему и в соответствии техническими требованиями:

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 персона), 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



Результаты зачета с оценкой определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Соблюдение правил построения композиции и типографики, особенностей работы с макетом, предназначенным для конкретной медиасреды, учет ее технических ограничений влияют на итоговую оценку.

Форма оценки	Критерии оценки			
	Отлично	Хорошо	Удовлетвор.	Неуд.
Экзамен	Обучающийся обнаружил глубокие знания основного учебного материала дисциплины, в том числе, базовые принципы композиции и типографики, функционал программ пакет Adobe, уверенно справился с выполнением заданий, предусмотренных программой дисциплины. При дизайне цифрового издания студент демонстрирует способность выделять преимущества и недостатки в оформлении и навигации, делать предположения о поведении пользователя		Проект непригоден для публикации в печатных или цифровых СМИ. Нарушены принципы типографики. Навигация проекта запутана или не реализована. Интерактивные элементы цифрового издания усложняют процесс прочтения проекта, а не облегчают и не дополняют его плане контента или опыта пользователя	

В ходе выполнения задания обучающиеся должны продемонстрировать достижение запланированных индикаторов: определять оптимальный набор технического оборудования и программного обеспечения для реализации задач в области визуальных

коммуникаций и медиадизайна с учетом специфики проекта (например, выбор ПО для создания дизайн-системы медиа) (ИОПК-6.1); использовать современные цифровые устройства (стационарные и мобильные) на всех этапах создания визуального контента, от концептуального проектирования до финальной реализации (например, выбор стационарного компьютера, ноутбука или планшета и выбор ПО для исследования изданий-конкурентов, создания lo-fi прототипов или детального дизайна проекта) (ИОПК-6.2); выбирать методы подготовки материала из разнообразных жанров, форматов, знаковых систем и платформ, ориентируясь на задачи и целевую аудиторию проекта (ИПК-2.1); применять творческие и технологические подходы с учетом жанровых, формальных и платформенных стандартов, обеспечивая соответствие требованиям медиадизайна и визуальных коммуникаций (ИПК-2.2); организовывать рабочий процесс в рамках установленных бюджетных и временных ограничений, сохраняя высокое качество и креативный подход к решению задач (например, подготовка макета обложки журнала для срочной печати, обеспечивая оригинальность концепции) (ИПК-2.3); анализировать творческую концепцию и цели медиапроекта, учитывая потребности аудитории, общественные тренды и запросы заказчика, и формулировать их в рамках четкого брифинга (например, составление брифа для дизайн-проекта нового издания, основываясь на трендах минимализма и запросах заказчика) (ИПК-3.1); учитывать технические требования к визуальному контенту для различных каналов распространения (печатные издания и цифровые платформы), корректируя материалы в соответствии с техническими стандартами и запросами профильных специалистов (например, подготовка графики для адаптивного отображения на сайте, включая проверку размера файлов и поддерживаемых форматов) (ИПК-3.2).

К выполнению итоговой работы допускаются только те студенты, которые успешно сдали промежуточные задания:

- подборка изданий-конкурентов/аналогов для построения политики визуальной коммуникации изданий;
- веб-страница новостного издания.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Теоретические вопросы:

1. Как принципы гештальт-психологии помогают создавать гармоничные визуальные элементы в дизайне изданий?
2. Объясните принцип близости и приведите пример его применения в цифровых интерфейсах.
3. Как принцип фигуры и фона используется для акцента на ключевых элементах композиции?
4. Какие основные принципы композиции помогают удерживать внимание читателя?
5. Как правило «золотого сечения» применяется в построении макета издания?
6. В чем разница между симметричной и асимметричной композицией, и как их выбор влияет на восприятие?
7. Какие основные критерии выбора шрифта для печатного и цифрового издания?
8. Объясните термин «межбуквенное расстояние» (кернинг) и его роль в типографике.
9. Почему сочетание контрастных шрифтов важно для визуальной иерархии текста?
10. Какие принципы обеспечивают удобочитаемость текста в печатных и цифровых изданиях?
11. Что такое «висячие строки», и как избежать их появления при верстке текста?

12. Как цвет и размер шрифта влияют на восприятие иерархии текста?
13. В чем преимущество использования модульных сеток при проектировании изданий?
14. Как адаптация сетки для разных экранов (адаптивный дизайн) влияет на пользовательский опыт?
15. Какие типы сеток чаще всего применяются в печатной и цифровой графике?
16. Как создавать систему издания, чтобы она была единообразной на разных платформах?
17. Какие факторы следует учитывать при адаптации издания для социальных сетей и мобильных устройств?
18. Какие методы редизайна помогают сохранить идентичность издания при обновлении дизайна?

Информация о разработчиках

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