

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 2024 г.

Оценочные материалы по дисциплине

Мультимедийные технологии в издательской деятельности

по направлению подготовки

42.03.03 Издательское дело

Направленность (профиль) подготовки:

Книгоиздательское дело

Форма обучения

Очная

Квалификация

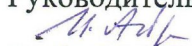
Бакалавр

Год приема

2024

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП

 И.А. Айзикова

Председатель УМК

 Ю.А. Тихомирова

Томск – 2024

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

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-6.1. Понимает принципы работы современных информационных технологий, используемых для решения задач профессиональной деятельности.

ИОПК-6.2. Анализирует, сравнивает современные информационные технологии, используемые для решения задач профессиональной деятельности.

ИОПК 6.3. Использует для решения задач профессиональной деятельности современные информационные технологии.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля: практические задания.

Примерные практические задания (ИОПК-6.1)

Задание 1. Создайте в программе верстки и дизайна Adobe InDesign + Twixl Publisher страницу приложения с тремя интерактивными элементами: переключение изображения, смена изображения + переход соседнего объекта в другое состояние, галерея с кнопками переключение назад и вперед (смена групп объектов). Формат: Indd.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать в программе верстки и дизайна Adobe InDesign + Twixl Publisher страницу приложения с тремя интерактивными элементами: переключение изображения, смена изображения + переход соседнего объекта в другое состояние, галерея с кнопками переключение назад и вперед (смена групп объектов). Макет должен быть сохранен в формате .indd.

Задание 2.

Создайте в любом редакторе структуру фолио, напишите сценарий чтения истории в приложении. Определите ориентацию приложения и его основные разделы. Схему и описание проекта представить в формате PDF.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать в любом графическом редакторе структуру фолио, написать сценарий чтения истории в приложении, определить ориентацию приложения и его основные разделы. Схема и описание проекта должны быть представлены в формате .pdf.

Примерные практические задания (ИОПК-6.2)

Задание 1. Создать прототипы страниц приложения, прописать элементы интерфейса для всех вариантов экранов (как выглядят обложка, содержание, страница с текстом, как выглядит страница при нажатой или не нажатой кнопке).

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать прототипы страниц приложения, прописать элементы интерфейса для всех вариантов экранов: как выглядят обложка, содержание, страница с текстом, как выглядит страница при нажатой или не нажатой кнопке.

Задание 2. Создать одну кнопку для смены изображения в программе верстки и дизайна Adobe InDesign + Twixl Publisher.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся

должен создать в программе верстки и дизайна Adobe InDesign + Twinkl Publisher одну кнопку для смены изображения.

Примерные практические задания (ИОПК-6.3)

Задание 1. Разработайте прототип мобильного приложения с несколькими экранами в онлайн-сервисе прототипирования Figma.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать прототип в онлайн-сервисе прототипирования Figma, содержащий более трех экранов.

Задание 2. Создайте в программе верстки и дизайна Adobe InDesign структуру фолио.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать структуру фолио в программе верстки и дизайна Adobe InDesign, включающую обложку проекта, содержание, обложку главы, страницы издания и закрывающие страницы (конец истории).

В полном объеме средства оценивания для текущей аттестации находятся в Moodle (<https://lms.tsu.ru/course/view.php?id=12995>).

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

Экзамен в четвертом семестре проводится в форме защиты проекта — прототипа мобильного приложения, разработанного в сервисе прототипирования Figma.

Продолжительность экзамена: 4–5 часов.

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

В ходе экзамена обучающийся должен продемонстрировать достижение запланированных индикаторов: понимает принципы работы современных информационных технологий, используемых для решения задач профессиональной деятельности (ИОПК-6.1.); анализирует, сравнивает современные информационные технологии, используемые для решения задач профессиональной деятельности (ИОПК-6.2.); использует для решения задач профессиональной деятельности современные информационные технологии (ИОПК-6.3.).

Защита итогового проекта включает:

1. Презентацию с обоснованием концепции мобильного приложения:

- Разработка идеи и концепции издания.
- Определение функционально-целевого назначения проекта.
- Определение целевой аудитории проекта.
- Видо-типологические характеристики мобильного приложения.
- Анализ конкурентов.
- Разработка структуры приложения.
- Подбор контента.
- Разработка дизайна.
- Тестирование проекта.

2. Демонстрацию прототипа мультимедийного приложения.

Требования к процедуре презентации — защите проектов:

Соответствие регламенту защиты проектов: регламент защиты — не более 20 минут (презентация — 10 минут, ответы на вопросы — не более 10 минут).

Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Тестовые задания (ИОПК 6.1, ИОПК 6.3, ИОПК 6.3)

Выберите один или несколько вариантов ответа

Вопрос 1. Что из перечисленного не является инструментом прототипирования?

- 1) Figma
- 2) Principle
- 3) Webflow

Ответ: 3)

Вопрос 2. Какие шрифты разработаны компанией Apple для своих продуктов?

- 1) SanFrancisco
- 2) Roboto
- 3) NewYork

Ответ: 1), 3)

Вопрос 3. Какой шрифт разработан компанией Google для своих продуктов?

- 1) SanFrancisco
- 2) Roboto
- 3) NewYork

Ответ: 2)

Вопрос 4. Human Interface Guidelines — это руководство для разработчиков и дизайнеров компании...

- 1) Apple
- 2) Microsoft
- 3) Google

Ответ: 1)

Вопрос 5. Какой компании принадлежит разработка гайдлайна Material Design 3?

- 1) Apple
- 2) Microsoft
- 3) Google

Ответ: 3)

Вопрос 6. Какие компоненты относятся к панели верхнего доступа?

- 1) Topbar
- 2) Navigation bar
- 3) Toolbar

Ответ: 1), 2)

Вопрос 7. Какие компоненты относятся к панели нижнего доступа?

- 1) Bottom Navigation
- 2) Bottom
- 3) Toolbar

Ответ: 2), 3)

Вопрос 8. В каких из перечисленных программ можно создать мобильное приложение?

- 1) Adobe InDesign
- 2) Twinkl Publisher

3) Sigil

Информация о разработчиках

Галькова Алёна Вадимовна, кандидат филологических наук, доцент кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования ФилФ НИ ТГУ.