

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.

Рабочая программа дисциплины

Виды и проектирование визуального контента

по направлению подготовки

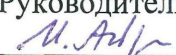
42.04.03 Издательское дело

Направленность (профиль) подготовки:
Управление контентом и медиапроектами

Форма обучения
Очная

Квалификация
Контент-продюсер – медиаменеджер

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОПОП
 И.А. Айзикова

Председатель УМК
 Ю.А. Тихомирова

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

РООПК-2.1 Знает критерии отбора современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий для осуществления профессиональной деятельности

РООПК-2.2 Умеет внедрять в медиапроизводство современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии

РОПК-1.1 Знает задачи, особенности, методы, техники создания информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов

2. Задачи освоения дисциплины

- Ознакомить обучающихся с понятийным аппаратом дисциплины.
- Изучить когнитивные аспекты визуального восприятия.
- Изучить систему проектирования визуального контента.
- Овладеть инструментами для создания визуального контента различных видов.
- Сформировать навыки исследования и прогнозирования трендов 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 в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

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

Первый семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

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

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по курсу «Web-дизайн на Figma: базовый уровень» <https://ido.skills.tsu.ru/course/view.php?id=213>.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

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

-лекции: 6 ч.

-практические занятия: 22 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Когнитивные аспекты визуального восприятия

Занятие 1. Онбординг: знакомство, структура, цели и задачи, система оценивания, введение в темы и проблематику дисциплины. Реверс-инжиниринг для тренировки насмотренности.

Занятие 2. Когнитивные аспекты визуального восприятия. Принципы нейродизайна.

Занятие 3. Визуальная экология. Система визуальных коммуникаций бренда. Анализ системы визуальных коммуникаций бренда.

Тема 2. Виды визуального контента

Занятие 4. Классификация визуального контента. Варианты использования, принципы разработки, программы и сервисы.

Занятие 5. Композиция в статике и в динамике: практикуемся в применении законов композиции, используем перспективу, экспериментируем с цветом.

Занятие 6. Использование нейросетей при анализе и создании визуального контента.

Тема 3. Проектирование визуального контента

Занятие 7. Подходы к проектированию визуального контента. Этапы проектирования. Проектирование визуального контента для социальных сетей, для digital и печатных изданий. Кейсы издательских проектов.

Занятие 8. Разработка концепции: общий стиль, тональность, месседж. Сборка мудборда в Figma.

Занятие 9. Взаимодействие с исполнителями. Составление технических заданий и контроль реализации.

Занятие 10. Подбор готового контента для разных видов проектов.

Тема 4. Практика создания визуального контента

Занятие 11. Практика создания визуального контента.

Занятие 12. Разбор практики.

Итоговая работа. Решение кейса

Занятие 13. Решение кейса.

Занятие 14. Решение кейса (презентация, разбор).

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения домашних заданий по лекционному материалу, участия в групповых обсуждениях по темам дисциплины, выполнения группового проекта, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в первом семестре проводится в форме решения итогового кейса и состоит из двух частей: 1) решение кейса в письменном виде, в дистанционном асинхронном режиме; 2) устная презентация решения и ответы на вопросы по презентации в дистанционном синхронном режиме.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/enrol/index.php?id=11929>

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

в) План семинарских / практических занятий по дисциплине.

г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Бриджер, Д. Изображение. Курс лекций / Д. Бриджер. — 1-е изд. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2020. — 260 с.

– Гусейнов, Г. М. Пропедевтика в дизайне: учебное пособие / Г. М. Гусейнов. — 1-е изд. — Гжель : ГГХПИ, 2015. — 192 с.

– Дорофеева М. И. Влияние когнитивных процессов на дизайн веб-сайтов //Альманах научных работ молодых ученых университета ИТМО. – 2019. – С. 78-81.

– Новикова Е. Ю. Когнитивная психология в дизайне //Дизайн. Теория и практика. – 2013. – №. 13. – С. 063-073.

– Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне: учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. — Благовещенск: АмГУ, 2017. — 60 с.

– Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации: учебно-методическое пособие / О. А. Прохожев. — Нижний Новгород: ННГАСУ, 2019. — 113 с.

– Уорд, П., Композиция кадра в кино и на телевидении / П. Уорд – М.: ГИТР, 2005. – 196 с.

– Чернышев, О.В. Композиция: творческий практикум / О.В Чернышев. – Минск: Беларусь, 2013. – 447 с.

– Чичулин, А. Создание цифрового контента. Мастерство цифрового контента: полное руководство по созданию привлекательного и эффективного онлайн-контента / А. Чичулин. — 1-е изд. — Цифровое издание : Издательские решения, 2023. — 140 с.

б) дополнительная литература:

– Буянова, Д. В. Особенности визуального контента как формы представления смысла / Д. В. Буянова ; науч. руководитель В. В. Трифонова // Язык и репрезентация культурных кодов : X Всерос. с междунар. участием науч. конф. молодых ученых : (Самара, 15 мая 2020 г.) : материалы и докл. / М-во науки и высш. образования Рос. Федерации, Самар. нац. исслед. ун-т им. С. П. Королева, Соц.-гуманитар. ин-т, Фак. филологии и журналистики ; под общ. ред. А. А. Безруковой. - Самара : Инсома-пресс, 2020ч. 2. - 2020. - С. 134-137.

– Казарин, А. В. Теория дизайна: учебное пособие / А. В. Казарин. — 1-е изд. — Нижний Новгород : ННГАСУ, 2011. — 103.

– Ямпольский, М. Изображение. Курс лекций / М. Ямпольский. — 2-е изд. — Москва : Новое литературное обозрение, 2024. — 424 с.

в) ресурсы сети Интернет:

- Открытые онлайн-курсы проекта «Мастера» - <https://mastera.academy/>
- Платформа vc.ru» - <https://vc.ru/>
- Платформа «Хабр» - <https://habr.com/ru>
- Блог платформы «Skillbox» - <https://skillbox.ru/media/>
- Публикации онлайн-школы дизайна «UPROCK» - <https://www.uprock.ru/articles/>
- Публикации онлайн-школы дизайна и технологий «Bang Bang Education» - <https://bangbangeducation.ru/free>
- Проект «ПостНаука» - <https://postnauka.org>
- Проект «Arzamas» - <https://arzamas.academy>
- Медиа «Такие дела» - <https://takiedela.ru>
- Журнал «Сеанс» - <https://seance.ru>
- Цифровое издание о визуальном искусстве «Сей-Хай» - <https://say-hi.me/>
- Медиа «Теории и практики» - <https://theoryandpractice.ru/>
- Журнал «Нож» - <https://knife.media/>
- Pinterest - <https://www.pinterest.ru/>
- awwwards. - <https://www.awwwards.com/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Графические редакторы: Figma, Visme, Infogra, Datawrapper и др.
- Программа для проведения синхронных занятий: ZOOM.
- Конструкторы сайтов: Tilda, Readymag.
- публично доступные облачные технологии - Google Docs, Google Slides, Miro, Adobe Color.
- Мобильные приложения: CapCut, Photoshop Express, Adobe Express, Adobe Premiere Rush.

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/>
- НЭБ eLIBRARY.RU – <https://elibrary.ru>
- Сообщество ResearchGate <https://www.researchgate.net>
- Сообщество – Academia.edu <https://www.academia.edu>

14. Материально-техническое обеспечение

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

15. Информация о разработчиках

Дубовик Юлия Александровна, руководитель команды производства цифрового контента ИДО НИ ТГУ, методист, педагогический дизайнер, режиссер образовательных видеокурсов.