

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
 высшего образования  
 «**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ** имени А.Д. Крячкова»  
 (НГУАДИ)

РПД одобрена  
 Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ  
 Ректор НГУАДИ

\_\_\_\_\_ Н.В. Багрова

" \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 202\_ г.

## Медиа-технологии в дизайне

### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Коммуникационного дизайна**

Учебный план 54.03.01\_2020\_Дизайн\_4.rlx  
 Направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
 Профиль промышленный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **11 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 396  
 в том числе:  
 аудиторные занятия 44  
 самостоятельная работа 352

Виды контроля в семестрах:  
 зачеты с оценкой 7, 8

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	Неделя	16 1/6	7 4/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	30	30	14	14	44	44
Итого ауд.	30	30	14	14	44	44
Контактная работа	30	30	14	14	44	44
Сам. работа	186	186	166	166	352	352
Итого	216	216	180	180	396	396

Программу составил(и):

*Кандидат искусствоведения, доцент, Нечаев М.Г.*

Рецензент(ы):

*Кандидат архитектуры, доцент, Тихов В.Г.*

Рабочая программа дисциплины

**Медиа-технологии в дизайне**

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 25.08.2016 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Коммуникационного дизайна**

Протокол от 20.12.2019 г. № 5

Срок действия программы: 2020-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Тихов В.Г.

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью освоения дисциплины «Медиа-технологии в дизайне» является формирование у обучающихся компетенций в соответствии с ФГОС ВО в предметной области дисциплин в области промышленного дизайна. Получить представление о роли и месте знаний в сфере медиа при практическом использовании в своей профессиональной деятельности.
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.05
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Компьютерная графика в дизайне
2.1.2	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.3	Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.1.4	Производственное мастерство в коммуникационном дизайне
2.1.5	Визуальные искусства в дизайне
2.1.6	Дизайн и рекламные технологии
2.1.7	Основы теории и методологии дизайна
2.1.8	Пластическое моделирование в дизайне
2.1.9	Искусство шрифта
2.1.10	Объект дизайна костюма
2.1.11	Объект коммуникационного дизайна
2.1.12	Объект промышленного дизайна
2.1.13	Основы дизайн-проектирования
2.1.14	Черчение
2.1.15	Инновационные технологии в дизайне костюма
2.1.16	Производственное мастерство в дизайне костюма
2.1.17	Поясное швейное изделие (юбка)
2.1.18	Технология в дизайне костюма
2.1.19	Простейшее швейное изделие
2.1.20	Компьютерная графика в дизайне
2.1.21	3D-моделирование в дизайне
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

<b>ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	пороговые знания компьютерных графических программ
Уровень 2	базовые знания компьютерных графических программ
Уровень 3	рациональные приемы поиска, отбора, систематизации и использования информации, пользуется методической и научной литературой по профилю подготовки и смежным вопросам.
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	работать в различных пресетами и плагинами с учетом их специфики как средств выражения замысла проекта; собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме
Уровень 2	видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний; собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме
Уровень 3	самостоятельно планировать свою деятельность в конкретной учебно-воспитательной ситуации, отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности, как интегральной характеристики творческой индивидуальности в профессиональном становлении личности.
<b>Владеть:</b>	

Уровень 1	частичным проявлением умения формулировать проектные задачи, но не умеет переносить имеющиеся знания в новые условия, т. е. студент намечает план действий и производит выбор средств художественной выразительности по подсказке преподавателя.
Уровень 2	способами добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности, но использует частичный перенос знаний, умений и навыков в новые условия и недостаточно проявляет активность в определении плана действий и выбора средств достижения художественной или проектной цели.
Уровень 3	методикой организации целостного художественно-творческого процесса, а также осознает необходимость использования информационно-компьютерной техники с целью оптимизации проектной деятельности. Владеет творческим переносом знаний и умений в новые условия. методикой организации целостного художественно-творческого процесса, а также осознает необходимость использования информационно-компьютерной техники с целью оптимизации проектной деятельности.

#### В результате освоения дисциплины обучающийся должен

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	Программы редактирования медиа
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	Представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики.
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	Технологически грамотно владеть основными методами и способами переработки информации. Оформлять сведения о предмете проектирования в комфортной интерактивной форме.

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	<b>Раздел I. Медиа-технологии</b>					
1.1	Устройство видеокамеры /Пр/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Э1	
1.2	Закономерности привлечения внимания зрителя, язык кино /Пр/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.3	Составляющие презентации, типы файлов используемых в фильме /Пр/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.4	Программа видео монтажа, интерфейс и приемы обработки информации /Пр/	7	4	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.5	Программа видео монтажа, кнопки управления дорожками, инструменты, ключевая анимация /Пр/	7	4	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.6	Программа работы со звуком, природа звука, параметры оцифрованного звука /Пр/	7	4	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.7	Программа видео монтажа, настройка прозрачности фрагментов /Пр/	7	4	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.8	Выполнение презентации средствами видео-редактора.Выполнение видеоролика. /Ср/	7	186	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.9	Программа видео монтажа, использование эффектов и фильтров /Пр/	7	8	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э2	
1.10	Выполнение контрольного задания /Контр.раб./	7	0		Л1.1 Л1.3	
1.11	По всем темам и разделам дисциплины /ЗачётСОц/	7	0		Л1.1 Л1.3	
1.12	Принципы функционирования видео DVD диска. Поддерживаемые типы файлов /Пр/	8	2	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э2	
1.13	Программа создания видео DVD диска редактор интерфейса, интерфейс и принцип работы /Пр/	8	4	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э2	
1.14	Создание меню в программах редактор интерфейса /Пр/	8	6	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э2	

1.15	Логическая структура видео DVD диска, создание логических связей кнопок с видео файлами /Пр/	8	2	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э2	
1.16	Выполнение анимационно-графической работы. Подготовка проекта к записи на видео DVD /Ср/	8	166	ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э2	
1.17	Выполнение контрольного задания /Контр.раб./	8	0		Л1.1 Л1.3	
1.18	По всем темам и разделам дисциплины /ЗачётСОц/	8	0		Л1.1 Л1.3	

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### 5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

### 5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Подробная информация расположена в соответствующем курсе дисциплины в ЭИОС НГУАДИ

### 5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Подробная информация расположена в соответствующем курсе дисциплины в ЭИОС НГУАДИ

Зачёт с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре. Зачёт с оценкой проводится в счёт аудиторного времени по зафиксированным в контрольных точках итогам графических и самостоятельных творческих работ (оценка графических работ в семестре для фиксации контрольных точек проводится форме аудиторных просмотров преподавателями).

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Кумова С. В.	Современные технологии цифрового медиадизайна: Учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015
Л1.2	Рознатовская, А. Г.	Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2: учебное пособие	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.3	Лямина, Л. В.	Технология проектирования в программе Adobe Photoshop: учебно-методическое пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Куркова Н. С.	Анимационное кино и видео. Азбука анимации: Учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016

#### 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Медиа-технологии в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1760">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1760</a>		
Э2	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Медиа-технологии в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1803">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1803</a>		

#### 6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 10 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 107-Zip x64, Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Adobe After Effect		
---------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

#### 6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>		
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека– Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>		

### 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, компьютер), магнитно-маркерной или меловой доской, персональными компьютерами (в комплекте) с возможностью подключения к сети «Интернет»		
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Самостоятельная работа является видом учебной деятельности обучающегося, который осуществляется во внеаудиторное время. Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины. В процессе самостоятельной работы у обучающегося могут возникнуть вопросы, уяснить которые необходимо, используя индивидуальные консультации преподавателя. Образовательные технологии самостоятельной работы включают в себя: проработку рекомендуемой литературы по темам программы; доработку конспектов лекций, работу с учебно-методическими материалами по дисциплине; подготовку к занятиям семинарского типа – к семинарам, практическим занятиям, практикумам, лабораторным работам, и иным аналогичным занятиям, и (или) групповым консультациям, и (или) индивидуальную работу (в том числе индивидуальные консультации), к каждому занятию обучающийся готовится в соответствии с учебно-тематическим планом; предварительное ознакомление с темой занятий лекционного типа (лекцией и иными учебными занятиями, предусматривающими преимущественную передачу учебной информации), в соответствии с учебно-тематическим планом, позволяет лучше усвоить материал будущего занятия, разобраться в проблемных вопросах, активно работать на занятиях; проведение обучающимся самоконтроля усвоения тем дисциплины путем решения тестов, задач, заданий и упражнений, ответов на контрольные вопросы, содержащихся в оценочных и методических материалах по дисциплине.

Зачет с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре.