

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт горного дела и строительства
Кафедра «Городского строительства, архитектуры и дизайна»

Утверждено на заседании кафедры
«ГСАиД»
«28» января 2021 г., протокол № 6

Заведующий кафедрой ГСАиД
_____ К.А. Головин



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Интерактивный дизайн»

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата**

по направлению подготовки:
54.03.01 Дизайн

с направленностью (профилем)
графический дизайн

Форма обучения: очная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301 – 01 - 21

Тула 2021 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
рабочей программы дисциплины (модуля)

Разработчики:

Лебедев И.В., асс. каф. ГСАиД

(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)

(подпись)

Кудряшов М.А., доц. каф. ГСАиД, к.т.н.

(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)

(подпись)

1 Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины (модуля) являются: освоение студентами современных технических методов представления проектных материалов; подготовка специалиста, владеющего приемами работы в области интерактивного дизайна.

Задачами освоения дисциплины (модуля) являются:

- знакомство с методами и программами проектирования интерфейсов;
- выработка практических навыков разработки интерактивных систем и обеспечения взаимодействия между их элементами.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина (модуль) относится к части основной профессиональной образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается в 3, 4 семестрах.

3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы (формируемыми компетенциями) и индикаторами их достижения, установленными в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы, приведен ниже.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. инструментарий программного обеспечения для разработки интерактивных систем, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, форматы графических файлов и их основные параметры (код компетенции ПК-7, код индикатора – ПК-7.1);

2 программное обеспечение для визуализации, композитинга, технологии работы в анимационном кино и компьютерной графике (код компетенции ПК-8, код индикатора – ПК-8.1);

Уметь:

1 использовать инструментарий и программное обеспечение в дизайн-проектировании элементов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код компетенции ПК-7, код индикатора – ПК-7.2);

2 применять инструментарий современного программного обеспечения при создании анимационного кино и компьютерной графики (код компетенции ПК-8, код индикатора – ПК-8.2);

Владеть:

1 навыками работы в компьютерных программах для проектирования интерактивных систем, интерфейсов (код компетенции ПК-7, код индикатора – ПК-7.3)

2 навыками визуализации и создания визуальных эффектов в компьютерной графике (код компетенции ПК-8, код индикатора – ПК-8.3);

Полные наименования компетенций и индикаторов их достижения представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

4 Объем и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля), объем контактной и самостоятельной работы обучающегося при освоении дисциплины (модуля), формы промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

Номер семестра	Формы промежуточной аттестации	Общий объем в зачетных единицах	Общий объем в академических часах	Объем контактной работы в академических часах						Объем самостоятельной работы в академических часах
				Лекционные занятия	Практические (семинарские) занятия	Лабораторные работы	Индивидуальные занятия	Консультации	Промежуточная аттестация	
Очная форма обучения										
3	Э	3	108	16	-	16	-	2	0,25	73,75
4	КР,Э	5	180	16	-	48	-	3	0,5	112,5
Итого	–	8	288	16	-	64	-	5	0,75	186,5

** Если предусмотрено основной профессиональной образовательной программой*

Условные сокращения: Э – экзамен, ЗЧ – зачет, ДЗ – дифференцированный зачет (зачет с оценкой), КП – защита курсового проекта, КР – защита курсовой работы.

4.2 Содержание лекционных занятий

№ п/п	Темы лекционных занятий
3 семестр	
1.	Роль интерактивных коммуникаций и интерактивного дизайна в современном обществе. Этическая ответственность дизайнера.
2.	Интерактивность как коммуникативный принцип в дизайне

№ п/п	Темы лекционных занятий
3.	Типология интерактивных дизайнерских решений
4.	Аппаратные средства для взаимодействия с продуктами интерактивного дизайна
5.	Adobe XD. Интерфейс программы, настройка программы. Структура среды Adobe XD. Основные виды выполняемых работ в среде Adobe XD.
6.	Состав главного меню. Структура конструирования. Построение двумерных геометрических объектов в среде Adobe XD.
7.	Создание элементов макета дизайна, добавление монтажных областей в среде Adobe XD.
8.	Работа с компонентами в Adobe XD.
9.	Голосовой дизайн и прототипирование в XD.
10.	Объединение объектов, использование логические операции, и маскирование объектов с помощью фигур в Adobe XD.
4 семестр	
11.	Группировка, блокировка и дублирование объектов.
12.	Использование функций адаптивного изменения размеров и ограничений. Создание плагинов и управление ими в Adobe XD.
13.	Создание прототипов с помощью автоматического анимирования и жестов перетаскивания и Использование синхронизированных переходов в Adobe XD.
14.	Перемещение, выравнивание, распределение и упорядочивание объектов в Adobe XD.
15.	Визуальные прототипы и их использование.
16.	Использование шаблонов в Adobe XD.
17.	Тенденции в области интерактивного дизайна

4.3 Содержание практических (семинарских) занятий

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой

4.4 Содержание лабораторных работ

Очная форма обучения*

№ п/п	Темы практических (семинарских) занятий
3 семестр	
1	Создание интерактивных прототипов в Adobe XD.
2	Переключение между различными режимами в XD.
3	Создание эффектов вертикальной или горизонтальной прокрутки с помощью групп прокрутки. Создание прототипа на основе горизонтальной прокрутки.
4	Добавление пользовательских имен переменных с помощью проектных токенов в Adobe XD.
5	Элементы управления масштабом для общих ссылок на прототип в Adobe XD.
4 семестр	
6	Добавление нескольких действий от одного триггера. Первоначальное добавление комментариев к ссылкам на артефакты в Adobe XD.

№ п/п	Темы практических (семинарских) занятий
7	Переход к целевым областям монтажной области с помощью якорных ссылок. Создание макетов с учетом содержимого в Adobe XD.
8	Изменение размера текстовой области для соответствия контенту. Публикация всех монтажных областей в Adobe XD.
9	Создание интерактивных прототипов в Adobe XD.
10	Переключение между различными режимами в XD.
11	Создание эффектов вертикальной или горизонтальной прокрутки с помощью групп прокрутки. Создание прототипа на основе горизонтальной прокрутки.
12	Добавление пользовательских имен переменных с помощью проектных токенов в Adobe XD.
13	Практика создания интерактивных проектов

4.5 Содержание клинических практических занятий

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой.

4.6 Содержание самостоятельной работы обучающегося

Очная форма обучения*

№ п/п	Виды и формы самостоятельной работы
<i>3 семестр</i>	
1	Самостоятельное завершение заданий, выполняемых на лабораторных занятиях, и выполнение подобных упражнений для закрепления пройденного материала. Разработка дизайн-проекта (по вариантам) с применением полученных навыков.
2	Дополнительное домашнее чтение по разобранным на аудиторных занятиях темам
3	Подготовка к промежуточной аттестации и ее прохождение
<i>4 семестр</i>	
1	Самостоятельное завершение заданий, выполняемых на лабораторных занятиях, и выполнение упражнений для закрепления пройденного материала.
2	Дополнительное домашнее чтение по разобранным на лабораторных занятиях темам
3	Выполнение курсовой работы.
4	Подготовка к промежуточной аттестации и ее прохождение.

* Если предусмотрено основной профессиональной образовательной программой

5 Система формирования оценки результатов обучения по дисциплине в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося

Очная форма обучения

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося			Максимальное количество баллов
<i>3 семестр</i>			
Текущий контроль успеваемости	Первый рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лекционных занятий	5
		Выполнение лабораторных работ 1-2	25

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося			Максимальное количество баллов
		Итого	30
	Второй рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лекционных занятий	5
		Выполнение лабораторных работ № 3-5	25
		Итого	30
Промежуточная аттестация	Экзамен		40 (100*)
4 семестр			
Текущий контроль успеваемости	Первый рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лекционных занятий	6
		Выполнение лабораторной работы № 6	6
		Выполнение лабораторной работы № 7	6
		Выполнение лабораторной работы № 8	6
		Выполнение лабораторной работы № 9	6
		Итого	30
	Второй рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лекционных занятий	6
		Выполнение лабораторной работы № 10	6
		Выполнение лабораторной работы № 11	6
		Выполнение лабораторной работы № 12	6
		Выполнение лабораторной работы № 13	6
		Итого	30
Промежуточная аттестация	Экзамен		40 (100*)
	Защита курсового проекта		100

* В случае отказа обучающегося от результатов текущего контроля успеваемости

Шкала соответствия оценок в стобалльной и академической системах оценивания результатов обучения по дисциплине

Система оценивания результатов обучения	Оценки			
Стобалльная система оценивания	0 – 39	40 – 60	61 – 80	81 – 100
Академическая система оценивания (экзамен, дифференцированный зачет, защита курсового проекта, защита курсовой работы)	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Академическая система оценивания (зачет)	Не зачтено	Зачтено		

6 Описание материально-технической базы (включая оборудование и технические средства обучения), необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для проведения лабораторных занятий требуется компьютерный класс, а также ноутбуки (или стационарные компьютеры).

7 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

7.1 Основная литература

1. Васин, С.А. Проектирование и моделирование промышленных изделий: учебник для вузов / С.А.Васин [и др.]; под ред.: С.А.Васина, А.Ю.Талашука.— М. : Машиностроение-1: Изд-во ТулГУ, 2004 .— 692с.-*Режим доступа:* <http://library.tsu.tula.ru/cgi-bin/zgate.exe?present+9944+default+1+1+F+1.2.840.10003.5.102+rus>

2. Лебедева, Е.В.Искусство художника-оформителя:Практические советы самодеятельному художнику:Шрифт.Орнамент.Композиция неизобразительных форм.Композиция предметных форм.Декоративная тематическая композиция.Шрифт и изображениеМ. : Сов.художник, 1981341с. : ил./В пер./:2.50

3. Стор, И.Н.Смыслообразование в графическом дизайне.Метаморфозы зрительных образов : учеб.пособие для вузов / И.Н.Стор;Моск.госютекстильный ун-т им.А.Н.КосыгинаМ. : МГТУ им.А.Н.Косыгина, 2003296с. : ил.ISBN 5-8196-0040-1 /в пер./ : 238.00

7.2 Дополнительная литература

1. Дунаев, Владислав Web-графика. Нужные программы / Владислав Дунаев. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 608 с.

2. Монтейро, Майк Дизайн – это работа / Майк Монтейро. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 127 с.

3. Тодд, Заки Варфел Прототипирование. Практическое руководство / Тодд Заки Варфел. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 535 с.

8 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) Интернет-ресурсы:

1. <https://www.adobe.com/ru/products/xd.html> (Сайт Adobe XD);
2. <https://material.io> – интерактивное руководство от google;
3. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/> – интерактивное руководство от apple;

9 Перечень информационных технологий, необходимых для осуществления образовательного процесса по дисциплине

9.1 Перечень необходимого ежегодно обновляемого лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

1. *Adobde XD (Free)*

2. Пакет офисных программ МойОфис.

9.2 Перечень необходимых современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы не требуются.