

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: очно-заочная

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	-	2	0,25	89,75
4	КР,Э	5	180		-	16	-	3	0,5	160,5
Итого	–	8	288		-	32	-	5	0,75	250,25

** 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

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой

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.
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
3 семестр	
1.	Роль интерактивных коммуникаций и интерактивного дизайна в современном обществе. Этическая ответственность дизайнера.
2.	Интерактивность как коммуникативный принцип в дизайне
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.

№ п/п	Виды и формы самостоятельной работы
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.
11.	Подготовка к промежуточной аттестации и ее прохождение
4 семестр	
12.	Группировка, блокировка и дублирование объектов.
13.	Использование функций адаптивного изменения размеров и ограничений. Создание плагинов и управление ими в Adobe XD.
14.	Создание прототипов с помощью автоматического анимирования и жестов перетаскивания и Использование синхронизированных переходов в Adobe XD.
15.	Перемещение, выравнивание, распределение и упорядочивание объектов в Adobe XD.
16.	Визуальные прототипы и их использование.
17.	Использование шаблонов в Adobe XD.
18.	Тенденции в области интерактивного дизайна
19	Самостоятельное завершение заданий, выполняемых на лабораторных занятиях, и выполнение упражнений для закрепления пройденного материала.
20	Дополнительное домашнее чтение по разобранным на лабораторных занятиях темам
21	Выполнение курсовой работы.
22	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

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося			Максимальное количество баллов
3 семестр			
Текущий контроль успеваемости	Первый рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Написание реферата	5
		Выполнение лабораторных работ 1-2	25
		Итого	30
	Второй рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лабораторных занятий	5
		Выполнение лабораторных работ № 3-5	25
		Итого	30
Промежуточн ая аттестация	Экзамен		40 (100*)
4 семестр			

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося			Максимальное количество баллов
Текущий контроль успеваемости	Первый рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лабораторных 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 лабораторных 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	<i>Экзамен</i>		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.