

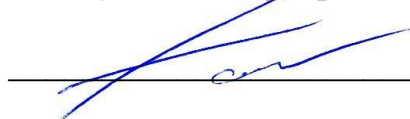
МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ по
выполнению лабораторных работ по
дисциплине (модулю)**

«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: 540401 – 01 - 21

Тула 2021 год

Разработчик(и) методических указаний

Кудряшов М.А. доц., 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 обеспечение при создании анимационного кино и компьютерной графике (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 Содержание лабораторных работ

Очная форма обучения

№ п/п	Темы занятий
3 семестр	
1	Workflow дизайнера для интерактивных разработок.
2	Коммуникация и интерактивность.
3	Макет дизайна как минимально возможный прототип.
4	Прототипирование
4 семестр	
1	Голосовые элементы интерактива
2	Анимационные элементы интерактива
3	Вербальный текст и интерактив.
4	Психофизиологические особенности восприятия.

5. Планы лабораторных работ

3 семестр

Лабораторная работа №1

Workflow дизайнера на операционных системах MacOS и Windows.

1. Основные настройки операционных систем.
2. Основные настройки программного обеспечения.
3. Подключение устройств и установка драйверов.
4. Использование видео, оперативной и виртуальной памяти.
5. Разгон» процессоров, памяти и видеокарт. Системы охлаждения.

Лабораторная работа №2

Коммуникация и интерактивность.

1. Аппаратные средства коммуникации.
2. Интерфейс и интерактивность.
3. Средства коммуникации и элементы интерфейса.
4. Анализ примеров.

Лабораторная работа №3

Макет дизайна как минимально возможный прототип.

1. Настройка программного обеспечения.
2. Построение и анализ структуры конструирования.
3. Построение объектов.
4. Использование монтажных областей.

Лабораторная работа №4 Прототипирование.

1. Настройка программного обеспечения.
2. Построение и анализ структуры конструирования.
3. Построение объектов.
4. Использование монтажных областей.

4 семестр**Лабораторная работа №1**

Голосовые элементы интерактива

1. Конструкторская структура и голосовые команды.
2. Использование голоса при работе с различными устройствами.
3. Использование голоса в различных элементах коммуникативной среды.
4. Голос и графика.

Лабораторная работа №2

Анимационные элементы интерактива 1.

- Конструкторская структура и анимация.
2. Анализ аналогов.
3. Использование анимации в различных элементах коммуникативной среды.
4. Анимация и голос.

Лабораторная работа №3

Вербальный текст и интерактив.

1. Вербальный текст в коммуникативной среде.
2. Анализ аналогов.
3. Использование вербального текста в различных элементах коммуникативной среды.
4. Текст, голос и анимация.

Лабораторная работа №4

Психофизиологические особенности восприятия.

1. Восприятие текста и графики.
2. Ситуационный анализ.
3. Интерактивные элементы как медиапродукт.
4. Конвергенция средств коммуникации и интерфейс.

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

6.1 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.Талащука.— 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.госюйтекстильный ун-т им.А.Н.КосыгинаМ. : МГТУ им.А.Н.Косыгина, 2003296с. : ил.ISBN 5-8196-0040-1 /в пер./ : 238.00

6.2 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.