

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор ФУЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 12:18:29

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffdf3f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d76c8f8bea88208d602

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Национальный исследовательский университет

«Московский институт электронной техники»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

И.Г. Игнатова

« 5 » октября 2020 г.

М.П.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Дизайн цифрового контента»

Направление подготовки - 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Информационные технологии в дизайне»

Москва 2020

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Дисциплина участвует в формировании следующих компетенций образовательных программ:

Компетенция ПК-1 «Способен к созданию комплексного образно-стилистического решения дизайн-проектов объектов визуальной информации» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**

Обобщенная трудовая функция В Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Трудовая функция В/02.6 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-1.ДЦК Способен использовать технические и художественные приемы создания объектной 2D-анимации	– выполнение художественно-графического проектирования (эскизов, колористических и композиционных решений) дизайн-объектов; – проведение технического проектирования и программирования информационных сред и систем;	Знает основные художественные приемы создания 2D анимации; Умеет использовать различные приемы для эффективного решения задач двухмерной объектной анимации; Имеет опыт в создании целостного анимированного 2D проекта

Компетенция ПК-4 «Способен к компьютерному моделированию, визуализации и презентации дизайн-проекта» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**

Обобщенная трудовая функция В Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Трудовая функция В/02.6 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-4.ДЦК(1) Способен к созданию	– компьютерное моделирование,	Знает основные принципы и технологии создания

комплексных трехмерных анимационных проектов	визуализация и анимация цифровых продуктов	трехмерных проектов Умеет использовать навыки моделирования, композитинга для передачи творческого замысла Имеет опыт в создании комплексного трехмерного анимационного проекта.
ПК-4 ДЦК(2) Способен к обобщению и синтезу композиционного и иного материала в одно целостное образно-графическое решение	– компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов	Знает основные методы проведения предпроектного анализа, включающего работу с аналогами; Умеет использовать различные графические техники и приемы организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла при проектировании цифровых продуктов; Имеет опыт в создании целостного образно-графического решения мультимедийного продукта на основе синтеза возможных приемов.
ПК-4.ДЦК(3) Способен применять различные инструменты и средства айдентики в моушн-дизайне	– компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов	Знает основные принципы разработки фирменного стиля Умеет использовать различные приемы и инструменты для разработки средств визуальной коммуникации Имеет опыт брендинга средствами айдентики в моушн-дизайне
ПК-4.ДЦК(4) Способен к решению комплексных задач по созданию интерактивных цифровых продуктов и систем	– компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов	Знает основные технологии создания риалтайм визуализации Умеет использовать интерактивные технологии для реализации проектной задачи Имеет опыт в создании интерактивных цифровых продуктов

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы.

Входные требования к дисциплине

– компетенции, полученные при изучении дисциплины «Колористика», «Трёхмерное моделирование и визуализация в среде 3DS Max», «Информатика», «Прикладные информационные программы»

– принципы работы с растровой и векторной графикой,

– приемы композиционных решений на плоскости.

– приемы монтажа и обработки видеоизображений

Освоенные навыки будут использованы при прохождении учебной и производственной практики и в работе над дипломным проектом.

При изучении дисциплины учащиеся получают опыт:

– в создании целостного анимированного 2D проекта,

– в создании комплексного трехмерного анимационного проекта

– в создании целостного образно-графического решения проекта на основе синтеза возможных приемов,

– в брендинге средствами айдентики в моушн-дизайна,

– в создании интерактивных цифровых продуктов.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Курс	Семестр	Общая трудоёмкость (ЗЕ)	Общая трудоёмкость (часы)	Контактная работа			Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация
				Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практическая подготовка при проведении практических занятий (часы)		
2	3	4	108	-	-	64	44	ЭКЗ
2	4	4	108	-	-	64	44	ЭКЗ
3	5	4	108	-	-	64	44	ЭКЗ
3	6	4	108	-	-	64	44	ЭКЗ
4	7	5	144	-	-	64	80	ЭКЗ

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ и наименование модуля	Контактная работа			Самостоятельная работа	Формы текущего контроля
	Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практическая подготовка при проведении практических занятий (часы)		
1. Реклама сервиса или услуги (2d анимация)	-	-	64	44	Просмотр этапов выполнения комплексного задания
					Итоговая контрольная работа
2. Трехмерный анимационный проект	-	-	64	44	Просмотр этапов выполнения комплексного задания
					Итоговая контрольная работа
3. Медиа-продукт (комплексное решение рекламного продукта)	-	-	64	44	Просмотр этапов выполнения комплексного задания
					Итоговая контрольная работа
4. Брендинг мультимедийного продукта	-	-	64	44	Просмотр этапов выполнения комплексного задания
					Итоговая контрольная работа
5. Интерактивный цифровой продукт	-	-	64	80	Просмотр этапов выполнения комплексного задания
					Итоговая контрольная работа

4.1. Лекционные занятия

Не предусмотрены

4.2. Практические занятия

[Практическая подготовка при проведении практических занятий]

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Наименование занятия
1	1-2	8	Исследовательская работа по изучению аналогов различных примеров корпоративной рекламы. Систематизация собранного материала.
	3-4	8	Выбор конкретной темы для проектирования, проработка концепции стилистического решения

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Наименование занятия
	5-7	12	Визуализация текста, шрифтовая композиция. Приемы типографики в моушен-дизайне.
	8	4	Просмотр 1. Этапы выполнения комплексного задания
	9-11	12	Композиционная зависимость кадров сториборда (крупные и ближние планы) и цветовая схема видеоряда.
	12	4	Просмотр 2. Этапы выполнения комплексного задания
	3-14	8	Законы развития комикса, драматургии, зрительского восприятия визуального ряда. «Как рассказывать историю посредством движений и действия».
	15	4	Итоговая контрольная работа + Опрос
	16	4	Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
2	1-2	8	Сферы применения трехмерной анимации (наука, образование).
	3-4	8	Особенности постановки освещения в трехмерной сцене с точки зрения создания настроения и акцента.
	5-7	12	Особенности композиции кадра и цветовой карты трехмерного видео-продукта
	8	4	Просмотр 1. Этапы выполнения комплексного задания
	9-11	12	Создание логически выстроенного визуального ряда, средствами композиции, типографики и анимации.
	12	4	Просмотр 2. Этапы выполнения комплексного задания
	13-14	8	Создание анимационного фильма. Особенности реализации трехмерного окружения и локации для сопровождения визуального повествования.
	15	4	Итоговая контрольная работа + Опрос
	16	4	Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
3	1-2	8	Анализ референсного материала и определение путей решения задачи.
	3-4	8	Техники и приемы передачи художественного замысла. Драматургия. Идея и сценария.
	5-7	12	Виды создания персонажной анимации и области ее применения в медийных проектах.
	8	4	Просмотр 1. Этапы выполнения комплексного задания
	9-11	12	Синтез технических приемов для создания целостного образного решения.
	12	4	Просмотр 2. Этапы выполнения комплексного задания
	13-14	8	Создание анимационного фильма. Особенности реализации сложных

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Наименование занятия
			сцен в рамках цельного медийного продукта.
	15	4	Итоговая контрольная работа + Опрос
	16	4	Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
4	1-2	8	Особенности рекламы на различных мультимедийных платформах для корпоративной идентификации.
	3-4	8	Проработка позиционирования бренда и контекста его существования. Телеканалы, передачи, заставки сериалов, реклама.
	5-7	12	Брендинг и эфирное оформление спутникового телеканала.
	8	4	Просмотр 1. Этапы выполнения комплексного задания
	9-11	12	Особенности приемов моушен-дизайна и узнаваемая анимационная стилистика (mograph cinema 4d).
	12	4	Просмотр 2. Этапы выполнения комплексного задания
	13-14	8	Визуальная составляющая бренда в медиа сфере
	15	4	Итоговая контрольная работа + Опрос
	16	4	Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
5	1-2	8	Сбор аналогов по теме «Интерактивные системы в различных сферах деятельности (наука, медицина, образование, развлечения)
	3-4	8	Решение задач классической визуализации новыми методами (риалтайм визуализация)
	5-7	12	Видеопродакшен и игровые движки. Unreal Engine для моушен-дизайна.
	8	4	Просмотр 1. Этапы выполнения комплексного задания
	9-11	12	Позиционирование интерактивного проекта, проработка объектов
	12	4	Просмотр 2. Этапы выполнения комплексного задания
	13-14	8	Реализация системы взаимодействия с пользователем.
	15	4	Итоговая контрольная работа + Опрос
	16	4	Подготовка отчетной экспозиции (интерактивный проект и презентация).

4.3. Лабораторные занятия

Не предусмотрены

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

Не предусмотрены.

4.4. Самостоятельная работа студентов

№ модуля дисциплины	Объем занятий (часы)	Вид СРС
1	10	Выполнение комплексного задания. Рекламный продукт (2d анимация). Часть 1 Подбор, систематизация и анализ аналогов по теме: «2d анимация и медиа-реклама». Систематизация собранного материала
	15	Выполнение комплексного задания. Рекламный продукт (2d анимация). Часть 2 Освоение приёмов упрощенной стилизации графического материала. Создание цикла иллюстраций к выбранному рекламному продукту (сервису или услуге).
	15	Выполнение комплексного задания. Рекламный продукт (2d анимация). Часть 3 Проработка анимационных приемов подачи графической информации
	4	Выполнение комплексного задания. Рекламный продукт (2d анимация). Часть 4 Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
2	10	Выполнение комплексного задания. Трехмерный рекламный проект. Часть 1 Сбор и систематизация аналогов применения трехмерной графики в различных сферах (медиа реклама продукта, наука, образование)
	15	Выполнение комплексного задания. Трехмерный анимационный проект. Часть 2 Проработка идеи и сценария. Создание концепта объекта и локации. Проработка и создание локации (окружение)
	15	Выполнение комплексного задания. Трехмерный анимационный проект. Часть 3 Создание анимационного видео.
	4	Выполнение комплексного задания. Трехмерный анимационный проект. Часть 4 Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
3	10	Выполнение комплексного задания. Медиа-продукт. Часть 1 Сбор и изучение аналогов различных примеров корпоративной медиа-рекламы с использованием комплекса технологических подходов (2D, 3D, съемки). Систематизация собранного материала
	15	Выполнение комплексного задания. Медиа-продукт. Часть 2 Разработка концепции визуального ряда и сценария медиа-рекламы
	15	Выполнение комплексного задания. Медиа-продукт. Часть 3 Выполнение технических аспектов работы над медиа-продуктом. Комплексное решение.
	4	Выполнение комплексного задания. Медиа-продукт. Часть 4

№ модуля дисциплины	Объем занятий (часы)	Вид СРС
		Подготовка отчетной экспозиции (медиа-проект и презентация).
4	10	<i>Выполнение комплексного задания. Брендинг мультимедийного продукта. Часть 1</i> Подбор, систематизация и анализ аналогов медиа рекламы на заданной мультимедийной платформе — телереклама, интернет-ролики, лендинги, клипы, закольцованные видео для непрерывной трансляции Подбор, систематизация и анализ аналогов по теме: фирменный стиль.
	15	<i>Выполнение комплексного задания. Брендинг мультимедийного продукта. Часть 2</i> Проработка концепции медиа-ресурса (бренд-идеология, коммуникационная стратегия) Разработка визуальной айдентики фирменного стиля.
	15	<i>Выполнение комплексного задания. Брендинг мультимедийного продукта. Часть 3</i> Разработка анимационно-графического решения
	4	<i>Выполнение комплексного задания. Брендинг мультимедийного продукта. Часть 4</i> Подготовка отчетной экспозиции (медиапроект и презентация).
5	20	<i>Выполнение комплексного задания. Интерактивный цифровой продукт. Часть 1</i> Сбор аналогов по теме «Интерактивные системы в различных сферах деятельности (наука, медицина, образование, развлечения)» Разработка идеи и сценария интерактивного проекта.
	35	<i>Выполнение комплексного задания. Интерактивный цифровой продукт. Часть 2</i> Создание и подготовка окружения (освещение, текстуры, модели)
	15	<i>Выполнение комплексного задания. Интерактивный цифровой продукт. Часть 3</i> Разработка интерфейса и принципов взаимодействия с объектами
	10	<i>Выполнение комплексного задания. Интерактивный цифровой продукт. Часть 4</i> Подготовка итоговой презентации по выполненному проекту.

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

Не предусмотрены

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов в составе УМК дисциплины (ОРИОКС// URL: , <http://orioks.miet.ru/>) :

Модуль 1-5

Иллюстрированные Методические рекомендации для студентов по дисциплине «Дизайн цифрового контента» к каждому модулю.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература

1. Буцорова О.В. Мультимедийные технологии в дизайне на базе Adobe Premiere Pro: Методические указания / О. В. Буцорова, Е. Е. Евграфова ; Нац. исследоват. ун-т "МИЭТ", Кафедра "Инженерная графика и дизайн". - электрон. изд. - М., 2015. - 75 с.
2. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий: Учебное пособие / Катунин Г.П. – СПб.: Издательство «Лань», 2018. – 784с. с. – ЭБС «Лань». – URL: <https://e.lanbook.com/reader/book/103083/#2> (дата обращения: 01.09.2019). – Режим доступа: для авторизованных пользователей.

Периодические издания

1. Информационные технологии: Теорет. и прикладной науч.-техн. журн. / Издательство "Новые технологии". - М. : Новые технологии, 1995. – URL: <http://www.novtex.ru/IT/> (дата обращения 03.02.2020). – Режим доступа: свободный.
2. **RENDER MAGAZINE** : Электронное иллюстрированное издание / RENDER.RU. - : RENDER.RU, [2006] . – URL: <http://render.ru/download/> (дата обращения 03.02.2020) – режим доступа свободный.

7. ПЕРЕЧЕНЬ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

1. eLIBRARY.RU : научная электронная библиотека : [Электронный ресурс]. – Москва, 2000. – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 09.02.2020). – Режим доступа: для зарегистрированных Пользователей.
2. Обучение и поддержка для Adobe Premier Pro [Электронный ресурс]. – 2020 – URL:<https://helpx.adobe.com/ru/support/premiere-pro.html> (дата обращения 01.12.2020). – Режим доступа: свободный.
3. Обучение и поддержка для Adobe After Effects: [Электронный ресурс]. – 2020 – URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/after-effects.html> (дата обращения: 20.02.2020). – Режим доступа: свободный.

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В ходе реализации дисциплины используется смешанное обучение, с применением модели обучения «Перевернутый класс» и «Проектный метод».

Дисциплина реализуется с применением дистанционных технологий обучения.

Дистанционные технологии обучения (образовательного процесса) представляют собой совокупность методов, средств обучения и администрирования учебных процедур, обеспечивающих проведение учебного процесса на расстоянии на основе использования современных информационных и телекоммуникационных технологий. Использование дистанционных технологий предполагает специальную организацию образовательного процесса, базирующуюся на принципе самостоятельного обучения. Среда обучения характеризуется тем, что учащиеся в основном, а часто и совсем, отдалены от преподавателя в пространстве и (или) во времени, в то же время они имеют возможность в любой момент поддерживать диалог с помощью средств телекоммуникации.

При дистанционном обучении проводятся еженедельные онлайн-занятия, согласно расписанию и содержанию дисциплины. Используется платформа Discord (сервер MIET DESIGN. Доступ выдается студентам на первом занятии).

Для организации практической подготовки обучающихся используется проектный метод. В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих навыков учащихся, умений самостоятельно ориентироваться в информационном пространстве, критически мыслить. Метод проектов является эффективным методом практико-ориентированной технологии, позволяющей рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных задач. Студенты самостоятельно ставят цель и определяют пути ее достижения, осуществляют поиск, обобщение и анализ необходимой информации. Результатом проектирования является комплект материалов необходимый для производства готового продукта, макет (прототип), сопровождаемый подробной визуализацией и презентацией разработанного дизайн-продукта.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную практическую деятельность учащихся - индивидуальную и групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Работа над проектом тщательно планируется преподавателем и обсуждается с учащимися. При этом проводится подробное структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов и сроков представления результатов.

При проведении занятий и для самостоятельной работы используются внутренние электронные ресурсы, размещенные в системе MOODLe:

- иллюстрированные Методические рекомендации для студентов по дисциплине «Дизайн цифрового контента».
- тесты.

Доступ к ресурсам возможен через ОРИОКС.

При проведении занятий и для самостоятельной работы используется Обучающая электронная система кафедры ИГД : сайт. – Зеленоград, 2018. – URL: <http://miet-design.ru> (дата обращения: 30.09.2019). – Режим доступа: для авторизованных пользователей кафедры ИГД.

Для взаимодействия студентов с преподавателем используются сервисы обратной связи: электронная почта, видеоконференции Discord.

Освоение образовательной программы обеспечивается ресурсами электронной информационно-образовательной среды ОРИОКС <http://orioks.miet.ru/>.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Перечень программного обеспечения
Учебная аудитория	Комплект мультимедийного оборудования, доступ к сети Интернет	Операционная система Windows; Microsoft Office; Acrobat Reader DC; интернет-браузер.

Наименование учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Перечень программного обеспечения
Компьютерный класс: <i>ауд. 3233, ауд. 3237</i> <i>«Кафедра Инженерная графика и дизайн.</i> <i>Компьютерный класс»</i>	Сервер Supermicro 6026T-3RF Системный блок Intel Core i7 Монитор DELL 23" U2311H Проектор DLP BenQ MP730 Экран настенный ScreenMedia Goldview 213x213	Операционная система Windows; Microsoft Office; Adobe; 3ds Max; интернет-браузер; Acrobat Reader DC; Проигрыватель Windows Media.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся: <i>ауд. 3233, ауд. 3237</i> <i>«Кафедра Инженерная графика и дизайн.</i> <i>Компьютерный класс»</i>	Кластер Render-фермы из 12 узлов. Доступ к сети Интернет.	

10. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕРКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ/ПОДКОМПЕТЕНЦИЙ

1. ФОС по подкомпетенции ПК-1.ДЦК(1) Способен использовать технические и художественные приемы создания объектной 2D-анимации.
2. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ДЦК(1) Способен к созданию комплексных трехмерных анимационных проектов.
3. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ДЦК(2) Способен к обобщению и синтезу композиционного и иного материала в одно целостное образно-графическое решение.
4. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ДЦК(3) Способен применять различные инструменты и средства айдентики в моушн-дизайне.
5. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ДЦК(4) Способен к решению комплексных задач по созданию интерактивных цифровых продуктов и систем.

Фонды оценочных средств представлены отдельными документами и размещены в составе УМК дисциплины электронной информационной образовательной среды ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

11.1. Особенности организации процесса обучения

При дистанционной форме реализации дисциплины проводятся еженедельные онлайн-занятия, согласно расписанию и содержанию дисциплины. Используется

платформа Discord (сервер MIET DESIGN. Доступ выдается студентам на первом занятии) для видеоконференций и практических занятий.

Еженедельные (согласно расписанию учебного процесса) практические онлайн-занятия организовываются по принципу работы творческой мастерской и предполагают творческое общение студентов как друг с другом, так и с преподавателем в диалоговом режиме.

Каждое проектное задание предваряется вводной ознакомительной лекцией-беседой. Выполнению проектных заданий всегда предшествует этап сбора материала, прежде всего аналогов и прототипов проектируемого объекта. Собранный студентами материал подлежит коллективному обсуждению.

На онлайн-занятиях студент может в режиме демонстрации экрана показать текущий этап выполнения проекта. Преподаватель разбирает плюсы и минусы текущего этапа, а также выдает рекомендации для выполнения следующего этапа, обращая внимание студентов на творческие и технические нюансы, а также отвечает на возникающие вопросы.

Преподаватель выполняет функцию консультанта, который направляет индивидуальную или коллективную работу студентов на принятие правильного проектного решения и достижение прогнозируемого результата.

Между онлайн-занятиями связь с преподавателем доступна через социальную сеть Вконтакте или WhatsApp (контакты выдаются на первом занятии). Для быстрого решения возникающих технических проблем возможна индивидуальная встреча Discord (сервер MIET DESIGN).

Решение о сформированности компетенций выносится на основании выполнения итоговых контрольных работ.

ПК-1.ДЦК(1) проверяется в 3 семестре и включает теоретический опрос и практическое задание «Выполнение анимируемого изображения по предложенному образцу». Задача - Создать короткую 2d анимацию из предложенной иллюстрации.

ПК-4.ДЦК(1) проверяется в 4 семестре и включает теоретический опрос и практическое задание «Создание анимированной трехмерной сцены». Задача - Создать аниматик трехмерного видео. Выполнить визуализацию и постобработку предложенного анимируемого трехмерного объекта.

ПК-4.ДЦК(2) проверяется в 5 семестре и включает теоретический опрос и практическое задание «Выполнение сцены с 3d и 2d графикой для комплексного решения рекламного продукта». Задача - Создать сцену из комплексного решения рекламного продукта в соответствии с предоставленной раскадровкой или проектной идеей.

ПК-4.ДЦК(3) проверяется в 6 семестре и включает теоретический опрос и практическое задание «Создание анимационно-графического решения медиапродукта». Задача - Создать сцену в соответствии с заданной стилистикой и описанием бренда (стилизация, 3d).

ПК-4.ДЦК(4) проверяется в 7 семестре и включает теоретический опрос и практическое задание «Создание интерактивного цифрового продукта с базовой навигацией и элементами взаимодействия». Задача - Выполнить первичное построение локации для передвижения персонажа в соответствии с выбранной концепцией интерактивного продукта.

Экзамены проходят в формате публичных итоговых просмотров комплексных заданий, выполняемых в течение семестра. Где студент обязан защитить свой проектный замысел, описать применяемые технологии и методики. Оценивается комиссией с участием преподавателей проектных и смежных дисциплин соответствующего профиля.

11.2. Система контроля и оценивания

Для оценки успеваемости студентов по дисциплине используется накопительная балльная система.

Все текущие мероприятия, направленные на осуществление контроля аудиторной и самостоятельной работы, проводятся в форме просмотров.

Баллами оцениваются: выполнение этапов комплексного задания и контрольные мероприятия (40 баллов), активность в семестре (20 баллов) и экзамен (40 баллов). Экзамен проходит в формате итоговой защиты комплексного задания.

По сумме баллов выставляется итоговая оценка по предмету. Структура и график контрольных мероприятий доступен в ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

Дополнительные сведения о системе контроля: выполнение тестов и проработка теоретического материала, размещенных на MOODLe, учитывается при выставлении баллов за контрольные мероприятия.

РАЗРАБОТЧИК:

Доцент кафедры ИГД, доцент



/Е.Е. Евграфова/

Рабочая программа дисциплины «Дизайн цифрового контента» по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», направленности (профилю) «Информационные технологии в дизайне» разработана на кафедре Инженерной графики и дизайна и утверждена на заседании кафедры 30 сентября 2020 года, протокол № 2.

Заведующий кафедрой ИГД



/Соколова Т.Ю./

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Рабочая программа согласована с Центром подготовки к аккредитации и независимой оценки качества

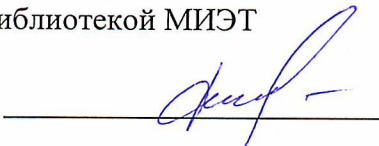
Начальник АНОК



/ И.М.Никулина /

Рабочая программа согласована с библиотекой МИЭТ

Директор библиотеки



/ Т.П.Филиппова/