

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин
«21» февраля 2023 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.10 Разработка развлекательного контента

Учебный план: 2023-2024 09.03.03 ИИТА ИТ-технологии СЦК ОО №1-1-53.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: ИТ-технологии создания цифрового контента
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
6	УП	17	34	56,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	
7	УП	17	34	66	27	4	Экзамен
	РПД	17	34	66	27	4	
Итого	УП	34	68	122,75	27,25	7	
	РПД	34	68	122,75	27,25	7	

Санкт-Петербург
2023

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

Яуничева
Николаевна

Елена

Ассистент

Калугина
Ильинична

Наталия

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий

Сошников Антон
Владимирович

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сошников Антон
Владимирович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области формирования развлекательного контента.

1.2 Задачи дисциплины:

Совершенствование практических навыков в предметной области;
Формирование теоретических и практических навыков в области разработки цифрового развлекательного контента;

Знакомство с цифровыми продуктами, используемыми при решении актуальных проектных задач;

Формирование навыков аналитического анализа актуального цифрового контента;

Выработка навыков по структурированию и рационализации проектных подзадач;

Изучение методов цифрового дизайна и проектирования в сфере развлекательного контента;

Выбор и обоснование методов решения задач по созданию графического и интерактивного контента;

Выработка навыков по выявлению критериев оценки к реализованному проекту.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Инструменты редактирования графического контента

Проектирование графического контента

Основы копирайтинга

Основы веб-дизайна

Текстовый контент цифровых ресурсов

Графический контент цифровых ресурсов

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-6: Способен анализировать информационные потребности посетителей сайта
Знать: Структуру системы управления содержанием сайта (CMS).
Уметь: Применять функции CMS и социальных сетей для оценки посещаемости веб-ресурса.
Владеть: Навыками выявления наиболее популярных страниц (содержания) веб-ресурса.
ПК-4: Способен организовывать работы по созданию и редактированию контента
Знать: Общие принципы и методы анимации.
Уметь: Рисовать раскадровку и создавать аниматик, используя соответствующее программное обеспечение.
Владеть: Навыками концептуализации и применения инструментальных средств по подготовке комбинированных графических объектов с применением анимации.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Виды и особенности развлекательного контента	6					О
Тема 1. История развлекательного контента. Сферы использования различных форм развлекательного контента. Анализ актуального развлекательного контента. Практические занятия: выполнение заданий и упражнений, формирующих навыки анализа современного развлекательного контента, его актуальности		3	7	11	ИЛ	
Тема 2. Формирование контента. Основные правила и форматы. Медиа-платформы. Практические занятия: разработка и апробация концепций базовых форм цифрового развлекательного контента.		5	8	13,75	ИЛ	

Тема 3. Особенности разработки современного развлекательного контента. Использование 3D технологий в разработке развлекательного контента. Практические занятия: выполнение упражнений развивающих навыки создания графического развлекательного контента.		3	8	16	ИЛ	
Тема 4. Разработка сложных проектов в рамках развлекательного контента с использованием 3D технологий. Практические занятия: выполнение упражнений, направленных на формирование навыка распределения приоритетности задач в многосоставных проектах.		6	11	16	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	56,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Раздел 2. Программные решения, применяемые при разработке развлекательного цифрового контента						
Тема 5. Программные продукты, используемые для разработки цифрового контента. Методы разработки цифрового развлекательного контента в различных программных средах. Практические занятия: создание цифрового развлекательного контента с использованием межпрограммного экспортирования.	7	5	10	20	ИЛ	О

Тема 6. Особенности интеграции технологий 2D и 3D проектирования. Практические занятия: Выполнение упражнений помогающих решать проектные задачи создания цифрового контента методами интеграций 2D и 3D сред разработки в проектную деятельность.		5	11	20	ИЛ	
Раздел 3. Современный развлекательный цифровой контент						
Тема 7. Принципы создания сложных проектов с использованием 2D и 3D анимации. Раскадровка и аниматик. Практические занятия: выполнение упражнений, помогающих решать проектные задачи создания цифрового контента с использованием 2D и 3D анимации. Анализ тенденций современного развлекательного цифрового контента.		7	6	10	ИЛ	О
Тема 8. Изучение и апробация методов реализации сложных концептуальных решений в сфере развлекательного цифрового контента. Практические занятия: разработка сложного проекта в рамках цифрового развлекательного контента в различных программных средах.			7	16		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	66		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		104,75		147,25		

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-4	Формулирует основные принципы создания 3D моделей.	Вопросы устного собеседования
	Выполняет 2D и 3D анимацию с использованием соответствующего программного обеспечения.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует графические объекты с элементами анимации.	Практико-ориентированные задания
ПК-6	Формулирует основные принципы создания цифрового развлекательного контента.	Вопросы устного собеседования
	Раскрывает принципы анализа информации для определения нужд потребителей контента.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует результаты выявления актуальных тенденций цифрового развлекательного контента.	Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
4 (хорошо)	Ответ полный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но стандартный. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Индивидуальное задание выполнено в достаточном объеме, но ограничивается только основными подходами. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
3 (удовлетворительно)	Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом, без углубления в детали. Присутствуют существенные ошибки или пробелы в знаниях по некоторым темам. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практические задания; отвечает на теоретический вопрос по материалам лекций, возможно допуская несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся своевременно не выполнил (выполнил частично) практические задания; при ответе на вопрос преподавателя допустил существенные ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 6	
1	Дать определение понятию «тренд».
2	Дать определение понятию «цифровой развлекательный контент».
3	Описать алгоритм подбора и анализа информации.
4	Перечислить основные направления применения цифрового развлекательного контента.
5	Перечислить основные виды актуального развлекательного контента, дать характеристику.
6	Дать определение понятию «контент».
7	Классификация видов контента.
8	Перечислить основные принципы формирования концепции развлекательного контента.
9	Значение 3D моделирования в разработке развлекательного контента.
Семестр 7	
10	Дать определение понятию «целевая аудитория» в контексте цифрового развлекательного контента.
11	Определить виды и дать характеристику современных медиа-платформ.
12	Описать методику апробации концепций цифрового развлекательного контента.
13	Дать определение понятию «актуальность контента», рассказать как она определяется.
14	Опишите особенности интеграции современного развлекательного цифрового контента.
15	Методы разработки цифрового развлекательного контента в различных программных средах
16	Описать методику интеграции технологий 3D проектирования в 2D-среду.
17	Описать методику интеграции технологий 2D проектирования в 3D-среду.
18	Перечислить основное программное обеспечение, используемое для создания современного цифрового развлекательного контента, соотнести виды контента и ПО.
19	Сформулировать основные принципы межпроектного экспортирования.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка концепции актуального цифрового развлекательного контента на заданную тему, с соблюдением рамок формата.

Разработка и реализация графического материала, удовлетворяющего актуальным требованиям указанной медиа платформы и целевой аудитории.

Выполнение проектной задачи средствами изученного программного обеспечения.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

время на подготовку к устному собеседованию составляет 15 минут;
выполнение практико-ориентированного задания осуществляется на компьютере за 60 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Курушин В. Д.	Графический дизайн и реклама	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/63814.html
Сенаторов А. А., Никольский А.	Контент-маркетинг	Москва: Альпина Паблицер	2017	http://www.iprbookshop.ru/58557.html
Аббасов И. Б.	Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/64050.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Караулова И. Б., Мелешкова Г. И., Новоселов Г. А.	Организация самостоятельной работы обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2014550
Спицкий С. В.	Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2015811

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Autodesk 3dsMax

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска