

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.16 Дизайн в цифровой среде

Учебный план: 2024-2025 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(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				
4	УП	102	51	27	5	Экзамен
	РПД	102	51	27	5	
5	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
6	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
7	УП	17	68	68	5	Экзамен
	РПД	17	68	68	5	
Итого	УП	17	306	217	18	
	РПД	17	306	217	18	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна цифровых продуктов.

1.2 Задачи дисциплины:

- раскрыть основные понятия и проблематику дизайна цифровых медиа, дать представление о сути предмета, продемонстрировать его взаимосвязь с другими смежными дисциплинами;
- показать роль и место цифровых медиа в построении эффективной визуальной коммуникации; рассмотреть свойства и принципы цифровой среды;
- раскрыть принципы и особенности дизайн-проектирования пользовательских интерфейсов мультимедийных проектов, веб-сайтов, веб- и мобильных приложений;
- сформировать у обучающихся практические навыки в области проектирования и дизайна цифровых медиапродуктов, научить работать с инструментами и платформами для создания цифровых проектов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

- Компьютерная графика и анимация
- UX/UI дизайн
- Принципы графического дизайна
- Основы проектной деятельности
- Визуальный нарратив
- Типографика в дизайне
- Информационные технологии
- Основы композиции

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений

Знать: основные характеристики цифровой среды, способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования; ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-сайтов, web- и мобильных приложений.

Уметь: разрабатывать информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных проектов; создавать интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR- постеры, интерактивную инфографику; многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения; готовить макет интерфейса к передаче в разработку; работать с инструментами интерактивного проектирования.

Владеть: навыками формирования и организации информации в современном социальном и культурном контексте; особенностями вёрстки медийных материалов; методами управления вниманием пользователя и принципами создания публикации в интернете; опытом обсуждения материала и концептуального содержания проекта.

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. Введение в дисциплину. История цифровых медиа.	4					О,Пр
Тема 1. Введение в дисциплину. Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа». Представление о сути дисциплины «Дизайн цифровых медиа» и ее взаимосвязи со смежными дисциплинами.			2	1	ГД	
Тема 2. История цифровых медиа: основные поворотные моменты.			4	2	ГД	
Тема 3. Роль и место цифровых медиа в построении эффективной визуальной коммуникации. Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения.			6	4	ГД	
Раздел 2. Специфика дизайна в цифровой среде						Пр,О,ДЗ
Тема 4. Свойства и принципы цифровой среды. Четыре свойства цифровой среды (по Дж. Мюррей): процедурные вычисления, совместное участие, пространственная навигация, энциклопедические свойства. Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу): числовое представление, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодирование.			4	4	ГД	
Тема 5. Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса.			4	4	ГД	
Тема 6. Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Анализ российских и зарубежных примеров.		8	6	ГД		
Тема 7. Инструменты дизайна и прототипирования (Figma, Scetch, Adobe XD, Tilda, Axure RP) Обзор интерфейсов, изучение работы со страницами, изображениями, модульными сетками и т.д. Выполнение коротких практических заданий.		36	12	ГД		
Раздел 3. Интерактивные мультимедийные плакаты					Д,П	

<p>Тема 8. Преимущества цифровых плакатов Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Мультимедийная природа цифровых плакатов. Руководящие принципы дизайна интерактивных плакатов.</p>		6	2	ГД	
<p>Тема 9. Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Анализ композиции и построения сетки. Средства для передачи образа и идеи. Анализ цветового и мультимедийного решения плаката. Взаимосвязь шрифта и образа.</p>		14	4	ГД	
<p>Тема 10. Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор)</p>		18	12		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		102	51		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5		24,5		
Раздел 4. Основы веб-дизайна.					
<p>Тема 11. Принципы гештальта в веб-дизайне. Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего Модульные сетки. Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Типичные ошибки</p>	5	6	4	ГД	О
<p>Тема 12. Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий.</p>		24	16	ГД	
Раздел 5. Дизайн лендинга по брифу заказчика					
<p>Тема 13. Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров.</p>		6	3	ГД	
<p>Тема 14. Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Итоговый разбор работ.</p>		10	10		Д,П
Раздел 6. Разработка мультимедийного лонгрида					О,П

Тема 15. Исследование и анализ видов лонгрида, Определение понятия лонгрида; история развития; основные виды (биография, репортаж, исследование, хроника событий и др.). Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити.		4	2	ГД	
Тема 16. Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Разбор примеров.		6	2	ГД	
Тема 17. Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации Дизайн и верстка, публикация.		12	12		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5		24,5		
Раздел 7. Проектирование и дизайн мобильных приложений: анализ рынка, проектирование и тестирование UX интерфейса.					
Тема 18. Основные этапы процесса разработки дизайна мобильного приложения. Анализ рынка. Проектирование и тестирование UX интерфейса. Создание UI дизайна	6	4	4	ГД	
Тема 19. Изучение рынка и существующих решений, анализ поведения и предпочтения пользователей. Разработка идеи приложения, создание ТЗ. Определение главных черт будущего интерфейса.		4	4	ГД	О,Д,Р
Тема 20. Проектирование и тестирование UX интерфейса. Написание пользовательских сценариев, определяющих необходимый функционал и экраны для будущего приложения. Создание архитектуры и навигации. Разработка и тестирование низкодетализированного прототипа.		12	6	ГД	
Раздел 8. Проектирование и дизайн мобильных приложений: создание UI дизайна					
Тема 21. Дизайн мобильного приложения. Разработка UI Kit - единого набора элементов пользовательского интерфейса.		8	4	ГД	
Тема 22. Разработка фоновых изображений, иконок приложения и других медийных объектов. Материалы, передаваемые дизайнером разработчикам приложения: карта экранов, карта цветов, список шрифтов, разметка состояния экранов, нарезка ресурсов, видео нестандартных анимаций, иконки, скриншоты для App Store		4	2	ГД	О
Раздел 9. Проектирование и дизайн мобильного приложения с онбордингом.					П,О

Тема 23. Создание высокодетализированного, кликабельного прототипа мобильного приложения с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимодействиями. Тестирование мобильного приложения с привлечением фокус группы и работа с итерациями.			24	19		
Тема 24. Онбординг к мобильному приложению. Эффективные техники онбординга. Анализ примеров.			4	4	ГД	
Тема 25. Проектирование и дизайн онбординга к мобильному приложению			8	6	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Раздел 10. Трансмедийный сторителлинг						
Тема 26. Трансмедийный сторителлинг: ключевые понятия и термины. Определение понятий "трансмедиа", "кроссмедиа", трансмедийное повествование". Ключевые признаки трансмедиа проекта (по Г. Дженкинсу). Основные характеристики трансмедиа (по Д. Гомесу). Практическое занятие: презентации на тему "Основные форматы трансмедиа", "Построение мира истории", "Способы привлечения аудитории на разных медиаплатформах"		4	4	4	ГД	
Тема 27. Нелинейное и мультиплатформенное распространение сюжета. Использование трансмедиа в социальном маркетинге, сторителлинге о брендах, образовании и развлечениях. Практическое занятие: презентации на тему "Трансмедийный сторителлинг в документальных проектах", "Трансмедийный сторителлинг на основе видеоигр", "Трансмедийный сторителлинг на основе комиксов и графических романов".	7	5	6	4	ГД	Пр,Д
Тема 28. Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений. Практическое занятие: анализ трансмедийных экранных произведений		2	4	4	ГД	
Раздел 11. Создание прототипа трансмедийного проекта с мультиплатформенной структурой						
Тема 29. Процесс разработки трансмедийного проекта. Состав команды. Особенности дизайна и разработки трансмедийных проектов. Практическое занятие: анализ российских и зарубежных трансмедийных проектов		6	10	12	ГД	Пр,О

Тема 30. Разработка концепции трансмедийного проекта Определение целей и задач проекта; установление и исследование аудитории, ее социально-экономических характеристик, потребностей и предпочтений, включая технологии и медиаформаты. Определение роли аудитории в проекте, ее вклада в историю. Анализ референсов		12	10	ГД	
Тема 31. Построение сюжетных линий, выбор медиа-платформ, на которых разворачивается история. Использование геймификации в нелинейных медиа		8	8	ГД	
Раздел 12. Дизайн и проектирование одной из частей трансмедийного проекта					
Тема 32. Дизайн и проектирование цифрового продукта на одной из цифровых платформ. Возможные варианты: мобильное приложение, интерактивная книга, видеоигра, веб-сериал, интерактивный комикс, анимационный фильм, веб-документальный проект и др.		14	18	ГД	О
Тема 33. Создание высокодетализированного прототипа и его тестирование.		10	8	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	68	68		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине	333		315		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

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-3	Рассматривает ключевые свойства цифровых медиа, нелинейность интерактивной среды; ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-сайтов, web- и мобильных приложений.	Вопросы для устного собеседования
	Разрабатывает информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных проектов; создает интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR- постеры, интерактивную инфографику; многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения; готовит макет интерфейса к передаче в разработку; работает с инструментами интерактивного проектирования.	Практико-ориентированное задание
	Формирует информацию в современном социальном и культурном контексте; осуществляет верстку медийных материалов, используя методы управления вниманием пользователя и принципами создания публикации в интернете.	Практико-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки; полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. 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 4	
1	Определение понятия "пользовательский интерфейс"
2	Прототипирование
3	Основные свойства цифровой среды
4	Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа».
5	Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу)
6	Методология проектирования пользовательского интерфейса.
7	Понятие интерактивного плаката
8	Принципы дизайна интерактивного плаката
9	Использование технологии дополненной реальности в создании интерактивного плаката
10	Мультимедийные средства интерактивных плакатов
Семестр 5	
11	Визуальный дизайн: материалы для заказчика
12	Принципы гештальта в дизайне пользовательского интерфейса
13	Какие задачи решает модульная сетка в веб-дизайне?
14	Что такое верстка сайта?
15	Основные виды верстки веб-сайта

16	Что такое HTML верстка веб-страниц?
17	Характеристики и преимущества лендинга.
18	Принципы дизайна лендинга.
19	Этапы разработки лонгрида
20	Определение понятия "лонгрид"
21	Выразительные средства лонгрида
Семестр 6	
22	Элементы, важные в дизайне мобильных приложений
23	Соединение фирменного стиля с удобным интерфейсом
24	Принципы Material Design компании Google
25	Три основных этапа процесса создания дизайна мобильного приложения
26	В чем разница между UX и UI дизайном?
27	Информационная архитектура и навигация
28	UX-проектирование. Паттерны и психология пользователей
29	Основы юзабилити
30	Принципы вовлечения пользователей
31	Юзабилити-тестирование в UX-дизайне
32	Юзабилити-тестирование: определение и суть метода
33	Юзабилити сайта: принципы и методы оценки
34	Онбординг к мобильному приложению: принципы проектирования
Семестр 7	
35	Определение трансмедиа, кроссмедиа
36	Определение трансмедийного повествования
37	Основные признаки трансмедиа
38	Основные форматы трансмедиа
39	Примеры известных трансмедийных проектов
40	Какие проблемы может решить трансмедийное повествование?
41	В чем проявляются особенности производства трансмедийных проектов?
42	Каковы элементы трансмедийного сторителлинга?
43	Типы трансмедийного повествования
44	Открытые и закрытые системы
45	Современные тренды в трансмедиа сторителлинге
46	Процесс разработки трансмедийного проекта

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

4 семестр

Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов

5 семестр

Дизайн лендинга по брифу заказчика

Разработка мультимедийного лонгрида

6 семестр

Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma

Анимация элементов интерфейса

7 семестр

Разработка концепции трансмедийного проекта; дизайн и проектирование одной из его частей.

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

Экзамен проводится в форме выполнения и просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
Фролов, А. Б., Нагаева, И. А., Кузнецов, И. А., Нагаевой, И. А.	Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение	Саратов: Вузовское образование	2020	http://www.iprbookshop.ru/93989.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
Figma
Adobe XD
Adobe Photoshop
Adobe inDesign
Adobe Illustrator
Adobe After Effects

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

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