

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

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.01 Техническая обработка контента

Учебный план: 2025-2026 09.04.03 ИИТА ПИД ОО №2-1-122plx

Кафедра: 33 Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:
(специальность) 09.04.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки:
(специализация) Прикладная информатика в дизайне

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
3	УП	16	16	75,75	0,25	3	Зачет
	РПД	16	16	75,75	0,25	3	
Итого	УП	16	16	75,75	0,25	3	
	РПД	16	16	75,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.04.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 916

Составитель (и):

кандидат искусствоведения, Доцент

Костюк Инна Сергеевна

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 технического обработки контента.

1.2 Задачи дисциплины:

Изучить классификацию контента;

Выработать навыки обработки разных видов контентов;

Ознакомиться с возможностями инструментальных средств для обработки контента.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Техническая эстетика

Современные технологии разработки программного обеспечения

Основы научно-исследовательской деятельности

Проектно-художественное моделирование инфографики

Проектная документация

Нормативный контроль

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен концептуально проектировать графический пользовательский интерфейс

Знать: Основные принципы построения блок-схем для описания логики работы приложения.

Уметь: Применять информационные технологии для обработки контента перед размещением на сайте.

Владеть: Навыками обработки и реализации информации.

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. Контент. Основные понятия.	3					
Тема 1. Основные понятия и определения дисциплины. Контент: его виды и функции. Практические занятия: Подготовка материала по выбранному виду контента. Оформление и презентация собранного материала.		2	2	4,75	ИЛ	Пр
Тема 2. Методы и ресурсы для сбора материалов, формирующих или способствующих реализации заданного вида контента. Типология различных сред размещения различных видов контента. Связь содержательной и визуальной (стилистической) структуры контента с ресурсом его потенциального размещения. Практические занятия: Анализ содержательной и стилистической составляющих контента на основании выбранных ресурсов. Оформление и презентация собранного материала.		2	2	10	ИЛ	
Раздел 2. Информационный (образовательный) контент (И.(О.)К).						Пр

<p>Тема 3. Общая характеристика И.(О.)К.: характерные особенности, среда размещения, критерии оценки. Методы и ресурсы формирования И.(О.)К. Связь его содержательной и визуальной (стилистической) структуры. Инструментальные средства и программное обеспечение, рекомендуемые при создании И.(О.)К. Практические занятия: Разработка концепции по развитию ресурса с применением И.(О.)К. Оформление и презентация собранного материала.</p>		2	2	8	ИЛ	
<p>Тема 4. Техническая обработка И.(О.)К., его реализация и апробация с учётом выбранной среды размещения. Практические занятия: техническая обработка целесообразного ресурсу И.(О.)К., его реализация и апробация на основании выбранного ресурса.</p>		1	1	7	ИЛ	
<p>Раздел 3. Развлекательный контент (Р.К.).</p>						
<p>Тема 5. Общая характеристика Р.К.: характерные особенности, среда размещения, критерии оценки. Методы и ресурсы формирования Р.К. Связь его содержательной и визуальной (стилистической) структуры. Инструментальные средства и программное обеспечение, рекомендуемые при создании Р.К. Практические занятия: разработка концепции по развитию ресурса с применением Р.К. Оформление и презентация собранного материала.</p>		2	2	8	ИЛ	
<p>Тема 6. Техническая обработка Р.К., его реализация и апробация с учётом выбранной среды размещения. Практические занятия: техническая обработка целесообразного ресурсу Р.К., его реализация и апробация на основании выбранного ресурса.</p>		1	1	7	ИЛ	
<p>Раздел 4. «Продающий» контент (П.К.).</p>						
<p>Тема 7. Общая характеристика П.К.: характерные особенности, среда размещения, критерии оценки. Методы и ресурсы формирования П.К. Связь его содержательной и визуальной (стилистической) структуры. Инструментальные средства и программное обеспечение, рекомендуемые при создании П.К. Практические занятия: разработка концепции по развитию ресурса с применением П.К. Оформление и презентация собранного материала.</p>		2	2	8	ИЛ	Пр
<p>Тема 8. Техническая обработка П.К., его реализация и апробация с учётом выбранной среды размещения. Практические занятия: техническая обработка целесообразного ресурсу П.К., его реализация и апробация на основании выбранного ресурса.</p>		1	1	7	ИЛ	
<p>Раздел 5. Смешанный контент (С.К.).</p>						Пр

Тема 9. Общая характеристика С.К.: характеристики особенности, среда размещения, критерии оценки. Связь содержательной и визуальной (стилистической) структуры С.К. Практические занятия: разработка концепции по развитию ресурса с применением С.К. Оформление и презентация собранного материала.		2	2	9	ИЛ	
	1	1	7	ИЛ		
	16	16	75,75			
	0,25					
Всего контактная работа и СР по дисциплине		32,25	75,75			

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	Формулирует основы алгоритмизации. Проводит обработку контента с помощью информационных технологий для размещения на сайте. Демонстрирует обработанную информацию.	Вопросы устного собеседования Практико-ориентированные задания Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Ответ на теоретический вопрос по материалам лекций полный, с возможными несущественными ошибками. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Ответ на теоретический вопрос не полный, с существенными 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 3
1	Охарактеризовать процесс реализации и апробации смешанного контента.
2	Охарактеризовать процесс реализации и апробации «продающего» контента.
3	Сформулировать особенности технической обработки «продающего» контента.

4	Перечислить характерные особенности, описать среду размещения, сформулировать критерии оценки «продающего» контента.
5	Дать общую характеристику «продающему» контенту.
6	Охарактеризовать процесс реализации и аprobации развлекательного контента.
7	Сформулировать особенности технической обработки развлекательного контента.
8	Перечислить характерные особенности, описать среду размещения, сформулировать критерии оценки развлекательного контента.
9	Дать общую характеристику развлекательному контенту.
10	Охарактеризовать процесс реализации и аprobации информационного (образовательного) контента.
11	Сформулировать особенности технической обработки информационного (образовательного) контента.
12	Перечислить характерные особенности, описать среду размещения, сформулировать критерии оценки информационного (образовательного) контента.
13	Дать общую характеристику информационному (образовательному) контенту.
14	Пояснить связь содержательной и визуальной (стилистической) структуры контента с ресурсом его потенциального размещения.
15	Охарактеризовать типологию разнообразных сред размещения различных видов контента.
16	Перечислить методы и ресурсы для сбора материалов, формирующих или способствующих реализации определённого вида контента.
17	Охарактеризовать виды контента и его функции.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

- Сформировать макет главной страницы сайта для квартиры-музея А. Блока в Санкт-Петербурге.
- Сформировать макет главной страницы сайта для этнографического музея в Санкт-Петербурге.

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	+ <input type="checkbox"/>	Письменная <input type="checkbox"/>	Компьютерное тестирование <input type="checkbox"/>	Иная <input type="checkbox"/>
--------	----------------------------	-------------------------------------	--	-------------------------------

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 15 минут;
- выполнение практико-ориентированных на компьютере составляет 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				
Бараксанов, Д. Н., Ехлаков, Ю. П.	Управление ИТ-сервисами и контентом	Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники	2015	http://www.iprbookshop.ru/72199.html
Яковенко, Л. В.	Управление ИТ-сервисами и контентами	Симферополь: Университет экономики и управления	2020	https://www.iprbooks hop.ru/119453.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Журавлева, Т. Ю.	Практикум по освоению дисциплины «Управление ИТ-сервисами и контентом»	Саратов: Вузовское образование	2014	http://www.iprbookshop.ru/21362.html
Костюк И. С.	Техническая обработка контента	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020229

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

Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic

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