

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.10

Разработка развлекательного контента

Учебный план: 2026-2027 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:
(специализация) ИТ-технологии создания цифрового контента

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, 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	16	32	69	27	4	Экзамен
	РПД	16	32	69	27	4	
Итого	УП	33	66	125,75	27,25	7	
	РПД	33	66	125,75	27,25	7	

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

Составитель (и): кандидат технических наук, Доцент	_____	Яуничева Елена Николаевна
Ассистент	_____	Калугина Наталия Ильинична
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-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.	
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.	

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. Анализ актуального развлекательного контента. История и развития медиа и цифровых развлечений. Практические занятия: выполнение заданий и упражнений, формирующих навыки анализа современного развлекательного контента, его актуальности.		3	7	11	ИЛ	
Тема 2. Формирование контента. Типы аудитории и пользователей. Основы нарративного дизайна. Эмоциональный дизайн. Практические занятия: разработка и апробация концепций базовых форм цифрового развлекательного контента.		5	8	13,75	ИЛ	

Тема 3. Особенности разработки современного развлекательного контента. Графический стиль и визуальная эстетика. 2D и 3D графика. Звуковой дизайн и музыка. Практические занятия: выполнение упражнений, развивающих навыки создания графического развлекательного контента. Создание развлекательного видеоконтента.		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. Геймификация и интерактивность. Интерфейсы и взаимодействие. Практические занятия: выполнение упражнений, формирующих навыки сложных сценарных задач с применением принципов интерактивности	7	5	10	20	ИЛ	О
Тема 6. Иммерсивные развлечения. Интерактивные технологии. Виртуальная и дополненная реальность. Практические занятия: выполнение заданий, направленных на создание интерактивных интерфейсов.		5	11	20	ИЛ	
Раздел 3. Разработка сложных проектов						
Тема 7. Этика в развлекательном контенте. Практические занятия: анализ существующих кейсов на предмет определения соответствия нормам этики и общей успешности проектов.		6	6	11	ИЛ	
Тема 8. Разработка многосоставного проекта Практические занятия: выполнение упражнений, направленных на формирование навыка распределения приоритетности задач в многосоставных			5	18		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	32	69		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		101,75		150,25		

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-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	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки,
	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.	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.
10	Дать определение понятию «развлекательный контент, определить его цели и задачи
11	Сторителлинг и нарративный дизайн.
12	Цели и задачи геймификации.
Семестр 7	
13	Дать определение понятию «целевая аудитория» в контексте цифрового развлекательного контента.
14	Определить виды и дать характеристику современных медиа-платформ.
15	Описать методику апробации концепций цифрового развлекательного контента.
16	Дать определение понятию «актуальность контента», описать принципы ее определения
17	Опишите особенности влияния интерактивных элементов на пользователей
18	Современные технологии в разработке цифрового развлекательного контента
19	Описать принципы композиции, цветовых и графических элементов для создания эффективного графического контента
20	Принципы и главные аспекты звукового дизайна
21	Перечислить основное программное обеспечение, используемое для создания современного цифрового развлекательного контента, соотнести виды контента и ПО.
22	Цели и задачи маскарада

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
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				
Сенаторов А. А., Никольский А.	Контент-маркетинг	Москва: Альпина Паблицер	2017	http://www.iprbookshop.ru/58557.html

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