МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московская государственная художественно-промышленная
академия им. С.Г. Строганова"
(МГХПА им. С.Г. Строганова)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин
06 июля 2022 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1. В.01 «Проектирование в дизайне мультимедиа»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы «Средовой дизайн»
Курс 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,33
Практические занятия	384	10,67
Семинарские занятия	-	-
Самостоятельная работа	153	4,25
Форма аттестации, Зачет – 5,6 Экзамен –7 сем Курсовой проект – 6, 7 сем	27	0,75
Всего	576	16,0

Москва, 2022 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн».
По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022 г. утвержденного на ученом совете МГХПА им. С.Г. Строганова (протокол №9 от 06.07.2022г.).

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022.

Примерная программа по дисциплине отсутствует.

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн» _____ Кузнецова Е.А.

И.о. зав. кафедрой _____ Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования виртуальных пространств и интеграции мультимедийного контента в различные среды: фестивальную, городскую, рекламно-репрезентативную, выставочную и другие, с применением различных современных цифровых технологий, на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- обучение студента грамотному применению в проектной практике теоретических знаний, почерпнутых на академических и специализированных пропедевтических дисциплинах в рамках обучения;

- обучение студента работе с профессиональной литературой, умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области дизайна мультимедиа, а также в пограничных областях, таких как архитектурное проектирование, дизайн интерьеров, промышленный дизайн, графический дизайн, декоративное искусство;

- обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области архитектуры и дизайна, как в России, так и за рубежом, ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования;

- обучение студента использованию в процессе проектирования знаний, почерпнутых из исторического наследия в области архитектуры, дизайна, декоративно-прикладного и декоративного искусства;

- привитие навыков комплексного подхода к проектированию сложных средовых объектов с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике;

- способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого учащегося.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование в дизайне мультимедиа» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» *бакалавр* по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

- *«Пропедевтика»;*
- *«История искусств»;*
- *«Макетирование»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Введение в специальность»;*
- *«Информационные технологии в дизайне».*

Дисциплина «Проектирование в дизайне мультимедиа» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

- *«Основы типографики»;*
- *«Спецрисунок»;*
- *«Эксподизайн»;*
- *«Организация проектной деятельности»;*
- *«Основы проектирования мультимедиа контента».*

Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» могут быть использованы при прохождении учебной, производственной и преддипломной практик, выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной и информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа»

УК-2 – способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1 – способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна;

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные методы оценки разных способов решения задач в рамках поставленной цели; знает основные законы композиции применительно к дизайну трехмерных объемно-пространственных объектов, фундаментальные законы колористики и применения их в проектировании медиа среды;
- регулирующие профессиональную деятельность, основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайна мультимедиа;
- основные формообразующие принципы объектов проектирования и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования трехмерных объемно-пространственных объектов;
- тенденции развития методов проектной деятельности, возможности решения проектных творческих задач в зависимости от типологии выбранного мероприятия (фестиваль, реклама, выставка и другие) и масштаба (Международная, Всероссийская, Региональная и т.д.);
- методику, технику и приемы модульного формообразования; методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции медиа среды.
- перспективные направления развития дизайна мультимедиа;
- понятии «проектной концепции» как содержательная основа проектируемой виртуальной и интерактивной среды.

2) Уметь:

- решать проектные задачи организации визуально-информационной и предметно-

пространственной виртуальной среды, основанные на создании проектной концепции;

- создавать проектные концепции на основе художественного образа;
- разрабатывать уникальную медиа среду в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий, работать в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование), находить «образное» решение проектируемой медиа среды, его яркие выразительные характеристики;
- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач, работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной, пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом;
- разрабатывать концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение, проводить фотосессии объектов мультимедиа и создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу;
- применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений.

3) Владеть:

- навыками выбора оптимального способа решения поставленных задач; навыками работы с нормативно-правовой документацией при разработке и реализации проектов;
- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе компьютерного моделирования, а также профессиональным арсеналом художественно-выразительных средств и проектных методов;
- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний, а также - методикой комплексного проектирования в области создания объектов дизайна мультимедиа;
- приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения, методикой обоснования принятых проектных решений.

4. Структура и содержание дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 16 зачетных единиц, 576 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	5	4	140	36	*Защита практической работы, реферат, тестирование*
	Итого 5 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**Зачет**
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	6	4	140	36	*Тест, реферат, защита практической работы.*
	К.П.	6				*Защита к.п*
	Итого 6 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**Зачет, защита к.п**
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка.	7	4	104	81	
	К.П.	7				*Защита к.п*
		7			**27**	**Экзамен**
	Итого 7 семестр Форма аттестации		**4**	**104**	**108**	**защита к.п**
	Всего		**12**	**384**	**180**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Проектирование в дизайне мультимедиа»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции

1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	4	Создание экспозиционной медиа среды торгового пространства с целью привлечения внимания посетителей и покупателей к определенным продуктам или услугам. Такое пространство может быть организовано как внутри торгового центра, так и в экспозиционной среде.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	4	Знакомство с понятием «медиа-реконструкция». Проектное задание и реально существующая архитектурно-планировочная ситуации. Методы проведения фотосессии будущего объекта проектирования. Выработка идеи и механики объекта. Анализ визуального стиля и архитектуры объекта. Разработка концепции интерактивной виртуальной среды. Создание пользовательского сценария для интерактива. Создание визуального решения на основе стиля объекта проектирования сложного пользовательского интерфейса для виртуальной среды. Анимация пользовательского интерфейса.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка	4	Создание современной мультимедиа площадки с учетом новейших технологий использование всех доступных мультимедиа технологий для создания эффективного и привлекательного контента, разработка удобного и эстетически привлекательного интерфейса, который соответствует тематике и обеспечивает удобство использования площадки.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
	Итого	**12**		

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Проектирование в дизайне мультимедиа»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
			1 семестр	
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	140	Методические задачи: - привязка проектного задания к коллаборации нескольких торговых брендов; - поиск ассоциативного образного решения в графическом упражнении; - разработка концепции интерактивной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе фирменного стиля компании; - проектирование сложного пользовательского интерфейса с технологией дополненной реальности; - анимация пользовательского интерфейса; - разработка «сценария» проекта коллаборации брендов на основе сложившегося образного решения и интерактивной механики; - методы и композиционные приемы организации интерактивной механики. Учет специфики восприятия; - графическое и объемно-пространственное представление концепции интерактива.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
	Итого 5 семестр	**140**		
			2 семестр	
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	140	Методические задачи: -знакомство с понятием «медиа-реконструкция»; - привязка проектного задания к реально существующей архитектурно-планировочной ситуации; - проведение фотосессии будущего объекта проектирования; - выработка идеи и механики объекта; - анализ визуального стиля и архитектуры объекта; - разработка концепции интерактивной виртуальной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе стиля объекта; -проектирование сложного пользовательского интерфейса для	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			виртуальной среды; - анимация пользовательского интерфейса; – создание виртуальной модели объекта (для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта); – разработка интерактивной среды (после создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним); - учет специфики интерактива проектируемого объекта; - понятие гармонизации облика виртуальной среды с учетом мультимедиа; - композиционное решение с учетом реально существующей архитектурной ситуации и мультимедиа технологий. Понятие масштаба и сомасштабности объектов; - графическое и объемно-пространственное представление дизайн-концепции в вирутальной реальности.	
	Итого 6 семестр	**140**		
			3 семестр	
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка	104	Методические задачи: - проведение фотосессии будущего объекта проектирования с привязкой к реально существующей архитектурно-планировочной ситуации города; - разработка «сценария» интерфейса, поиск образного решения на основе графического упражнения и инсталляции; - разработка концепции интерактивной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе стиля объекта; - проектирование сложного пользовательского интерфейса для интерактивной среды; - анимация пользовательского интерфейса - создание виртуальной модели объекта. Для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта. - разработка интерактивной среды. После создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту,	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним. - графическое, объемно-пространственное и мультимедийное представление концепции интерьерной среды. Состав проекта: Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – Интерфейс вирутальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – Видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототипы всех интерактивов. - Создание виртуальной модели объекта. Для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта. - разработка интерактивной среды. После создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним. - Графическое, объемно-пространственное и мультимедийное представление концепции интерьерной среды.	
	Итого 7 семестр	**104**		
	ИТОГО	**384**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	36	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – интерфейс приложения; – сценарий взаимодействия с пользователем выполненный средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности. Рекомендуемый масштаб - М 1:1. Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототип в дополненной реальности.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	36	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – интерфейс вирутальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса в VR. Анимация интерактива. Прототип в виртуальной реальности.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка	81	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – Интерфейс виртуальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – Видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототипы всех интерактивов.	
	Итого	**153**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий.

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

посещение практических занятий – 20 баллов

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» студентами очной формы обучения с 5 по 7 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания, рефераты, тест, портфолио, экзамены и курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Практическая работа	1	20	50
Тест		7	10
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	27	60
Экзамен		24	40
Итого 6 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	27	60
Экзамен		24	40
Итого 7 семестр:	**1**	**51**	**100**

Оценочные средства при выполнении **Курсового проекта**	Min, баллов	Max, баллов
Формальные критерии оценки	16	30
Содержательные критерии оценки	35	70
Итого 6 сем	**51**	**100**
Формальные критерии оценки	16	30
Содержательные критерии оценки	35	70
Итого 7 сем	**51**	**100**

Курсовой проект в 6, 7 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины *«Проектирование в дизайне мультимедиа»* в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Алексеев, А.Г. Проектирование: Предметный дизайн: учебное пособие / А.Г. Алексеев. — Кемерово: КемГИК, 2017. — 95 с. — ISBN 978-5-8154-0405-2. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/105256

2. Кравчук, В.П. Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие / В.П. Кравчук; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово: КемГУКИ, 2015. - 48 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8154-0309-3; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320 (05.08.2019).

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование: учебное пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99290

2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Арнхейм Р. - М.: Архитектура-С, 2012. - 392 с: ил. - Библиогр.: с. - 220 р. р.

3. Иттен, Иоханес. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен. - М: Аронов, 2008. - 95 с.: ил., цв. ил. - (пер.с немец.). - 250 р.

4. Лепская, Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.А. Лепская. — Электрон. дан. — Москва: 2004. — 112 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/109116.

5. Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73847.

6. Браун, Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей [Электронный ресурс] / Т. Браун; пер. с англ. В. Хозинского. — Электрон. дан. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 256 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/62246.

7. Корягина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.М. Корягина, С.А. Бондарчук. — Электрон. дан. —

Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. — 91 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

8. Костина, Н.Г. Фирменный стиль и дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Г. Костина, С.Ю. Баранец. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/93556.

9. Розета, М. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / М. Розета, Э. Ойана ; пер. с англ. Т. Мамедова. — Электрон. дан. — Москва: Альпина Паблишер, 2016. — 220 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/95206. — Загл. с экрана.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
5.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
6.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
7.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных

средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

Учебная аудитория для проведения занятий практического типа. Учебная мебель: парты, стулья.

Для использования инвалидами не приспособлены.

Помещение для самостоятельной работы. Учебная мебель: парты; стулья, стационарные компьютеры с доступом к сети Интернет и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология курса «Проектирование в дизайне мультимедиа» для дизайнеров базируется на целостном системном подходе к решению проектной темы, используя традиционные инновационные технически прогрессивные методы проектирования. Задание составляется с учетом целей и задач курса «Проектирование в дизайне мультимедиа», основывается на требованиях и нормах, предъявляемым к проектам дизайна среды, с учетом новейших тенденций в теории и практике архитектурно-дизайнерского проектирования.

Итогом любого проектного задания является создание целостной среды, способной к функционированию, учитывающей весь комплекс требований современного потребителя к данному типу жилого, общественного, репрезентативного и т.д. пространства.

Учебный материал преподносится студентам в форме вводных и теоретических лекций, практических занятий, работой в фондах ВУЗа и кафедры, на профессиональных выставках и мастер-классах, проходящих в рамках выставок-конкурсов под руководством ведущего преподавателя.

Методически знакомство студента со спецификой дисциплины «Дизайн среды», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «среды», «пространства», «комплексного и системного средового объекта».

Спецификой методической стратегии курса «Проектирование в дизайне мультимедиа» является средовой подход, прием образного раскрытия каждой темы с разработкой сценарной средовой модели на материале самого широкого круга проектных тем. Образный акцент в проектировании повлек за собой своеобразие методики поэтапного выполнения проектов (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в область проектируемой тематики: анализ существующих прототипов, реализованных на практике, отечественного и зарубежного материала; приглашение специалистов и консультантов с опытом работы в данной проектной области, в случае узко-специальных средовых тематик (экстремальная среда, театральное пространство и т.д.); привлечение

материалов Методического Фонда кафедры и института (проектная графика, макеты, видеопрезентации); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания. Привязка задания к реальному архитектурному пространству влечет проведение фотосессии выбранного объекта. В процессе работы над проектным заданием студенты посещают профессиональные выставки и мастер-классы, проходящие в рамках выставок-конкурсов.

- погружение в процесс проектирования в первичном ассоциативном поиске будущего образа в плоскостном графическом упражнении. Материалы – без ограничений

- поиск образного решения в объемно-пространственной скульптурной инсталляции, материалы – без ограничений

- этап утверждения общей концепции и образной идеи проекта

- эскизирование и поиск конкретного объемно-пространственного решения на основе планировочной структуры. Утверждение плана в соответствующем масштабе. Свободная техника эскизной подачи с использованием трехмерного аксонометрического изображения и плоскостного ортогонального представления объектов и фрагментов среды.

Объемно-пространственное представление проекта в поисковых макетах.

- отбор образного решения, утверждение плана, чертежей разверток и ортогональных проекций наиболее значимых фрагментов в технике ручной графики. Начиная со 2-го курса – переход к созданию трехмерной компьютерной модели будущего проекта

- этап утверждения объемно-пространственного и планировочного решения будущего проекта

- заключительный этап: композиционное решение графической части, разработка в макете заданного масштаба основной объемно-пространственной структуры проектируемой среды, подготовка электронной презентации проекта и брендбука.