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.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ.04.02 «Основы проектирования мультимедиа контента»
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 4
Семестр 7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Зачет: 7 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2022 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г по направлению54.03.01 «Дизайн».

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

Профессор кафедры «Средовой дизайн» Заева-Бурдонская Е.А.

Доцент кафедры «Средовой дизайн» Кузнецова Е.А.

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

– получение представления о мультимедийных технологиях в экспозиционном творчестве;

– рассмотрение проблемы взаимодействия традиционных и мультимедийных технологий в формировании проектного решения внутреннего наполнения музеев и выставок;

– проведение научно-практического анализа существующих проектных решений в сфере создания различных видов мультимедийного визуального наполнения экспозиции;

– получение практических навыков создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий;

– изучение практического экспозиционного опыта, учебно-методической литературы, программного обеспечения по рекомендованным дисциплинам учебного плана;

– развитие у обучающегося навыков использования определенного алгоритма действий по созданию мультимедийного контента в дизайне экспозиции;

– развитие индивидуальных и формирование личностных качеств дизайнера, таких как: способность проявлять профессиональную творческую индивидуальность, использовать проектное мышление, формулировать цели и задачи дизайн-проекта, выбирать необходимые методы и средства при создании мультимедийного контента в экспозиции.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы проектирования мультимедиа контента» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Основы проектирования мультимедиа контента» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Основы разработки компьютерных игр»,

в) «Основы программирования»,

г) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

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:

Знать:

– теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов как части экспозиционной среды,

– методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедиа контента;

– эстетико-функциональные факторы проектирования мультимедийных экспозиционных решений,

– типологию объективных факторов, влияющих на создание мультимедиа контента в экспозиции

– виды и функциональные характеристики мультимедийного оборудования

– существующие проблемы экспозиционных комплексов

– виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера.

Уметь:

– осуществлять методическую работу по созданию собственной теоретической и практической базы создания мультимедийного контента в экспозиционной среде;

– работать с техническим заданием на разработку концепции мультимедиа контента с учетом разработанного интерактивного сценария;

- анализировать существующие проектные решения;

– выделять достоинства и недостатки в выставочном и музейном мультимедиа контенте;

– использовать инновационные технологии мультимедиа в дизайне выставок и музеев;

– использовать цифровые методы и средства для повышения эффективности мультимедийного контента, вписанного в среду музеев и выставок;

– защищать свой дизайн-проект перед аудиторией, отстаивая собственный эстетические и художественные принципы;

– анализировать возникающие в проектной деятельности объективные и субъективные затруднения, генерировать и реализовывать план действий по их разрешению;

– анализировать экспозиционную деятельность в комплексе с особенностями создания мультимедийного контента в определенных функциональных и эстетических условиях;

– обоснованно выбирать оптимальные формы, методы и средства обучения и воспитания, определять результаты усвоения программного материала, проводя мониторинг качества знаний;

– самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности.

Владеть:

– методами и методиками проектной деятельности в сфере мультимедиа-дизайна экспозиций;

– навыками работы с экспозиционным контентом;

– методикой выбора необходимого для работы музея или выставки цифрового оборудования;

– принципами использования системного подхода для передачи проектного замысла в мультимедиа-дизайне;

– методами и средствами проектирования, адекватными целям и содержанию проектного задания;

– способами повышения эффективности выставочного оборудования и создания визуального контента средствами мультимедиа-дизайна;

– способностью разрабатывать мультимедийный контент;

– современными образовательными технологиями, интерактивными и инновационными методами преподавания.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семест	Виды учебной работы (в часах)	Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

		р	Лекции	Практические работы	СРС	по разделам
1	Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных решений визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10	7	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея	7	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы проектирования мультимедиа контента» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных	3	Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн	Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн, история и теория	ПК-3; ПК-4

	решений				
2	визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10	3	Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента	Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента	ПК-3; ПК-4
3		3	Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции.	Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции.	ПК-3; ПК-4
4		3	Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна	Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна, не менее 10, по функциональным, эргономическим и эстетическим критериям	ПК-3; ПК-4
5		6	Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции	Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции	ПК-3; ПК-4
6	Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея	18	На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологические	На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологические требования к мультимедиа контенту в экспозиции,	ПК-3; ПК-4

			требования к мультимедиа контенту в экспозиции, эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды.	эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды. Цели проекта: Проектирование концепции мультимедийного контента в среде экспозиции музея или выставки, достижение эстетической целостности и единого функционального решения, решение задач вариабельности и функциональности мультимедийных решений в среде экспозиции, решение проблем воздействия мультимедийного контента в экспозиционной среде на посетителя.	
	Итого 7 семестр	**36**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Научно-аналитический этап	18	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Практический этап	18	Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**36**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» 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

Практические дисциплины
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 предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы проектирования мультимедиа контента»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Вильчес-Ногерол, А.В. Мультимедиа в эксподизайне : учебное пособие / А.В. Вильчес-Ногерол. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-87627-116-7. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99271 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст] : учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD : ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст]: учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. : ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-0593-7; 978-5-16-009817-3

4. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713

5. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб.пособие / Хворостов Д.А. - М. : ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» 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.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	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).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Основы проектирования мультимедиа контента» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Студентам необходимо ознакомиться:

– с содержанием рабочей программы дисциплины (далее – РПД), с целями дисциплины, методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на образовательном портале и сайте кафедры, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры.

Советы по планированию и организации времени, необходимого на изучение дисциплины. Рекомендуемое распределение времени на изучение дисциплины указано в разделе «Структура и содержание дисциплины».

«Сценарий» изучения дисциплины. «Сценарий» изучения дисциплины студентом подразумевает выполнение им следующих действий:

1. Ознакомление с целями и задачами дисциплины.
2. Ознакомление с требованиями к знаниям и навыкам студента.
3. Первичное ознакомление с разделами и темами дисциплины.
4. Ознакомление с распределением времени на изучение дисциплины.
5. Ознакомление со списками рекомендуемой основной и дополнительной литературы по дисциплине.
6. Углублённое ознакомление с разделами и темами дисциплины.
7. Предварительный охват на основе рекомендуемой литературы круга вопросов, актуальных для конкретного занятия.
8. Самостоятельная проработка основного круга вопросов как каждого последующего, так и каждого предыдущего занятия в свободное время между занятиями по дисциплине.
9. Присутствие и творческое участие на лекционных и практических занятиях.
10. Выполнение требований планового текущего и итогового контроля.
11. Уточнение возникающих вопросов на консультации по дисциплине.
12. Непосредственная подготовка к экзамену по дисциплине на основе выданных преподавателем вопросов.

12.1 Рекомендации по подготовке к практическим (семинарским) занятиям

Студентам следует:

– приносить с собой рекомендованную преподавателем литературу к конкретному занятию;

– до очередного практического занятия по рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующий теме занятия;

– при подготовке к практическим занятиям следует обязательно использовать не только лекции, учебную литературу, но и нормативно-правовые акты и материалы правоприменительной практики;

– теоретический материал следует соотносить с правовыми нормами, так как в них могут быть внесены изменения, дополнения, которые не всегда отражены в учебной литературе;

– в начале занятий задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;

– в ходе семинара давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;

– на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

12.2 Методические рекомендации по выполнению различных форм самостоятельных домашних заданий

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение различного рода заданий, которые ориентированы на более глубокое усвоение материала изучаемой дисциплины. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению.

Студентам следует:

– руководствоваться графиком самостоятельной работы, определенным РПД;

– выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения, и разбирать на семинарах и консультациях неясные вопросы;

– при подготовке к промежуточной аттестации параллельно прорабатывать соответствующие теоретические и практические разделы дисциплины, фиксируя неясные моменты для их обсуждения на плановой консультации.