

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»

Экономический факультет
Кафедра дизайна и art-менеджмента

УТВЕРЖДАЮ
проректор

_____ П.А. Машаров
«17» апреля 2025 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ «ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Укрупненная группа направлений подготовки	54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств
Программа высшего образования	Программа магистратуры
Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Направленность (профиль) образовательной программы	Коммуникационный дизайн
Квалификация	Магистр
Форма обучения	Очная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2025

Рабочая программа дисциплины **«Интерактивные технологии в дизайне»** для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (Профиль: Коммуникационный дизайн), составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1004, Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2025 года.

Разработчик:

доцент кафедры дизайна и art-менеджмента,
канд. пед. наук, доцент

Ю. Ю. Трошкина

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна
Протокол от 02.04.2025 г. № 9

зав. кафедрой

А. В. Трошкин

СОГЛАСОВАНО:

Декан экономического факультета
16.04.2025 г.

Ю. Н. Полшков

Учебно-методическая комиссия экономического факультета
Протокол от 16.04.2025 г. № 7
Председатель

Е. Н. Стрелина

Руководитель основной профессиональной
образовательной программы,
канд. пед. наук, доцент
02.04.2025 г.

А. В. Трошкин

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной:

дисциплины программы магистратуры: «Теория рисунка и живописи», «Методологические основы проектной деятельности», «Компьютерные технологии в дизайне», «Дизайн выставочных пространств», «Дизайн-проектирование систем визуальных коммуникаций», «История и современные тенденции дизайна».

1.2. Дисциплины, курсовые работы и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:

дисциплины программы магистратуры: производственная практика: технологическая практика, производственная практика: преддипломная практика, подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	54.04.01 Дизайн (Профиль: Коммуникационный дизайн)
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.В.ДВ.2.2 «Интерактивные технологии в дизайне»
Часть образовательной программы	Вариативная часть (формируемая участниками образовательных отношений (дисциплины по выбору))
Количество зачетных единиц / всего часов	3 / 108

В случае предъявления от обучающегося или его родителя (законного представителя) заявления на обучение по адаптированной образовательной программе высшего образования, подкрепленного заключением психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК) или медико-социальной экспертизы (МСЭ) с рекомендациями создания индивидуальной программы реабилитации и абилитации (ИПРА), данная рабочая программа может быть адаптирована с учетом индивидуальных особенностей здоровья обучающегося.

2.2. Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекционных	лабораторных	практических	самостоятельной работы + контроль	всего	
Очная	2	3	0	45	0	63	108	зачёт

3. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ

Овладение студентами прочными знаниями в области интерактивных технологий для создания мультимедиа-продуктов, формирование умений и навыков использования интерактивных технологий в профессиональной деятельности.

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1. Компетенции

ПК-2. Способен формировать художественную концепцию и выполнять художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

4.2. Индикаторы компетенций

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ПК-2. Способен формировать художественную концепцию и выполнять художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-2.2. выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-2.1.1. <i>Знает</i> теоретические основы проектирования носителей визуальной информации, из разновидности и назначение, принципы визуального восприятия информации и коммуникации</p> <p>ПК-2.1.2. <i>Умеет</i> применить теоретические знания в области визуальных коммуникаций при проектировании носителей рекламы, знаковых коммуникационных систем</p>

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Краткое содержание темы
Раздел 1. Технология создания интерактивных материалов	
Тема 1. Создание интерактивных материалов в различных цифровых средах	1. Принципы создания интерактивной графики, ее типы, виды, программы. Анализ примеров. 2. Онлайн сервисы создания интерактивной графики.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 2, семестр – 3

Наименования раздела и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Технология создания интерактивных материалов					
Тема 1. Создание интерактивных материалов в различных цифровых средах.	0	45	0	63	108
Итого по содержательному модулю 1	0	45	0	63	108
Всего по компоненту ОПОП	0	45	0	63	108

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ 1 ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МАТЕРИАЛОВ

1. Понятие и признаки интерактивности.
2. Сфера применения интерактивных технологий в дизайне.
3. Спектр возможностей использования интерактивной графики.
4. Основные принципы, виды и жанры интерактивной графики.
5. Инструменты создания интерактивной графики.
6. Инструменты создания интерактивных визуализаций.
7. Принципы создания интерактивной графики, ее типы, виды, программы.
8. Онлайн сервисы создания интерактивной графики.
9. CSS3-переходы, трансформации и анимации и как их можно использовать в интерактивной графике.
10. Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.
11. Дополненная реальность как новый интерфейс взаимодействия человека с компьютером.
12. Интерактивность в системах виртуальной реальности.

7.2. Темы докладов (рефератов)

Не предусмотрены программой дисциплины

7.3. Темы письменных работ (типы задач)

Задание 1.

Создать интерактивную инфографику использования интерактивных цифровых технологий при проектировании мультимедийных продуктов.

Задание 2.

Создать календрь с применением интерактивных компьютерных технологий, отвечающих современным требованиям дизайна.

Критерии оценивания модульной контрольной работы

Вид задания	Количество баллов
1 задание	25
2 задание	25
Всего	50

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лабораторных занятий.

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
-----------------------	------------	-------

Содержательный модуль 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа	50
	Итого	60
Самостоятельная работа		40
Всего		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом.
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен проводится в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- 3) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- 3) для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м и 5-м корпусах ДонГУ (г. Донецк, ул. Челюскинцев, 186; 1896). Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской, мультимедийный проектор и экран, ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя, выход в Интернет – проводной или с использованием Wi-Fi.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 7-го корпуса (ауд.103).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

Дистанционный курс «Интерактивные технологии в дизайне» для студентов направления подготовки 54.04.01 Дизайн, магистерской программы «Коммуникационный дизайн» факультета ФГБОУ ВО «ДонГУ»: *облако сервиса mail.ru*, папка «Интерактивные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/xwe3/2WzjmFcMm>.

11. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

1. Лаврентьев, А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 208 с. – (Авторский учебник). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://biblionline.ru/bcode/424029> (дата обращения: 25.03.2019).

2. Хныкина, А.Г. Информационные технологии / А.Г. Хныкина, Т.В. Минкина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : СКФУ, 2017. – 126 с.: схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494703> (дата обращения: 28.09.2019). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

3. Нартя, В.И. Основы конструирования объектов дизайна : учебное пособие : [16+] / В.И. Нартя, Е.Т. Суиндигов. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2019. – 265 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=565018> (дата обращения: 25.05.2020). – Библиогр.: с. 280. – ISBN 978-5-9729-0353-5. – Текст : электронный.

4. Основные средства моделирования художественных объектов : учебное пособие / А.Р. Шайхутдинова, А.Н. Кузнецова, Л.В. Ахунова, Р.Р. Сафин ; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2017. – 88 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=561114>.

5. Кухта М. С. Дизайн и технологии : учебник. – Томск :СТТ, 2016. – 170 с. – (Дизайн и общество).

11.2. Дополнительная литература

1. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 320 с.: ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>.

2. Третьяк, Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие : [12+] / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 166 с. – (Элективный курс. Профильное обучение). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227181>.

3. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн / А. Н. Лаврентьев. - Москва : Гардарики, 2008. – 303 с.

4. Страуструп, Б. Дизайн и эволюция C++ : Пер. с англ. / Бьерн Страуструп. – М. : ДМК, 2000. – 448 с.

5. Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. – Москва [и др.]: Диалектика, 2009. – 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).

6. Жадаев, Б. Adobe Illustrator CS: Офиц. учеб. курс / Ред. Б. Жадаев. – М.: Триумф, 2005. – 496 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

7. Ковтанюк, Ю. С. CorelDRAW 11 для дизайнера / Ю.С. Ковтанюк; Под ред. С. В. Соловьяна. – К.: Юниор; М.: ДиаСофтЮП, 2003. - 1040 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

8. Кохен, Л. С. Adobe Illustrator CS: Дизайн-лаборатория / Л.С. Кохен. – М.: Триумф, 2005. – 383 с.

9. Лендер С. Adobe Photoshop CS с нуля: Учеб. пособие / С. Лендер, И. Нечаев. – М.: Лучшие кн., 2005. – 311 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

10. Миронов, Д. CorelDRAW 10: Учеб. курс / Д. Миронов. – СПб.: Питер, 2001. – 448 с.

11. Сибрина, Т. П. Adobe Photoshop CS3 на примерах / Т.П. Сибрина. – СПб.: БХВ-Петербург, 2007. – 496 с. + [1] электрон. опт. диск (DVD).

12. Смолина, М. А. CorelDRAW X3 / М. А. Смолина; [ред. А. В. Слепцов]. – М. и др.: Диалектика, 2007. – 628 с.

12. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ):** федеральная государственная информационная система / Министерство Культуры РФ; Российская государственная библиотека. – Москва, 2019- . – URL: <https://rusneb.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный, подписка. Необходима установка программного обеспечения. – Текст: электронный.

2. **eLIBRARY.RU:** научная электронная библиотека: сайт. – Москва, 2000- . – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. –Текст: электронный.

3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»: сайт / Ассоциация «Открытая наука». – Москва, 2014- . – URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
4. Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания Сетевой электронной библиотеки, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
5. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт. – Москва, 2013. – URL: <https://urait.ru/library/svobodnyy-dostup/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания свободного доступа, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
6. Электронно-библиотечная система ДонГУ: сайт / ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк, 2016- . – URL: <http://library.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
7. Электронный каталог Научной библиотеки ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://library.donnu.ru/catalog/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: поиск свободный, электронные документы – для пользователей ДонГУ.
8. Электронный архив ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный.
9. Официальный сайт Союза дизайнеров России <http://www.design-union.ru>.
10. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне <https://www.designboom.com/>
11. Всероссийская творческая общественная организация "Союз художников России" <https://www.shr.su/>.

13. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы Dream Spark для высших учебных заведений)
4. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).