

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Минцаев Марсель Шаварович

Должность: Ректор

Дата подписания: 07.04.2025 04:33:21

Уникальный программный ключ:

236bcc35c296f119d6aafdc22836b21db52dbc07971a86865a5825f9fa4304cc

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени академика М.Д. Миллионщикова



Первый проректор – проректор
по образовательной деятельности

И.Б. Мамедбеков

«22» 05 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

«Дизайн цифровых медиа»

Направление подготовки

09.04.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль)

«Информационные системы и технологии»

Квалификация

Магистр

Год начала подготовки – 2025

Грозный – 2025

1. Цели и задачи дисциплины

В результате освоения данной дисциплины магистр приобретает знания, умения и навыки, обеспечивающие достижение цели основной образовательной программы.

Цель дисциплины – формирование системного представления о принципах проектирования цифровых медиа и развитие профессиональных навыков создания визуального, интерактивного и мультимедийного контента.

Задачи дисциплины:

- · Познакомить с основными видами цифровых медиа, их форматами и областями применения;
- · Сформировать навыки анализа целевой аудитории, медиаконтекста и пользовательских сценариев;
- · Научить применять принципы композиции, типографики, цвета и визуальной иерархии в цифровой среде;
- · Научить проектировать интерфейсы и мультимедийные продукты с учетом принципов UX/UI;
- · Сформировать навыки создания, подготовки и представления цифрового медиапродукта.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн цифровых медиа» относится к дисциплинам обязательной части направления подготовки 09.04.02 Информационные системы и технологии (квалификация «магистр»).

Предшествующие дисциплины, освоение которых необходимо для изучения данной дисциплины:

- Методы принятия решений
- Технологии разработки виртуальных моделей

Последующие дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:

- Методы и средства распознавания образов и визуализации
- Разработка ИС на базе веб-технологии и мобильных приложений
- Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков;
- Научно-исследовательская работа
- Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (в том числе проектная практика);
- Государственная итоговая аттестация (ВКР).

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Таблица 1

Код по ФГОС	Индикаторы достижения	Планируемые результаты обучения по дисциплине (ЗУВ)
Профессиональные		
ПК-1. Способен управлять внедрением, предоставлением, использованием и развитием цифровых и информационных технологий ПК-2. Способен разрабатывать структуры и дизайн графических интерфейсов ПК-4. Способен управлять ИТ-проектами, моделью предоставления сервисов и знаниями с помощью ИТ	ПК-1.1. Осуществляет планирование научных и прикладных исследований в области информационных технологий ПК-1.3. Производит контроль качества научных и прикладных исследований в области информационных технологий ПК-2.1. Разрабатывает проектную документацию по проектированию графических пользовательских интерфейсов ПК-2.2. Проводит концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса ПК-4.1. Принимает участие в управлении ИТ-проектами ПК- 4.2. Принимает участие в управлении моделью предоставления сервисов ИТ ПК- 4.3. Принимает участие в управлении знаниями с помощью ИТ	Знать: определения ключевых понятий и терминов, порядок установки и настройки программы 3ds Max 2019; элементы графического интерфейса 3ds Max 2019; особенности работы с файлами; возможности создания базовых, сложных и составных объектов 3ds Max 2019 и способы манипулирования ими; основы работы с инструментами по моделированию интерьера; виды инструментов и их использование для создания источников света и визуализации в 3ds Max. Уметь: получать сложные предметы и фигуры, применяя модификаторы; превращать сечения и контуры в трехмерные объекты; формировать, редактировать и преобразовывать составные объекты; использовать системный подход к проектированию; применять пакеты прикладных программ при решении инженерных и научно - исследовательских задач.

		Владеть: представлениями о возможностях и основных областях использования компьютерной программы 3ds Max.
--	--	---

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 2

Вид учебной работы		Всего часов/ зач.ед.	
		Семестр 2	Семестр 3
		ОФО	ЗФО
Контактная работа (всего)		52/1,44	18/0,5
В том числе:		-	-
Лекции		26/0,72	6/0,2
Практические занятия		-	-
Семинары		-	-
Лабораторные работы		26/0,72	12/0,33
Самостоятельная работа (всего)		56/1,55	117/3,25
В том числе:			
Курсовая работа (проект)		20/0,5	62/1,7
Расчетно-графические работы		-	-
ИТР		-	-
Рефераты		-	-
Доклады с видео презентациями		20/0,5	29/0,80
<i>И (или) другие виды самостоятельной работы:</i>			
Подготовка к лабораторным работам		6/0,2	14/0,4
Подготовка к практическим занятиям		-	-
Подготовка к экзамену		10/0,3	12/0,3
Вид отчетности		Экзамен	Экзамен
Общая трудоемкость дисциплины	ВСЕГО в часах	144	144
	ВСЕГО в зач. единицах	4	4

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

№ п/п	Наименование раздела дисциплины по семестрам	Лекц. зан. Часы		Лаб. зан. часы		Всего часов	
		ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО

1.	Основы дизайна цифровых медиа	8	2	8	4	16	6
2.	Визуальная коммуникация и графический дизайн в цифровой среде	8	2	8	4	16	6
3.	UX/UI и дизайн интерактивных медиапродуктов	4	1	4	2	8	3
4.	Мультимедийный контент и проектирование цифрового медиапродукта	6	1	6	2	12	3

5.2. Лекционные занятия

Таблица 4

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Основы дизайна цифровых медиа	Понятие цифровых медиа, их виды, форматы и каналы распространения. Особенности цифровой среды. Медиапродукт как объект проектирования. Целевая аудитория, медиаконтекст, пользовательские сценарии и задачи коммуникации.
2.	Визуальная коммуникация и графический дизайн в цифровой среде	Композиция, визуальная иерархия, цвет, типографика, сетки и модульные системы. Принципы визуальной целостности цифрового контента. Адаптивность и подготовка графики для различных экранов и платформ.
3.	UX/UI и дизайн интерактивных медиапродуктов	Основы UX и UI. Информационная архитектура, пользовательские потоки, прототипирование, навигация и интерактивные состояния. Проектирование интерфейсов цифровых сервисов, сайтов и мобильных приложений.
4.	Мультимедийный контент и проектирование цифрового медиапродукта	Основы работы с изображением, видео, аудио, анимацией и интерактивной графикой. Сценарий и раскадровка. Организация проектного процесса. Подготовка, публикация и презентация цифрового медиапродукта.

5.3. Лабораторные занятия

Таблица 5

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Наименование лабораторных работ
1.	Основы дизайна цифровых медиа	Анализ цифровых медиапродуктов и целевой аудитории. Формулирование задачи проекта. Разработка медиаконцепции, moodboard и пользовательского сценария. Создание базовой структуры медиапродукта.
2.	Визуальная коммуникация и графический дизайн в цифровой среде	Разработка композиции цифрового экрана. Работа с типографикой, цветом и визуальной иерархией. Создание сетки и дизайн-системы. Подготовка графических материалов для web и мобильных устройств.
3.	UX/UI и дизайн интерактивных медиапродуктов	Построение информационной архитектуры. Создание пользовательских потоков, wireframe и интерактивного прототипа. Проектирование UI-компонентов, состояний и адаптивных экранов.

4.	Мультимедийный контент и проектирование цифрового медиапродукта	Создание мультимедийных элементов: графика, анимация, видео и интерактив. Сборка медиапроекта. Тестирование на пользователях, корректировка и подготовка итоговой презентации.
----	---	--

5.4. Практические (семинарские) занятия: нет

Таблица 6

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	-	-

6. Самостоятельная работа студентов по дисциплине

В качестве самостоятельной работы студент выполняет и защищает курсовой проект.

Тематика курсовых проектов:

1. Проект дизайна информационного веб-сайта
2. Проект дизайна мобильного приложения
3. Проект цифрового медиапортала
4. Проект интерактивной презентации
5. Проект мультимедийного лонгрида
6. Проект визуальной айдентики цифрового продукта
7. Проект интерфейса цифрового сервиса
8. Проект интерактивной инфографики
9. Проект мультимедийной образовательной среды
10. Проект дизайна цифровой рекламной кампании
11. Проект интерактивной карты или информационного сервиса
12. Проект цифрового портфолио
13. Проект интерфейса медиаприложения
14. Проект анимационного медиапродукта
15. Комплексный проект дизайна цифрового медиапродукта

Тематика докладов с видео презентацией:

1. Цифровые медиа: понятие, виды и тенденции развития.
2. Визуальная коммуникация в цифровой среде.
3. Принципы композиции в дизайне экранных интерфейсов.
4. Типографика в цифровых продуктах.
5. Цвет и эмоциональное восприятие цифрового контента.
6. Дизайн-системы и UI-компоненты.
7. UX-исследования и пользовательские сценарии.
8. Прототипирование цифровых интерфейсов.
9. Адаптивный и responsive-дизайн.
10. Дизайн мультимедийного лонгрида.
11. Интерактивная инфографика.

12. Анимация и motion design в цифровых медиа.
13. Дизайн цифрового видео и аудиовизуального контента.
14. Доступность и инклюзивность цифровых медиапродуктов.
15. Методы тестирования и оценки качества цифрового медиадизайна.
16. Тренды развития дизайна цифровых медиа.

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов:

1. 1. Норман, Д. Дизайн привычных вещей. — М.: Манн, Иванов и Фербер.
2. 2. Круг, С. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. — М.: Эксмо.

7. Оценочные средства

7.1. Вопросы к текущему контролю:

Вопросы к текущему контролю:

Часть 1

1. Понятие и виды цифровых медиа.
2. Цифровой медиапродукт как объект дизайна.
3. Целевая аудитория и пользовательские сценарии.
4. Основы визуальной коммуникации.
5. Композиция и визуальная иерархия.
6. Цвет в цифровом дизайне.
7. Типографика и читаемость экранного текста.

Часть 2

1. UX и UI: назначение и взаимосвязь.
2. Информационная архитектура и навигация.
3. Wireframe и интерактивный прототип.
4. Адаптивный дизайн.
5. Дизайн-система и UI-компоненты.
6. Основы мультимедийного контента.
7. Motion design и интерактивность.
8. Тестирование цифрового продукта.
9. Подготовка цифрового медиапродукта к публикации.
10. Презентация и оценка проектных решений.

Области применения компьютерной графики.

Основы геометрического и компьютерного моделирования изделий и услуг в сервисе.

7.2. Вопросы к экзамену:

1. Понятие, виды и особенности цифровых медиа.
2. Цифровой медиапродукт и этапы его проектирования.
3. Анализ целевой аудитории и медиаконтекста.
4. Принципы визуальной коммуникации в цифровой среде.
5. Композиция, визуальная иерархия и сетки.
6. Цвет и типографика в цифровом дизайне.

7. UX и UI: основные понятия и принципы.
8. Информационная архитектура и пользовательские потоки.
9. Прототипирование интерфейсов.
10. Адаптивный и responsive-дизайн.
11. Дизайн-системы и компоненты интерфейса.
12. Мультимедийный контент: изображение, видео, аудио, анимация.
13. Интерактивная графика и motion design.
14. Доступность цифровых медиапродуктов.
15. Тестирование и оценка пользовательского опыта.
16. Организация проектной работы в цифровом медиадизайне.
17. Подготовка контента к публикации на цифровых платформах.
18. Презентация проектных решений.
19. Критерии качества цифрового медиапродукта.
20. Современные тенденции дизайна цифровых медиа.

Образец билета к экзамену:

**Грозненский государственный нефтяной технический университет ИМЕНИ
АКАДЕМИКА М.Д.МИЛЛИОНЩИКОВА
Институт прикладных информационных технологий
Кафедра «Информационные технологии»
Вопросы к экзамену по дисциплине
«Дизайн цифровых медиа»
Группа: _____ Семестр: _____
Билет №2**

1. Принципы визуальной иерархии в цифровом интерфейсе.
2. Этапы проектирования интерактивного цифрового медиапродукта.

Преподаватель:
Зав.каф.

**Образец типового задания для лабораторной работы
Лабораторная работа 5. Проектирование визуальной системы цифрового
медиапродукта**

Цель работы: сформировать навыки разработки визуальной концепции цифрового медиапродукта с использованием композиции, типографики, цвета и сетки.

Задание:

1. Проанализировать целевую аудиторию и визуальные аналоги;
2. Разработать moodboard и определить визуальное направление проекта;
3. Роздать макет ключевого экрана и обосновать выбранные визуальные решения.

7.4. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкалы оценивания.

Таблица 7

Планируемые результаты освоения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения				Наименование оценочного средства
	менее 41 баллов (неудовлетворительно)	41-60 баллов (удовлетворительно)	61-80 баллов (хорошо)	81-100 баллов (отлично)	
ПК-2. Способен разрабатывать структуры и дизайн графических интерфейсов					
Знать: основы проектирования графических интерфейсов; принципы композиции, типографики, цвета, сеток и визуальной иерархии в цифровой среде.	Фрагментарные знания	Неполные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Комплект заданий для выполнения лабораторных работ, темы докладов с видео презентациями, вопросы по темам / разделам дисциплины
Уметь: получать сложные предметы и фигуры, применяя модификаторы; превращать сечения и контуры в трехмерные объекты; формировать, редактировать и преобразовывать составные объекты.	Частичные умения	Неполные умения	Умения полные, допускаются небольшие ошибки	Сформированные умения	
Владеть: навыками применения графических и прототипировочных инструментов при разработке интерфейсов и цифрового медиаконтента.	Частичное владение навыками	Несистематическое применение навыков	В систематическом применении навыков допускаются пробелы	Успешное и систематическое применение навыков	

ПК-4. Способен управлять ИТ-проектами, моделью предоставления сервисов и знаниями с помощью ИТ					
Знать: особенности подготовки и организации цифровых медиапроектов; форматы цифрового контента; основы управления проектными материалами и качеством результата.	Фрагментарные знания	Неполные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Комплект заданий для выполнения лабораторных работ, темы докладов с видео презентациями, вопросы по темам / разделам дисциплины
Уметь: использовать системный подход к проектированию; применять пакеты прикладных программ при решении инженерных и научно - исследовательских задач.	Частичные умения	Неполные умения	Умения полные, допускаются небольшие ошибки	Сформированные умения	
Владеть: навыками системного подхода к проектированию, организации проектной работы, презентации и оценки цифрового медиапродукта.	Частичное владение навыками	Несистематическое применение навыков	В систематическом применении навыков допускаются пробелы	Успешное и систематическое применение навыков	

ПК-1. Способен управлять внедрением, предоставлением, использованием и развитием цифровых и информационных технологий					
Знать: сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории компьютерных технологий;	Фрагментарные знания	Неполные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Комплект заданий для выполнения лабораторных работ, темы докладов с видео презентациями, вопросы по темам / разделам дисциплины
Уметь: ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации;	Частичные умения	Неполные умения	Умения полные, допускаются небольшие ошибки	Сформированные умения	
Владеть: современной профессиональной информационно - технологической базой и навыками работы с ней; доступом к	Частичное владение навыками	Несистематическое применение навыков	В систематическом применении навыков допускаются пробелы	Успешное и систематическое применение навыков	

8. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся созданы фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе. Форма проведения текущей аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При тестировании для слабовидящих студентов используются фонды оценочных средств с укрупненным шрифтом. На экзамен приглашается сопровождающий, который обеспечивает техническое сопровождение студенту. При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене (или зачете). Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья и обучающиеся инвалиды обеспечиваются печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебные пособия для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- 1) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:
 - для слепых: задания для выполнения на семинарах и практических занятиях оформляются рельефно-точечным шрифтом Брайля или в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением для слепых, либо зачитываются ассистентом; письменные задания выполняются на бумаге рельефно-точечным шрифтом Брайля или на компьютере со специализированным программным обеспечением для слепых либо надиктовываются ассистенту; обучающимся для выполнения задания при необходимости предоставляется комплект письменных принадлежностей и бумага для письма рельефно-точечным шрифтом Брайля, компьютер со специализированным программным обеспечением для слепых;
 - для слабовидящих: обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; обучающимся для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; задания для выполнения заданий оформляются увеличенным шрифтом;
- 2) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:
 - для глухих и слабослышащих: обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости обучающимся предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; предоставляются услуги сурдопереводчика;
 - для слепоглухих допускается присутствие ассистента, оказывающего услуги тифлосурдопереводчика (помимо требований, выполняемых соответственно для слепых и глухих);
- 3) для лиц с тяжелыми нарушениями речи, глухих, слабослышащих лекции и

семинары, проводимые в устной форме, проводятся в письменной форме;

4) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата:

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата, нарушениями двигательных функций верхних конечностей или отсутствием верхних конечностей: письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или надиктовываются ассистенту; выполнение заданий (тестов, контрольных работ), проводимые в письменной форме, проводятся в устной форме путем опроса, беседы с обучающимся.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

1. Андреев-Твердов, А.И., Кузнецова, Т.В. Способы преобразования проекционного чертежа [Электронный ресурс] / Т.В Кузнецова. — Электрон. дан. — Москва : Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана, 2012. — 200 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/104596?category_pk=936#authors (ЭБС E.LANBOOK);
2. Грибовский, А.А. Геометрическое моделирование в аддитивном производстве: учебное пособие [Электронный ресурс] / Грибовский А.А.. — Электрон. текстовые данные. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2015. — 49 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/91559?category_pk=936#authors (ЭБС IPRBOOKS).

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

10.1. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень материально-технических средств учебной аудитории для проведения занятий по дисциплине:

- учебная аудитория, доска;
- стационарные компьютеры (процессор Intel Core i3-2120, Intel Graphics HD; 4GB RAM, HDD 512GB);
- мультимедийный проектор;
- настенный экран.

Прикладное программное обеспечение: Blender, 3Ds Max.

10.2. Помещения для самостоятельной работы

Учебная аудитория для самостоятельной работы – 4-06.

Методические указания по освоению дисциплины «Дизайн цифровых медиа»

1. Методические указания для обучающихся по планированию и организации времени, необходимого для освоения дисциплины.

Изучение рекомендуется начать с ознакомления с рабочей программой дисциплины, ее структурой и содержанием разделов (модулей), фондом оценочных средств, ознакомиться с учебно-методическим и информационным обеспечением дисциплины.

Дисциплина «Дизайн цифровых медиа» состоит из 4 связанных между собой разделов, обеспечивающих последовательное изучение материала.

Обучение по дисциплине «Дизайн цифровых медиа» осуществляется в следующих формах:

1. Аудиторные занятия (лекции, лабораторные работы).
2. Самостоятельная работа студента (подготовка к лекциям, лабораторным занятиям, тестам, докладам с видео, и иным формам письменных работ).

Учебный материал структурирован и изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому лабораторному занятию и самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме. Обучающиеся самостоятельно проводят предварительную подготовку к занятию, принимают активное и творческое участие в обсуждении теоретических вопросов, разборе проблемных ситуаций и поисков путей их решения. Многие проблемы, изучаемые в курсе, носят дискуссионный характер, что предполагает интерактивный характер проведения занятий на конкретных примерах.

Описание последовательности действий обучающегося:

При изучении дисциплины следует внимательно слушать и конспектировать материал, излагаемый на аудиторных занятиях. Для его понимания и качественного усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. После окончания учебных занятий для закрепления материала просмотреть и обдумать текст лекции, прослушанной сегодня, разобрать рассмотренные примеры (10 – 15 минут).
2. При подготовке к лекции следующего дня повторить текст предыдущей лекции, подумать о том, какая может быть следующая тема (10 - 15 минут).
3. В течение недели выбрать время для работы с литературой в библиотеке (по 1 часу).
4. При подготовке к лабораторному занятию повторить основные понятия по теме, изучить примеры. Решая конкретную ситуацию, - предварительно понять, какой теоретический материал нужно использовать. Наметить план решения, попробовать на его основе решить 1 - 2 практические ситуации (лаб. работы).

2. Методические указания по работе обучающихся во время проведения лекций.

Лекции дают обучающимся систематизированные знания по дисциплине, концентрируют их внимание на наиболее сложных и важных вопросах. Лекции обычно излагаются в традиционном или в проблемном стиле. Для студентов в большинстве случаев в проблемном стиле. Проблемный стиль позволяет стимулировать активную познавательную деятельность обучающихся и их интерес к дисциплине, формировать творческое мышление, прибегать к противопоставлениям и сравнениям, делать обобщения, активизировать внимание обучающихся путем постановки проблемных вопросов, поощрять дискуссию.

Во время лекционных занятий рекомендуется вести конспектирование учебного

материала, обращать внимание на формулировки и категории, раскрывающие суть того или иного явления, или процессов, выводы и практические рекомендации.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает преподаватель, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, необходимо использовать не только основную литературу, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал преподаватель. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

Тематика лекций дается в рабочей программе дисциплины.

3. Методические указания обучающимся по подготовке к практическим/семинарским занятиям.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию:

1. Ознакомление с планом лабораторного занятия, который отражает содержание предложенной темы;

2. Проработать конспект лекций;

3. Прочитать основную и дополнительную литературу.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов отношение к конкретной проблеме. Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения дисциплины;

4. Ответить на вопросы плана лабораторного занятия;

5. При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

Результат такой работы должен проявиться в способности студента свободно ответить на теоретические вопросы практикума, выступать и участвовать в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильно выполнять практические задания и иные задания, которые даются в фонде оценочных средств дисциплины.

4. Методические указания обучающимся по организации самостоятельной работы.

Цель организации самостоятельной работы по дисциплине «Дизайн цифровых медиа» – углубление и расширение знаний в области цифрового медиадизайна, формирование навыка и интереса к самостоятельной познавательной деятельности.

Самостоятельная работа обучающихся является важнейшим видом освоения содержания дисциплины, подготовки к практическим занятиям и к контрольной работе. Сюда же относятся и самостоятельное углубленное изучение тем дисциплины. Самостоятельная работа представляет собой постоянно действующую систему, основу образовательного процесса и носит исследовательский характер, что послужит в будущем

основанием для написания выпускной квалификационной работы, практического применения полученных знаний.

Организация самостоятельной работы обучающихся ориентируется на активные методы овладения знаниями, развитие творческих способностей, переход от поточного к индивидуализированному обучению, с учетом потребностей и возможностей личности.

Правильная организация самостоятельных учебных занятий, их систематичность, целесообразное планирование рабочего времени позволяет студентам развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивать высокий уровень успеваемости в период обучения, получить навыки повышения профессионального уровня.

Подготовка к практическому занятию включает, кроме проработки конспекта и презентации лекции, поиск литературы (по рекомендованным спискам и самостоятельно), подготовку заготовок для выступлений по вопросам, выносимым для обсуждения по конкретной теме. Такие заготовки могут включать цитаты, факты, сопоставление различных позиций, собственные мысли. Если проблема заинтересовала обучающегося, он может подготовить реферат и выступить с ним на практическом занятии. Практическое занятие - это, прежде всего, дискуссия, обсуждение конкретной ситуации, то есть предполагает умение внимательно слушать членов малой группы и модератора, а также стараться высказать свое мнение, высказывать собственные идеи и предложения, уточнять и задавать вопросы коллегам по обсуждению.

При подготовке к контрольной работе обучающийся должен повторять пройденный материал в строгом соответствии с учебной программой, используя конспект лекций и литературу, рекомендованную преподавателем. При необходимости можно обратиться за консультацией и методической помощью к преподавателю.

Самостоятельная работа реализуется:

- непосредственно в процессе аудиторных занятий - на лекциях, лабораторных занятиях;
- в контакте с преподавателем вне рамок расписания - на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т.д.
- в библиотеке, дома, на кафедре при выполнении обучающимся учебных и практических задач.

Виды СРС и критерии оценок

(по балльно-рейтинговой системе ГГНТУ, СРС оценивается в 15 баллов)

1. Доклад
2. Участие в мероприятиях

Темы для самостоятельной работы прописаны в рабочей программе дисциплины. Эффективным средством осуществления обучающимся самостоятельной работы

является электронная информационно-образовательная среда университета, которая обеспечивает доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем.

Составитель:

Старший преподаватель кафедры
«Информационные технологии»

/Бисултанова А. А./

СОГЛАСОВАНО:

Зав. выпускающей кафедры
«Информационные технологии»

/Моисеенко Н. А./

Руководитель направления
магистерской подготовки

/Алисултанова Э.Д./

Директор ДУМР

/ Магомаева М.А./