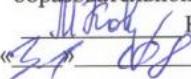


Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
инклюзивного высшего образования
«Московский государственный гуманитарно-экономический университет»

Факультет социологии и журналистики
Кафедра русского языка, литературы и журналистики

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по организации
образовательной деятельности

 Ковалева М.А.

2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН ПЕРИОДИЧЕСКИХ ИЗДАНИЙ

образовательная программа направления подготовки
43.03.02 Журналистика

Б1.В.ДВ.06.02 вариативная часть

Профиль подготовки
Социально-гуманитарная журналистика

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения очная

Курс 3, семестр 6

Москва
2018

Рабочая программа составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования направления подготовки 42.03.02 Журналистика, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 951 от 7 августа 2014 года. Зарегистрировано в Минюсте России 25 августа 2014 года № 33777.

Составитель рабочей программы:

кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка, литературы и журналистики ФГБОУ ИВО "Московский государственный гуманитарно-экономический университет" Вакку Г.В.


подпись Вакку Г.В. 29.08.2018 г.

ФИО

Дата

Рецензент: кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка, литературы и журналистики ФГБОУ ИВО «Московский государственный гуманитарно-экономический университет»

Лебедева С.Э.


подпись Лебедева С.Э. 29.08.2018 г.

ФИО

Дата

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры русского языка, литературы и журналистики (протокол № 01 от "31"августа 2018 г.)

И.о. зав. кафедрой 
подпись Назметдинова И.С. 31.08.2018 г.

Дата

СОГЛАСОВАНО

Начальник

Учебного отдела

"31" 08
дата


подпись

Дмитриева И.Г.
ФИО

СОГЛАСОВАНО

Декан

факультета

"31" 08
дата


подпись

Тарасюк Е.А.
ФИО

СОГЛАСОВАНО

Заведующий библиотекой

"31" 08
дата


подпись

Мешалкина Ю.В.
ФИО

РАССМОТРЕНО
ОДОБРЕНО И
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИМ
СОВЕТОМ МГЭУ
ПР № 08 "31.08.2018"

I. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе, требования к уровню освоения содержания дисциплины

I.1. Цели и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины – дать студентам комплексное представление о современной технической базе и новейших цифровых технологиях.

Задачи дисциплины:

- рассмотреть особенности развития дизайна в новых медиа;
- рассмотреть программы, предназначенные для разработки дизайна в новых медиа

В результате освоения учебной дисциплины студент должен

знать:

-особенности развития дизайна в новых медиа, его видовое и типологическое разнообразие;

-ориентироваться в программах, предназначенных для разработки дизайна в новых медиа;

уметь:

-использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в новых медиа;

ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики;

владеть:

-навыками первичного оформления новых медиа;

приемами и методиками продвижения дизайна в новых медиа

Должен демонстрировать способность и готовность применять полученные знания на практике.

владеть компетенциями:

Коды компетенции	Наименование результата обучения
ОПК-20	способностью использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ
ПК- 3	способностью анализировать, оценивать и редактировать медиатексты, приводить их в соответствие с нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями, принятыми в СМИ разных типов

1.3. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина "Современный дизайн периодических изданий" (Б.1.В.ДВ.06.02) входит в вариативную часть профиля "Социально-гуманитарная журналистика". Дисциплина изучается на 3 курсе, 6 семестре.

2. Содержание дисциплины

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Семестр - 6; вид отчетности: 6 семестр - экзамен

№№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание раздела	Форма текущего контроля
1	Тема 1. Визуализация	Существует несколько видов представления визуализации: - Статичная - это визуализация без анимационных эффектов,	реферат

	<p>предназначенная для публикации, как в Интернет изданиях, так и в печатных СМИ.</p> <p>- Интерактивная или динамическая - это визуализация, которая содержит анимацию и другие интерактивные элементы, например, многоуровневая навигация, управляемые 3D объекты, интегрированные фото- и видеоматериалы, музыку и звук. При данном подходе реализуется оперативное взаимодействие пользователя с системой визуализации в целях прямой манипуляции изображенными объектами и выбора, какую информацию отображать, а какую -- нет. Такая визуализация может быть опубликована только в электронном виде. Семь типов взаимодействия с пользователем:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обзор -- дает общее (обзорное) представление о всех объектах; - масштабирование -- показывает информацию с возможностью увеличения; - фильтрация -- фильтрует не интересующие пользователя данные; - детали по требованию -- осуществляет выбор объектов или групп объектов и при необходимости отображает подробную информацию о них; - отношения -- показывает взаимосвязи между объектами информации; - история -- хранит информацию о действиях пользователя для обеспечения отмены или повтора действия; - извлечение -- позволяет сделать выборку части коллекции по некоторым 	
--	--	--

параметрам.

Набор инструментов визуализации достаточно велик - от простейших графиков до сложных отображений множества связей. Виды визуализации информации:

Графики. Показывают взаимосвязь данных друг от друга. Строятся по осям абсцисс и ординат, могут быть трехмерными.

Линейный график.

Наиболее распространен в использовании. Точки и наборы точек, которые соответствуют значениям опосям, соединяются линиями. Может отражать сразу несколько наборов данных.

Инфографика: теория и история. Инфографика в науке и в сфере коммуникаций, актуализация инфографики, процесс визуального восприятия. История инфографики: картография, инфографика в математике, первые инфографические иллюстрации, Ч. Минард, У. Плейфер, Ф. Найтингейл. Виды и типы инфографики. Основные приемы визуализации данных. Средства визуальной коммуникации и место визуального контента в них.

Рассмотрим ниже, какие элементы визуальной коммуникации могут использоваться как визуальный контент:

- Фотографии, в том числе коллажи.
- Рисунки.
- Видеоролики, анимация, включая презентации, флеш-анимацию и gif-анимацию (видеоряд, создаваемый

		<p>сменой фотографий).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Инфографика: таблицы, графики, диаграммы, карты и авторские иллюстрации с включением текстовых комментариев. - Дизайн страниц, фирменный стиль. - Логотипы и прочие опознавательные и авторские знаки. <p>К средствам визуализации можно отнести и шрифты, а также цветовое оформление. Каждый элемент визуального контента оказывает свое воздействие на читательское восприятие, вплоть до того, что используемые базовые цвета создают настрой на определенную информацию и настроение.</p>	
2	Тема 2. Процесс дизайн-проектирования: подготовка к работе, сбор и анализ данных, систематизация материала, эскизирование	<p>Становление дизайн-проектирования шло в двух направлениях: происходило постепенное усложнение дизайннерской деятельности; способствовало росту исследований в данной сфере. Изучение дизайн-проектирования касалось различных социокультурных аспектов этого процесса, а также научно-теоретического осмысления самого феномена. Поэтому процесс дизайн-проектирования характеризуется более разработанной теоретической базой, касающейся как структурных элементов проектного процесса, так и его терминологического аппарата. В сравнении с первыми теоретическими разработками этапов дизайн-проектирования произошло увеличение их числа. Усложнение структуры</p>	Фронтальный опрос, круглый стол

		<p>проектного процесса определяется потребностью в большей его детализации, которая в конечном счёте должна способствовать более качественным результатам дизайнерской деятельности.</p> <p>Заметим, что дизайн-проектирование осуществляется одновременно в двух плоскостях: мыслительной и практической. Не случайно, говоря о мыслительной составляющей, выделяют следующие ступени проектирования: "процесс анализа - оценки - синтеза". В последующем, говоря об этапах дизайн-проектирования, будем характеризовать их с этих двух позиций.</p> <p>В дизайн-проектировании выделяют две ступени: предпроектную и проектную.</p>	
3	Тема 3. Работа в программах пакета Adobe.	<p>В полиграфии за последние десятилетия практически весь процесс автоматизирован, а если говорить о технике верстки и макетирования издания, то здесь давно уже появились свои лидеры - программы, предназначенные для автоматизации работы с графическими изображениями. Самыми распространенными из них считаются Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator и Corel Draw. Программа Photoshop имеет полное право называться цифровой фотолабораторией, как следует и из ее названия, содержащего слово "фото", - Photo-shop. С ее помощью можно открывать и редактировать разнообразные типы цифровых изображений, а также создавать свои макеты.</p>	коллоквиум

Помимо этого, Photoshop работает и с традиционными фотографиями, подвергнутыми сканированию - этим термином обозначается технический прием преобразования обычного фотоснимка в цифровое изображение. То, что ранее достигалось в темноте фотолабораторий за счет использования различных химических реагентов, теперь производится в компьютере посредством манипулирования пикселями. До появления настольных издательских систем наборщики подготавливали документы к печати на монтажном столе, размечая края страниц на больших листах специальными карандашами, а также указывая места расположения полей и колонок и способ обрезки страниц. Такие листы, называемые оригинал-макетом, использовалась в качестве макета публикации Анципа В.А., Растровые и векторные графические изображения. В настоящее время аналогичные публикации можно получить в программе Adobe InDesign. InDesign - это мощное программное средство, предназначенное как для разработки, так и для производства печатной продукции. Оно характеризуется точностью, высоким уровнем управляемости и простотой интеграции с другим программным обеспечением компании Adobe, ориентированным на работу с графикой. С помощью

		<p>InDesign можно выпускать полноцветную полиграфическую продукцию профессионального качества на высокопроизводительных станках цветной печати, распечатывать документы на разнообразных выводных устройствах, таких как настольные принтеры. Процесс принятия в документ импортированного текста в программе Adobe InDesign называется размещением текста. Сама программа позволяет размещать текст вручную с большими возможностями управления им или автоматически для экономии времени.</p>	
4	<p>Тема 4. Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете.</p> <p>Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.</p>	<p>К несомненным преимуществам программы InDesign, по мнению многих пользователей, относятся быстрое обновление картинки на экране и повышенная чувствительность средств изменения масштаба, а также возможность прокрутки с помощью инструмента Hand, функция импорта файлов Adobe Photoshop и экспорта документов в формате Adobe Portable Document Format (PDF) files. В процессе изучения такой программы, как Corel Draw, можно убедиться, что она является несомненным лидером среди подобных программ. Популярность Corel Draw объясняется большим набором средств создания и редактирования графических образов, удобным интерфейсом и высоким качеством получаемых изображений. Основным понятием в редакторе Corel Draw</p>	коллоквиум

		<p>является понятие объекта. Как мы знаем, векторным объектом называется элемент изображения: прямая, кривая, круг, прямоугольник и т.д. При помощи комбинации нескольких объектов можно создавать группы объектов или новый сложный единый объект, выполнив операцию группировки. У замкнутого объекта не может быть различных заливок или соединительных линий различной толщины и разных цветов. Говоря о такой программе, как Adobe Illustrator, необходимо отметить, что область ее применения не ограничивается только векторными иллюстрациями, техническими рисунками, схемами и информационной графикой. Эта программа готова работать на мультимедийном фронте и широко развернулась в мировой паутине www. Обновленная программа Adobe Illustrator состоит из: новой палитры <i>Symbols</i> (Символы), предназначеннной для многократного использования графических элементов и, таким образом, уменьшения объема файла (технология, которая уже используется в программных продуктах Macromedia).</p>	
5	Тема 5. Цвет и композиция в инфографике.	<p>Цвет является одним из сильнейших инструментов дизайна. Однако цветовые решения не могут быть универсальными. Подбор цветовой палитры для проекта, стилистические особенности цветов, особенности восприятия цвета аудиторией. Работа с цветом в программах пакета Adobe.</p>	коллоквиум

		Композиционные принципы, пространство листа. Практическая работа: проектирование инфографики с учетом стилевых особенностей конкретного СМИ.	
6	Тема 6. Типографика в инфографике.	<p>Типографика - это умение, искусство сделать текст не только красивым, но и удобным для чтения. Важно, чтобы в начертании букв отражался характер издания или определенный информационный посыл.</p> <p>Типографика - это умение принести визуальную гармонию в печатный текст или страницу сайта. Она не ограничивается лишь выбором шрифта контента, абзацных отступов и выравнивания. Типографика - это искусство выразить смысл написанного не только через слова, но и через их отображение.</p> <p>Что же нужно, чтобы создать качественную инфографику? Выделим этапы создания инфографики.</p> <p>1 этап - это выбор темы. Правильно выбранная тема - это основополагающая качественного конечного продукта.</p> <p>Актуальность и востребованность, а также ориентирование на читателя, для которого и создается инфографика - вот главные критерии, которые должны быть учтены при выборе темы.</p> <p>2 этап - сбор информации. Когда у вас уже есть тема - вы должны собрать информацию, этой темы касающуюся.</p> <p>Причем чем полнее и качественнее, актуальней будет собранная информация,</p>	коллоквиум

тем лучше. Кроме того, следует поискать интересные факты и статистику.

3 этап - более сложный - сортировка информации. Всю собранную информацию необходимо отсортировать и оставить только самую важную информацию по выбранной теме.

4 этап - определиться с типом инфографики. Необходимо обдумать наиболее подходящий формат для передачи

данных в соответствии с выбранной темой. Это может быть схема, карта, график диаграмма, рисунок или что-то другое. Инструментами инфографика не ограничена, любой формат может подойти, если он эффективен для донесения данных до аудитории.

5 этап - создание эскиза. Эскиз - это основной вспомогательный инструмент, которым пользуются дизайнеры

для создания качественной инфографики. Необходимо определить характер дизайна и установить, какие элементы нужны для ее создания.

6 этап - планирование и работа над графикой. Инфографика очень часто становится слишком нашпигованной картинками и текстом. Лучшим способом избежать подобной тенденции является создание центрального графического элемента, который наглядно передает основную тему инфографики.

7 этап - сборка графики на основе эскиза. Как только читателя привлек центральный элемент, можно

		переключить внимание на данные, расположенные по сторонам, причем как графические, так и текстовые. На данном этапе создается законченная информационная композиция.	
7	Тема 7. Персонаж как элемент инфографической иллюстрации	<p>При создании инфографики также активно используются персонажи. Это может быть фирменный персонаж, являющийся частью фирменного стиля и уже имеющий сильные ассоциации с брендом, или герой, разработанный для конкретной ситуации. Независимо от этого, нельзя недооценивать важность данного элемента в инфографике.</p> <p>Среди основных преимуществ использования персонажа можно выделить следующие:</p> <ul style="list-style-type: none"> отличная возможность раскрыть историю с участием персонажа в сценарии инфографики и "оживить" сообщение; эмоциональная составляющая (персонаж выражает эмоции через мимику и жесты, вызывает симпатию на подсознательном уровне); презентация идеологии и ценностей бренда через внешний вид и характер персонажа; упрощение восприятия (действия олицетворенных героев легко переносить на личный опыт, персонажи способны вызвать доверие на подсознательном уровне). 	коллоквиум
8	Тема 8. Особенности переговорного процесса клиент - дизайнер.	Бизнес-задачи клиента и дизайнера. Мотивационные модели. Игроки дизайн-индустрии. Процесс работы в агентствах и на стороне клиента. Утверждение.	Индивидуальные сообщения, коллоквиум

3. Структура дисциплины

Вид работы	Трудоемкость, часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоемкость	180	180
Аудиторная работа :	48	48
<i>Лекции</i>	<i>10</i>	<i>10</i>
<i>Практические занятия (в том числе экзамены)</i>	<i>20</i>	<i>20</i>
<i>Лабораторные занятия</i>	<i>16</i>	<i>16</i>
Самостоятельная работа:	98	98
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала, учебников и учебных пособий, подготовка к лабораторным и практическим занятиям, коллоквиумам, рубежному контролю и т.д.)	98	
Подготовка и сдача экзамена	36	36
Вид итогового контроля (указать вид контроля)	экзамен	

4. Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам

№№ раздел а	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	Аудиторная работа			Внеаудито рная работа
			Л	ПЗ	ЛЗ	
1	2	3	4	5	6	7
1	Тема 1. Визуализация	13	1	2	-	10
2	Тема 2. Процесс дизайн-проектирования: подготовка к работе, сбор и анализ данных, систематизация материала, эскизирование	14	1	2	-	12
3	Тема 3. Работа в программах пакета Adobe.	20	1	2	4	12
4	Тема 4. Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.	17	1	2	4	12
5	Тема 5. Цвет и композиция в инфографике.	22	2	2	4	12
6	Тема 6. Типографика в инфографике.	22	2	4	2	12
7	Тема 7. Персонаж как элемент инфографической иллюстрации	19	1	4	2	14
8	Тема 8. Особенности переговорного процесса клиент - дизайнер.	17	1	2	2	14
	Подготовка и сдача экзамена	36				

	Итого:	180	10	20	16	98
--	--------	-----	----	----	----	----

5. Тематический план учебной дисциплины

Наименование тем, разделов	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа (проект)	Объем часов/зачетных единиц	Образовательные технологии	Формируемые компетенции/ уровень усвоения	Формы текущего контроля
Тема 1. Визуализация	<p>Лекция</p> <p>Визуализация</p> <p>Практическое занятие № 1</p> <p>Визуализация</p> <p>Самостоятельная работа студента</p> <p>Подготовка устного сообщения на тему</p>	1	Лекция-информация	ОПК-20 ПК- 3	реферат
		2	Коллоквиум- беседа	ОПК-20	Фронтальный опрос
		10		ОПК-20	Фронтальный опрос
Тема 2. Процесс дизайн-проектирования: подготовка к работе, сбор и анализ данных, систематизация материала, эскизирование	<p>лекция</p> <p>Процесс дизайн-проектирования: подготовка к работе, сбор и анализ данных, систематизация материала, эскизирование</p> <p>Практическое занятие № 1</p> <p>Процесс дизайн-проектирования: подготовка к работе, сбор и анализ данных, систематизация материала, эскизирование</p>	1	Лекция-информация	ОПК-20 ПК- 3	Фронтальный опрос, круглый стол
		2	коллоквиум	ОПК-20	Коллоквиум- собеседование
		1	коллоквиум	ОПК-20	Коллоквиум- собеседование
		12		ОПК-20	Фронтальный опрос
Тема 3. Работа в программах	<p>лекция</p> <p>Работа в программах</p>	1	Коллоквиум- диспут	ОПК-20 ПК- 3	коллоквиум

пакета Adobe.	пакета Adobe.				
	Практическое занятие № 1 Работа в программах пакета Adobe.	1	Диспут с элементами коллоквиума	ОПК-20	коллоквиум
	Практическое занятие № 2 Работа в программах пакета Adobe.	2	Диспут с элементами коллоквиума	ОПК-20	коллоквиум
	Лабораторная работа Работа в программах пакета Adobe.	4		ОПК-20	Фронтальный опрос
Тема 4. Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.	Самостоятельная работа студента Доклад на тему	12		ОПК-20	Фронтальный опрос
	лекция Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.	1	Проблемная лекция	ОПК-20 ПК- 3	коллоквиум
	Практическое занятие № 1 Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.	1	дискуссия	ОПК-20	коллоквиум
	Лабораторная работа № 1 Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования,	2		ОПК-20	Фронтальный опрос

	взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.				
	Лабораторная работа № 2 Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.	2		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Самостоятельная работа студента	12		ОПК-20	Фронтальный опрос
Тема 5. Цвет и композиция в инфографике.	лекция Цвет и композиция в инфографике.	2	Проблемная лекция	ОПК-20 ПК- 3	коллоквиум
	Практическое занятие № 1 Цвет и композиция в инфографике.	2	коллоквиум	ОПК-20	коллоквиум
	Практическое занятие № 2 Цвет и композиция в инфографике.	1	коллоквиум	ОПК-20	коллоквиум
	Лабораторная работа № 1 Цвет и композиция в инфографике.	1		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Лабораторная работа № 2 Цвет и композиция в инфографике.	1		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Самостоятельная работа студента	10		ОПК-20	Фронтальный опрос
Тема 6. Типографика в	Лекция Типографика в	2	Проблемная лекция	ОПК-20 ПК- 3	коллоквиум

инфографике.	инфографике.				
	Практическое занятие № 1	2	дискуссия	ОПК-20	коллоквиум
	Типографика в инфографике.				
	Практическое занятие № 2	2	дискуссия	ОПК-20	коллоквиум
	Типографика в инфографике.				
	Лабораторная работа № 1	1		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Типографика в инфографике.				
	Лабораторная работа № 2	1		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Типографика в инфографике.				
Тема 7. Персонаж как элемент инфографической иллюстрации	Самостоятельная работа студента	12		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Персонаж как элемент инфографической иллюстрации	1	Проблемная лекция	ОПК-20 ПК- 3	коллоквиум
	Практическое занятие № 1	2	Дискуссия с элементами коллоквиума	ОПК-20	коллоквиум
	Персонаж как элемент инфографической иллюстрации				
	Практическое занятие № 2	2	Дискуссия с элементами коллоквиума	ОПК-20	коллоквиум
	Персонаж как элемент инфографической иллюстрации				
	Лабораторная работа	2		ОПК-20	Фронтальный опрос
	Персонаж как элемент инфографической иллюстрации				
	Самостоятельная работа студента	14		ОПК-20	собеседование
Тема 8. Особенности переговорного процесса клиент - дизайнер.	Лекция	1	Проблемная лекция	ОПК-20 ПК- 3	Индивидуальные сообщения, коллоквиум
	Особенности переговорного процесса клиент - дизайнер.				
	Практическое занятие № 1	2	коллоквиум	ОПК-20	Фронтальный опрос
	Особенности переговорного процесса				

	клиент - дизайнер.	2		ОПК-20	Творческое задание
	Лабораторная работа				
	Особенности переговорного процесса клиент - дизайнер.				
	Самостоятельная работа студента	14		ОПК-20	отчет

Примечание. В таблице уровень усвоения учебного материала обозначен цифрами:

1. - репродуктивный уровень (освоение знаний, выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
2. - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач; применение умений в новых условиях);
3. творческий (самостоятельное проектирование экспериментальной деятельности; оценка и самооценка инновационной деятельности).

6. Образовательные технологии

Интерактивные образовательные технологии, используемые на аудиторных занятиях

семestr	Вид занятия (Л, ПР, ЛЗ)	Используемые интерактивные образовательные технологии	Количество часов
6	Л	Проблемные лекции	8
	ПР	Коллоквиумы, диспуты	4
	ЛЗ		
Итого:			12

7. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

	Контролируемые разделы дисциплины (результаты по разделам)	Код контролируемой компетенции (или её части) / и ее формулировка – по желанию	наименование оценочного средства
1	Тема 1. Визуализация	ОПК-20	Реферат
2	Тема 2. Процесс дизайн-проектирования: подготовка к работе, сбор и анализ данных, систематизация материала, эскизирование	ОПК-20	Контрольная работа
3	Тема 3. Работа в программах	ОПК-20	Зачетное собеседование

	пакета Adobe.		
4	Тема 4. Принципы эффективного цифрового дизайн-проектирования, взаимодействие программ в пакете. Практическая работа: простые диаграммы, рисование в Adobe Illustrator.	ОПК-20	Письменная работа
5	Тема 5. Цвет и композиция в инфографике.	ОПК-20	Теоретико-типологический анализ
6	Тема 6. Типографика в инфографике.	ОПК-20	
7	Тема 7. Персонаж как элемент инфографической иллюстрации	ОПК-20	
8	Тема 8. Особенности переговорного процесса клиент - дизайнер.	ОПК-20	

7.1. Организация текущего контроля и промежуточного контроля обучения

Текущий контроль проводится преподавателем на каждом занятии. Он представляет собой фронтальный опрос и проверку знаний студентов по ранее данному им материалу. Текущий контроль осуществляется по всем темам обучения дисциплине «Современный дизайн периодических изданий».

Промежуточный контроль - проводится по итогам изучения дисциплины письменно или устно в виде выполнения контрольных заданий, которые являются показателями их готовности к сдаче экзамена.

7.2. Организация контроля:

Текущий контроль - фронтальный опрос, индивидуальные задания, реферат

Промежуточная аттестация - контрольные срезы

7.3. Тематика рефератов

1. Дизайн в научной сфере и в сфере коммуникаций,
2. Особенности визуального оформления журнальных материалов
3. Приемы визуализации информации в периодической печати.
4. Средства и инструменты визуализации информации.
5. Цвет и композиция в дизайне издания.
6. Дизайн в современных СМИ (конкретная газета, журнал на выбор).
7. Особенности имиджа зарубежных СМИ.
8. Графический дизайн.
9. Web-дизайн и мультимедиа в СМИ
10. Особенности дизайна газеты в региональных СМИ
11. Работа в программах пакета Adobe.
12. Инфографическая иллюстрация в стиле выбранного издания.

7.4. Курсовая работа (6 семестр)

Не предусмотрена

7.5. Вопросы к экзамену (6 семестр)

- 1.Инфографика и дизайн в СМИ.
- 2.Недокументальная иллюстрация в СМИ.
- 3.Редизайн в СМИ.
- 4.Графический дизайн СМИ и программирование.
- 5.Особенности дизайна главной страницы он-лайн версии
6. Дизайн интернет-СМИ.
- 7.История развития дизайна СМИ.
- 8.Электронные технологии и традиционные техники иллюстрации.
- 9.Мультимедиа в СМИ.
- 10.Актуальные проблемы современной web-тиографики СМИ.
- 11.Характеристика авторского стиля журналиста-международника.
- 12.Технологические основы графического дизайна.
- 13.Дизайн как визуальная журналистика.
- 14.Шрифт как составная часть фирменного стиля изданий разного типа.
- 15.Законы композиции в графическом дизайне.
- 16.Дизайн рекламных публикаций: вербальные и визуальные элементы.
- 17.Особенности дизайна массового издания на конкретном примере (на выбор студента).
- 18.Инструменты электронного создания и редактирования иллюстраций
- 19.Дизайн первой полосы в СМИ.
20. Мультимедийные технологии в современном дизайне.

7.6. Критерии оценки

Оценочная схема экзаменационного ответа

	удовлетворительно	хорошо	отлично
теоретические знания	2-4	4-7	8-9
умение применять знания в обсуждении конкретных ситуаций, приводить примеры	2-4	4-7	8-9
умение решать проблемные ситуации	2-4	4-7	8-9

0-1 - "неудовлетворительно" ответы студента не соответствуют требованиям к оценке "удовлетворительно";

1-4 - "удовлетворительно" студент знаком с основными положениями проблемы, имеет в наличии конспекта и тезисы, самостоятельно, но не очень уверенно отвечает на вопросы билета;

5-7 - "хорошо" студент демонстрирует высокий уровень знаний по вопросам билета, допускает некоторые недочеты, дает неполный анализ рассматриваемого вопроса;

8-9 - "отлично" студент показывает широкое и разностороннее знание проблемы, имеет конспекты лекций, первоисточников и другие выполненные задания, предлагаемые в течение изучения дисциплины.

8. Сведения о материально-техническом обеспечении дисциплины

V. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий	Перечень оборудования и технических средств обучения
	Лекционная аудитория	Схемы к лекционным материалам, раздаточный материал, таблицы и др. материал, позволяющий сократить время на теоретическое изложение материала
	Компьютерный класс	Компьютерный класс с выходом в Интернет для работы с базами данных и иными источниками информации

№	Наименование продукта	Кол- во
1	Adobe Premiere CS6 Academic Edition	5
2	Adobe Design Standart 5 AcademicEdition License RU	15
3	Microsoft Volume License	
4	Applications - Office Standard 2010	25

5	Microsoft Volume License	
6	Applications - Office Professional Plus 2007	13
7	Applications - Office Standard 2007	50

1). Технические средства

1. Учебные аудитории с доступом к сети «Интернет», укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.
2. Учебная аудитория, телевизионная лаборатория для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с доступом к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду.
3. Комплект проекционного мультимедийного оборудования: экран, проектор, ноутбук, колонки, микрофон.
4. Оргтехника: компьютер, принтер, копировальный аппарат, сканер.

9. Особенности обучения лиц с ОВЗ:

- использование элементов дистанционного обучения при работе со студентами;
- обеспечение студентов опорными конспектами, конспектами лекций (при затруднении конспектирования);
- использование при проверке усвоения материалы методик, не требующих выполнения рукописных работ при изложении вслух (при затруднении с письмом или речью), например, текстовых бланков.
- использование аудиозаписей лекционного материала;
- использование различных наглядных пособий, видеоматериалов на занятиях;
- использование устной формы ответа при проведении контрольных, лабораторных и практических работ;

Использование мультимедийных средств, оргтехники, слайд-проекторов, электронной доски.

10. Учебно-методическое обеспечение дисциплины

10.1 Основная литература:

1. Фотодело: Учебное пособие / А.В. Левкина. - М.: Альфа-М: НИЦ Инфра-М, 2013. - 320 с.: ил.; 60x90 1/16. - (ПРОФИЛЬ). (переплет) ISBN 978-5-98281-319-0, 1000 экз.// Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=366626>
2. Шпаковский В.О., Егорова Е.С. PR-дизайн и PR-продвижение: Учебное пособие. - Вологда: Инфра-Инженерия, 2018. - 452 с.: ISBN 978-5-9729-0217-0 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/989613>

10.2. Дополнительная литература:

- 1.Фотомонтаж. Пособие для фотохудожников: Учебное пособие / А.П. Крылов. - М.: КУРС: НИЦ Инфра-М, 2013. - 80 с.: ил.; 70x100 1/16. (обложка) ISBN 978-5-905554-05-6, 150 экз.// Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=373741>
2. Головко С.Б. Дизайн деловых периодических изданий: Учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / Головко С.Б. - М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 423 с.:

60x90 1/16. – (Медиаобразование) ISBN 978-5-238-01477-7 - Режим доступа:
<http://znanium.com/catalog/product/872638>

3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет»

Электронно-библиотечная система «Знаниум». – URL: <http://znanium.com>