|  |  |
| --- | --- |
|  | Утверждаю:  Проректор по учебной работе ОГУ  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.А. Ольховая  (подпись)  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 г. |

1. **Паспорт Образовательной программы**

**«Дизайн цифровых мультимедийных систем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | **10.10.2020** |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Оренбургский государственный университет» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | Macintosh HD:Users:mainuser:Desktop:osu_sign.jpg |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 5612001360 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Чепурова Ольга Борисовна |
| 1.5 | Ответственный должность | Заведующий кафедрой дизайна |
| 1.6 | Ответственный Телефон | +89033902248 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | garry\_ic@rambler.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Дизайн цифровых мультимедийных систем |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | <http://www.osu.ru/doc/5025> |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
| 2.4 | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | <https://moodle.osu.ru/course/view.php?id=2283> |
| 2.5 | Уровень сложности | Начальный |
| 2.6 | Количество академических часов | **72** |
| 2.7 | Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов) | **54** |
| 2.8 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | 25 000 руб.   1. [https://contented.ru/edu/design-systems?roistat=google3\_g\_111718669340\_471376914665\_%2](https://contented.ru/edu/design-systems?roistat=google3_g_111718669340_471376914665_%252) 2. <https://geekbrains.ru/geek_university/design?utm_source=google&utm_medium> 3. <https://spb.ucheba.ru/program/664974> |
| 2.9 | Минимальное количество человек на курсе | 10 |
| 2.10 | Максимальное количество человек на курсе | 20 |
| 2.11 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | По данной образовательной программе еще нет слушателей, успешно завершивших обучение |
| 2.12 | Формы аттестации | Выполнение и защита мультимедийного проекта |
| 2.13 | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Цифровой дизайн |

1. **Аннотация программы**

Компетенция предполагает способность человека создавать мультимедийные презентационные или образовательные продукты понятного контента с высокими эстетическими и эргономическими качествами с целью эффективного управления технологиями визуальной демонстрации учебного материала или демонстрируемого авторского продукта. В результате освоения образовательной программы обучающийся приобретает навыки создания качественного и удобного мультимедийного продукта.

Программа нацелена на совершенствование у обучающихся (педагогов, разработчиков проектов, пользователей социальных сетей, предпринимателей, волонтеров и пр.) профессиональных компетенций в сфере визуализации и продвижения образовательных, презентационных и start up-проектов в интернет-среде по видам мультимедийной продукции (электронные образовательные ресурсы, презентации, продвижение в социальных сетях и пр.) для повышения конкурентоспособности среди презентационных программ и эффективного управления технологиями визуальной демонстрации учебного материала.

Имеющаяся квалификация (требования к слушателям):

- педагоги имеющие высшее или среднее профессиональное образование, разработчики проектов, пользователи социальных сетей, предприниматели, волонтеры и пр.

Уровни квалификации слушателей (согласно Приказу №148н от 12 апреля 2013 г. «Об утверждении уровней квалификации в целях разработки проектов профессиональных стандартов»).

Вид деятельности: осуществление мультимедийного сопровождения проектной и образовательной деятельности соответствующей современным тенденциям графического, композиционного, шрифтового и технического сопровождения мультимедийных презентационных, образовательных и демонстрационных продуктов (соответствует виду деятельности профессионального стандарта).

Возможности цифровых технологий позволят всем участвовать в создании мультимедийных презентационных или образовательных продуктов. Для их создания разработано большое количество шаблонов, которые позволяют быстро создавать необходимые программы. Но для повышения конкурентоспособности среди презентационных программ и эффективного управления технологиями визуальной демонстрации учебного материала необходимы определенные художественные, композиционные, эргономические и пр. знания и умения.

Обучающиеся получат знания по особенностям применения шрифтов в мультимедийных продуктах, их удобочитаемости, верстки и композиционной организации текстового и иллюстративного материала. В процессе обучения происходит знакомство с эргономическими и безбарьерными технологиями, приемами создания и обработки фотографического материала с использованием графических редакторов, с современными тенденциями оформления мультимедийных продуктов и с интерактивными интерфейсами без контактного управления на основе технологий машинного зрения.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

Межотраслевой региональный центр повышения квалификации и профессиональной переподготовки специалистов

|  |  |
| --- | --- |
|  | Утверждаю:  Проректор по учебной работе ОГУ  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.А. Ольховая  (подпись)  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 г. |

**Дополнительная профессиональная программа**

**программа повышения квалификации**

**«Дизайн цифровых мультимедийных систем»**

72 часа.

Оренбург 2020

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы**

Цель программы – совершенствование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере визуализации и продвижения образовательных, презентационных и start up-проектов в интернет-среде по видам мультимедийной продукции (электронные образовательные ресурсы, презентации, продвижение в социальных сетях и пр.).

Основными задачами программы повышения квалификации являются:

формирование у слушателей навыков создания мультимедийных проектов для повышения конкурентоспособности среди презентационных программ и эффективного управления технологиями визуальной демонстрации учебного материала для усиления мотивации у обучающихся;

обучение правилам композиционной, шрифтовой и иллюстративной организации образовательной и пользовательской мультимедийной продукции с учетом эргономических и безбарьерных технологий: мультимедийных образовательных проектов, презентаций, страничек в соцсетях и пр.;

развитие навыков организации стилистических и логистических приемов формирования мультимедийного продукта.

**2.Планируемые результаты обучения:**

2.1. Знание (осведомленность в областях):

- тенденции в графическом дизайне мультимедийных продуктов;

- требования к пиктографической навигации;

- общие принципы иллюстрирования мультимедийного продукта фотографией и анимацией;

- правила типографского набора текста и верстки.

2.3.Навыки (использование конкретных инструментов)

- использования современных технологий создания мультимедийных продуктов;

- применения программ подготовки растровых изображений в мультимедийных продуктах;

- применения программ подготовки векторных изображений в мультимедийных продуктах;

- разработки структуры и сценария презентаций и сайтов;

- создания дизайна мультимедийных продуктов.

2.2. Умение (способность к деятельности):

- ориентироваться в современных технологиях создания мультимедийных продуктов;

- создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений;

- создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений;

- разрабатывать структуру и сценарий презентаций и сайтов;

- разрабатывать графический дизайн мультимедийных продуктов.

**3.Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)

* 1. Образование - высшее или среднее профессиональное образование
  2. Наличие опыта профессиональной деятельности – не обязательно

Предварительное освоение иных дисциплин – базовые знания программы Microsoft Word

**4.Учебный план программы «Дизайн цифровых мультимедийных систем»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Модуль | Всего, час | Виды учебных занятий | | |
| лекции | практические занятия | самостоятельная работа |
| 1 | Модуль 1  Логистические и стилистические особенности мультимедийного продукта | 20 | 8 | 6 | 6 |
| 2 | Модуль 2  Художественно-графические особенности мультимедийного продукта | 28 | 8 | 12 | 8 |
| 3 | Модуль 3  Практика | 20 | - | 10 | 10 |
| 4 | Модуль 4  Итоговая аттестация | 4 | - | 2 | 2 |
| Итоговая аттестация | |  | Защита индивидуального творческого задания | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование учебных модулей | Трудоёмкость (час) | Сроки обучения |
| 1 | Модуль 1  Логистические и стилистические особенности мультимедийного продукта | 20 | 02 – 09. 11. 2020 |
| 2 | Модуль 2  Художественно-графические особенности мультимедийного продукта | 28 | 10 – 18. 11. 2020 |
| 3 | Модуль 3  Практика | 20 | 19 – 23.11.2020 |
| 4 | Модуль 4  Итоговая аттестация | 4 | 24 - 25.11.2020 |
| Всего: | | 72 |  |

**6.Учебно-тематический план программы «Дизайн цифровых мультимедийных систем»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование модулей, дисциплин, разделов, тем | Объем работы слушателя, ч. | | | | Формы контроля |
| Всего | Аудиторная работа | | СР |
| ЛК | ПЗ/ЛЗ |
| 1 | Раздел (модуль) 1.  **Логистические и стилистические особенности мультимедийного продукта** | 20 | 8 | 6 | 6 |  |
| 1.1 | Типология мультимедийной продукции | 4 | 2 | - | 2 | Собеседование |
| 1.2 | Стилистика и логистика формирования мультимедийного продукта | 6 | 2 | 2 | 2 | Контр. Р |
| 1.3 | Современные тенденции в оформлении мультимедийного продукта | 8 | 2 | 4 | 2 | ИТЗ |
| 1.4 | Знакомство с интерактивными интерфейсами без контактного управления на основе технологий машинного зрения | 2 | 2 | - | - | Собеседование |
| 2 | Раздел (модуль) 2.  **Художественно-графические особенности мультимедийного продукта** | 28 | 8 | 12 | 8 |  |
| 2.1 | Шрифт в мультимедийном продукте | 8 | 2 | 4 | 2 | ИТЗ |
| 2.2 | Фотография и фотографика в мультимедийном продукте | 6 | 2 | 2 | 2 | ИТЗ |
| 2.3 | Графические редакторы в мультимедийном продукте | 8 | 2 | 4 | 2 | ИТЗ |
| 2.4 | Особенности пользовательской мультимедийной продукции с учетом эргономических и безбарьерных технологий | 6 | 2 | 2 | 2 | Контр. Р |
|  | Итого | 48 | 16 | 18 | 14 |  |
|  | Практика | 20 | - | 10 | 10 | Собеседование |
|  | Итоговая аттестация | 4 | - | 2 | 2 | Защита ИТЗ |
|  | Всего | 72 | 16 | 30 | 26 |  |

7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Дизайн цифровых мультимедийных систем»

Модуль 1. **Логистические и стилистические особенности мультимедийного продукта** (20 час.)

Тема 1.1 Типология мультимедийной продукции (4 часа)

Знакомятся с видами мультимедийной продукции образовательного и рекламно-информационного характера. Мультимедийные образовательные ресурсы. Имиджевая мультимедийная презентация. Мультимедийные интернет-ресурсы.

Тема 1.2 Стилистика и логистика формирования мультимедийного продукта (6 час.)

Изучаются стилистические особенности видов мультимедийного продукта, особенности их структурного и навигационного построения, интерактивность, функциональность и содержательность. Рассматриваются общие критерии определения качества мультимедийного продукта.

Тема 1.3 Современные тенденции в оформлении мультимедийного продукта (8 час.)

Рассматриваются тенденции в тренды в графическом дизайне мультимедийного продукта, такие как модульный дизайн, нарративный медиадизайн, особенности подбора цветовых схем, дизайн цифрового портфолио и Landing Page, а также основные правила и принципы выбора функциональных блоков и элементов навигации. Рассматриваются тенденции в использовании иллюстраций в коллажах, блогах, на лендингах.

Тема 1.4 Знакомство с интерактивными интерфейсами без контактного управления на основе технологий машинного зрения (2 часа)

Знакомство с бесконтактная форма управления мультимедийными продуктами и перспективами мультимедийных технологий, формирующихся на основе технологий машинного зрения.

Модуль 2. **Художественно-графические особенности мультимедийного продукта** (28 час.)

Тема 2.1. Шрифт в мультимедийном продукте (8 час.)

В данной теме рассматриваются тенденции в современной шрифтовой культуре, а также основные правила и принципы набора и верстки. Приводится классификация шрифтов для электронных носителей, которая влияет на выбор гарнитуры для мультимедийного продукта. Изучаются вопросы функциональности шрифта мультимедийного продукта (выбор целевой аудитории, размер, удобочитаемость).

Тема 2.3 Графические редакторы в мультимедийном продукте (8 час.)

Данный раздел посвящен изучению современных графических продуктов для работы с мультимедийными элементами дизайна. Обучающиеся познакомятся с предложенными вариантами доступных приложений в сфере граф. дизайна и веб-дизайна как для работы в онлайн формате, так и особенностями работы в офлайн режиме. Изучаются приемы и методы работы с программным обеспечением используя полученные ранее знания из других разделов данного курса. Практические занятия позволят закрепить пройденный материал и наглядно увидеть результат работы с приложениями.

Тема 2.4 Особенности пользовательской мультимедийной продукции с учетом эргономических и безбарьерных технологий (6 час.)

Потребности пользователя как источник эргономических требований. Особенности восприятия мультимедийных продуктов с учетом возрастных, антропометрических, психологических, психофизиологических и прочих характеристик и возможностей человека с целью сохранения его здоровья и личностного развития. Перечень и содержание серии стандартов ИСО 14915 "Эргономика мультимедийных пользовательских интерфейсов" (принципы и структура проектирования мультимедиа продукции; рекомендации по навигации и управлению формами представления информации в мультимедийных продуктах и пр.). Эргономический анализ дизайна мультимедиа-продукта.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Номер темы/модуля | Наименование практического занятия | Описание |
| 1.2 | Стилистика и логистика формирования мультимедийного продукта | Контрольное задание: | Разработка сценария развития и структуры мультимедийного продукта |
| 1.3 | Современные тенденции в оформлении мультимедийного продукта | ИТЗ: Разработака Landing Page | Разработка дизайна Landing Page на основе прототипа. Осуществить выбор функциональных блоков, элементов навигации, модульной сетки |
| 2.1 | Шрифт в мультимедийном продукте | ИТЗ: Шрифтовое оформление мультимедийного продукта | Шрифтовое оформление текстовых блоков мультимедийного продукта производится на основе функциональности шрифта и выбора шрифтовых пар для контента мультимедийного продукта. |
| 2.3 | Графические редакторы в мультимедийном продукте | Создание базовых шаблонов мультимедийной продукции | Создание и редактирование макетов в офлайн режиме, с учетом методов и способов экспортирования готовой продукции и внедрение ее в интернет среду. |
| 2.4 | Особенности пользовательской мультимедийной продукции с учетом эргономических и безбарьерных технологий | Эргономическое обоснование дизайна мультимедийного продукта | С учетом совокупности эргономических требований пользователя к мультимедийной продукции обосновать дизайн проектируемого объекта по следующим критериям и показателям:  - охарактеризовать социально-психологические, психофизиологические, антропометрические и другие особенности целевой аудитории. Указать, как данные особенности учитываются при создании мультимедийного продукта;  - описать функциональные особенности и характеристики проектируемого продукта. Указать, как обеспечивается безопасность и комфорт при его эксплуатации;  - описать особенности среды, в которой планируется использовать продукт проектирования. Отметить, как данные особенности были учтены;  - отметить, как учитываются основные эргономические и дополнительные принципы проектирования мультимедийных пользовательских интерфейсов в созданном продукте. |

8.Оценочные материалы по образовательной программе

8.1. Вопросы тестирования по модулям

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № модуля | Вопросы входного тестирования | Вопросы промежуточного тестирования | Вопросы итогового тестирования |
| 1 | 1. Что такое сайт?  2. Что такое контент?  3. Перечислите виды мультимедийной продукции. | 1. Что такое сторителлинг?  2. Для чего нужна модульная сетка?  3. Что такое Landing Page?  4. Опишите современные технологи создания различных видов мультимедийных продуктов. | 1. Как использовать сторителлинг ?  2. Как работать с текстом и изображениями в оформлении сайта?  3. Охарактеризуйте отличительные характеристики (стилистические и структурные) различных видов мультимедийного продукта. |
| 2 | 1. Что такое шрифт?  2. Что такое верстка и набор?  3. Что такое графический редактор?  2. В каком случае используется графический редактор при создании мультемедийной продукции?  3. Перечислить и охарактеризовать основные эргономические принципы организации диалога, применяемые при проектировании интерактивных систем.  4. Что предполагает пригодность продукта проектирования для обмена информацией, восприятия и понимания? | 1. Что такое гарнитура?  2. По каким показателям формируется классификация шрифта?  3. Виды графических редакторов?  4. Способы редактирования той или иной мультимедийной продукции?  5. Что необходимо учитывать при ранжировании принципов организации диалога?  6. Охарактеризовать дополнительные принципы проектирования мультимедийных пользовательских интерфейсов. Привести примеры по использованию этих принципов в проектной практике. | 1. Виды шрифтов и типы шрифтов?  2. Назовите критерии функциональности шрифта для мультимедицного продукта?  3. Способы создания макетов мультимедийной продукции?  4. Где можно использовать мультимедийную продукцию?  5. Как поместить готовый макет в интернет  6. Каким образом можно исключить излишнюю нагрузку восприятия при использовании мультимедиа-продукта?  7. Каким образом можно поддержать понимание пользователей и учесть различия в возможностях восприятия? |

**8.2.**  **Описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания.**

**Модуль 1. Логистические и стилистические особенности мультимедийного продукта**

**Тема 1.1** Типология мультимедийной продукции

Критерии оценивания ИТЗ по теме «Структурирование разделов мультимедийного проекта (выполнение контрольной работы)».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *2-балльная шкала*  при оценивании качества выполнения индивидуального творческого задания | *Зачет* | *Незачет* |

Формирование критерий оценивания учитывает качественные характеристики выполняемой ИТЗ:

- наличие функциональных блоков;

- выбор шрифтов для текстовых блоков и заголовков

- использование элементов навигации;

- выполнение поставленных задач в полном объеме.

**Тема 1.2** Стилистика и логистика формирования мультимедийного продукта

Создание художественно-графической концепции мультимедийного продукта с учетом современных тенденций (выполнение индивидуального творческого задания).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *2-балльная шкала*  при оценивании качества выполнения индивидуального творческого задания | *Зачет* | *Незачет* |

**Тема 1.3** Современные тенденции в оформлении мультимедийного продукта

Критерии оценивания ИТЗ по теме 1.3 Современные тенденции в оформлении мультимедийного продукта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *2-балльная шкала*  при оценивании качества выполнения индивидуального творческого задания | *Зачет* | *Незачет* |

Формирование критерий оценивания учитывает качественные характеристики выполняемой ИТЗ:

- наличие функциональных блоков;

- выбор шрифтов для текстовых блоков и заголовков

- использование элементов навигации;

- выполнение поставленных задач в полном объеме.

**Модуль 2. Художественно-графические особенности мультимедийного продукта**

**Тема 2.1. Шрифт в мультимедийном продукте (8 час.)**

Критерии оценивания ИТЗ по 2 модулю по теме 2.1 Шрифт в мультимедийном продукте

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *2-балльная шкала*  при оценивании качества выполнения индивидуального творческого задания | *Зачет* | *Незачет* |

Критерии оценивания учитывают качественные характеристики выполняемой ИТЗ:

- компоновка текстовых блоков и их иерархия;

- сочетание шрифтовых пар для текстовых блоков;

- присутствие образного, стилистического решения;

- выполнение поставленных задач в полном объеме.

Критерии оценивания ИТЗ по 2 модулю по теме 2.3 Графические редакторы в мультимедийном продукте

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2-балльная шкала  при оценивании качества выполнения индивидуального творческого задания | Зачет | Незачет |

**Тема 2.4 Особенности пользовательской мультимедийной продукции с учетом эргономических и безбарьерных технологий (6 час.)**

Шкала оценивания:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *2-балльная шкала*  при оценивании качества выполнения индивидуального творческого задания | Зачет | Незачет |

Критерии оценивания выполнения контрольной работы и практического задания:

- полнота, глубина и своевременность выполнения задания;

- соответствие продукта эргономическим требованиям, его адаптация под характеристики и возможности пользователя;

- логичность в изложении материала, обоснованность принятых проектных решений, грамотность выводов.

**8.3.**  **Примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе.**

**1.3 Современные тенденции в оформлении мультимедийного продукта**

Контрольное задание: Разработать Landing Page на заданную тему (модульная сетка, функциональные блоки, работа с текстом и фотоматериалом).

**2.1 Шрифт в мультимедийном продукте**

Контрольное задание: Подобрать шрифтовые пары для текстовых блоков в мультимедийном продукте (заголовки, основной текст, вспомогательные подписи).

**2.3 Графические редакторы в мультимедийном продукте**

Контрольное задание: Создание итогового макета презентации или веб страницы и экспорт содержимого в интернет среду.

**2.4** **Особенности пользовательской мультимедийной продукции с учетом эргономических и безбарьерных технологий**

Контрольное задание: Создание единой базы доступа к медиаконтенту на основе Google диск для людей с ограниченными возможностями с учетом совокупности эргономических требований. Анализ адаптации мультимедийного проекта для людей с ограниченными возможностями при помощи специализированных онлайн ресурсов.

**8.4.**  **Тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий.**

- Тесты по шрифту: https://test.nimax.ru/typography

Обучающий кейс по шрифту (сочетание шрифтовых пар) : https://www.canva.com/ru\_ru/obuchenie/35-sochetanij-shriftov/

Генератор шрифтовых пар: https://www.canva.com/font-combinations/

- Тесты по веб дизайну: <https://geekbrains.ru/tests/13>

Обучающий кейс по веб-дизайну: [https://contented.ru/edu/webdesigner](https://contented.ru/edu/webdesigner?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=cont_wbds_yandex_site_poisk_reg_celevye&roistat=direct5_search_9723547899_%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D1%8B%20%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F%20%D0%B2%D0%B5%D0%B1%20%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D1%83&roistat_referrer=none&roistat_pos=premium_3&yclid=6063469354967660894)

Тесты на выявление типичных ошибок дизайна сайтов <https://tildoshnaya.com/design-quiz>

Готовые палитры и примеры сочетания цветов [www.colourlovers.com](http://www.colourlovers.com)

**8.5.**  **описание процедуры оценивания результатов обучения**

**Практическое задание.** Выполненное практическое задание представляется на проверку. По результатам проверки при необходимости доработки указываются недостатки и выясняются причины ошибок. При необходимости преподаватель дает рекомендации, позволяющие исправить ошибки и качественно улучшить работу. Окончательный вариант оценивается с учетом шкалы оценивания.

**Контрольная работа.** Слушатель письменно выполняет работу сопровождая ответ примерами из собственной практики. По итогам выполнения контрольного задания выставляется оценка с учетом шкалы оценивания.

В процессе реализации программы повышения квалификации предусмотрена промежуточная и итоговая аттестация слушателей. Формой промежуточной аттестации слушателей является оценка результатов выполнения индивидуального творческого задания в форме зачета.

**Тестирование.** Тестирование может проходить как в процессе обучения на лекционных и практических занятиях, так и средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими интерактивность.

Итоговая аттестация слушателей предусматривает зачет в форме защиты индивидуального творческого задания включающей демонстрацию всех этапов разработки мультимедийного продукта от процесса разработки элементов интерфейса, подбора шрифтовых гарнитур и создания цветовых схем, до дизайна целевой страницы, с обоснованием его концептуального, композиционного и логистического решения.

По результатам итоговой аттестации выдается удостоверение о повышении квалификации в соответствии с Положением о порядке оформления, выдачи и хранения документов о дополнительном профессиональном образовании ОГУ от 03.12.2013 г. №46-д

**Примерные темы итогового индивидуального творческого задания:**

Создание интерактивных презентаций и медиакомпозиций на базе Google Презентация или медиапрезентации в Prezi Desctop и внедрение её в интернет среду по темам:

* Презентация к лекции «….».
* Страница в социальных сетях «….».
* Презентация проекта «….».

**Вопросы к зачету:**

1. Применение мультимедиа в образовании.
2. Применение мультимедиа в деловой сфере.
3. Мультимедийные продукты коммерческого назначения
4. Кодеки – программы их сравнительные характеристики.
5. Основные понятия Flash-анимации.
6. Использование мультимедийных возможностей программ для создания интерактивной анимации.
7. Этапы создания управляемой презентации.
8. Работа с библиотекой символов. Создание собственных персонажей (анимация в анимации).
9. Понятие и назначение технологии Flash.
10. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах.

Оценка знаний обучающихся производится по следующим критериям:

- «зачет» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил программный материал курса, продемонстрировал последовательное и логически стройное выполнение индивидуального творческого задания, тесно связывает теоретические и практические вопросы;

- «незачет» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки при выполнении индивидуального творческого задания, неуверенно, с большими затруднениями отвечает на дополнительные вопросы.

**9.Организационно-педагогические условия реализации программы**

**9.1. Кадровое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Фамилия, имя, отчество (при наличии) | Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии) | Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии) | Фото в формате jpeg | Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных |
| 1 | Туйсина Динара Мансуровна | ОГУ, доцент кафедры дизайна, кандидат искусствоведения | https://www.behance.net/tuysinad4f3b | D:\Фотографии\2017\фотосет\dm2.jpg | получено |
| 2 | Цой Валентина Владимировна | ОГУ, старший преподаватель кафедры дизайна | http://radikal.ru/users/Valentina\_Tsoy#alb=portfolio\_Tsoy\_VV | **C:\Users\dell\Desktop\Цой ВВ.jpg** | получено |
| **3** | Рябов Святослав Викторович | ОГУ, ведущий инженер/ассистент кафедры дизайна | https:www.instagram.com/svyatsvyatsvyats |  | получено |
| 4 | Чепуров Игорь Владимирович | ОГУ, старший преподаватель кафедры дизайна | https:www.instagram.com/sferadizaina?r=nametag | **Macintosh HD:Users:mainuser:Desktop:ИМЕННАЯ ПАПКА:ИГОРЬ:фото3х4-Игорь.jpg** | получено |
| 5 | Тарасова Оксана Петровна | ОГУ, доцент кафедры дизайна, канд. пед. наук, доцент | **-** | **C:\Users\dell\Documents\00000001чб.jpg** | получено |

**9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

|  |  |
| --- | --- |
| Учебно-методические материалы | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки, материалы курса, учебная литература |
| Учебная литература | 1. Королькова, А. Живая типографика [Текст] / А. Королькова. - М.: IndexMarket, 2007, 2008. - 224 с. - Библиогр.: с. 206-207. - Указ.имен: с. 214-215. - Алф. указ.: с. 216-219. - ISBN 978-9901107-1-7 2. Третьяк, Т. М. Практикум Web-дизайна. Графика в Photoshop. Создаем свой Web-сайт / Т. М. Третьяк, М. В. Кубарева. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2016. — 174 c. — ISBN 5-98003-253-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/90384.html (дата обращения: 13.10.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей   1. Дронов В.А. MacromediaFlash MX: Пособие / Дронов В.А. - СПб:БХВ-Петербург, 2014. - 830 с. ISBN 978-5-9775-1396-8 - [Режим доступа]: http://znanium.com/catalog/product/939855.  2. Самоучитель MacromediaFlash MX 2004: Пособие / Альберт Д.И., Альберт Е.Э. - СПб:БХВ-Петербург, 2014. - 617 с. ISBN 978-5-9775-2004-1 - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/940332>.  3. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / Петров А.А. - М.:ВГИК, 2010. - 197 с.: ISBN 978-5-87149-121-8 - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/961983>.  4. Ларина Э.С. [Создание интерактивных приложений в Adobe Flash](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428986&sr=1) [Электронный ресурс] / Э.С. Ларина - М.: [Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»](https://biblioclub.ru/index.php?page=publisher_red&pub_id=16364), 2016 – 192 с.: [Режим доступа]: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428986&sr=1>. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| - <https://type.method.ac>  - <https://shape.method.ac>  - <https://www.pluralsight.com/training>  - <https://www.codecademy.com/>  - https://hackdesign.org/ | - <https://www.fontshop.com>  - <https://www.paratype.ru>  - электронный фонд правовой и научно-технической документации. Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/1200141132>  - <https://tilda.education/#website>  - https://readymag.com/ |

**9.3.Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Лекция | Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, видеопроектором, ноутбуком, экраном;  - операционная система Microsoft Windows;  - пакет настольных приложений Microsoft Office. |
| Практические занятия (практикум), контрольные работы, индивидуальные творческие задания | Помещение для проведения практических занятий оснащены современными компьютерными графическими станциями с необходимым для обучения программным пакетом.  Рабочие станции: системный блок:  процессор AMD Ryzan 5 2600;  видеокарта:Nvidio GeForce 1060Ti  Монитор:BenQ матрица IPS диагональ 24dm  Специальное программное обеспечение: Figma, Adobe Illustrator, Adobe-Photoshop, Adobe InDesign, CorelDraw |
| Самостоятельная работа | Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ. |

**III. Паспорт компетенций (Приложение 2)**

**ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

**«Дизайн цифровых мультимедийных систем»**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Оренбургский государственный университет»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | Способность анализировать логистические и стилистические особенности мультимедийного продукта | |
| 2. | Указание типа компетенции | Общепрофессиональная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Определяет тип разрабатываемого мультимедийного продукта.  Подбирает требуемую для него стилевую визуализацию.  Типы и виды мультимедийной продукции и особенности их графического стилеобразования с учетом эргономических и композиционных требований | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | Начальный уровень  (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается.) | Знает: виды мультимедийных продуктов  Умеет: самостоятельно определить вид и содержание мультимедийного продукта в зависимости от назначения  Владеет: навыками определения вида и содержания мультимедийного продукта в зависимости от назначения |
|  | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.) | Знает: признаки определения видов мультимедийных продуктов их назначение и программы для их разработки  Умеет: самостоятельно сформировать структуру и содержание мультимедийного продукта в зависимости от назначения  Владеет: навыками разработки структуры и содержания мультимедийного продукта |
|  | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | Знает: свободно ориентируется в типологии мультимедийных продуктов, определяет их назначение и современные программы для их разработки  Умеет: создать мультимедийный продукт в соответствии с современными стилистическими и логистическими тенденциями  Владеет: навыками разработки структуры мультимедийного продукта в соответствии с современными технологиями их логистического построения |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Требует владения следующим компетенциями: цифровая грамотность, навыки работы с интернет-ресурсами | |
| 6. | Средства и технологии оценки | Для оценки знаний используются тесты в автоматизированной системе управления обучением Moodle.  Для оценки умений используются контрольные задания на способность разрабатывать структуру мультимедийного продукта. Практические задания прикрепляются в систему Moodle и анализируются преподавателем.  Для оценки навыков используется индивидуальное творческое задание, включающее в себя все этапы разработки мультимедийного продукта. Итоговое задание прикрепляется в систему Moodle и анализируется преподавателем. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | Способность разрабатывать удобный, эстетически грамотный и визуально-понятный стиль мультимедийного продукта | |
| 2. | Указание типа компетенции | общепрофессиональная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Оптимизирует интерфейсную графику под различные виды мультимедийной продукции. Создает графические и фотографические элементы в программах подготовки растровых и векторных изображении. Разрабатывает анимационные последовательности и раскадровку мультимедийной продукции. Грамотно верстает текстовую часть мультимедийных продуктов. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Уровни сформированности компетенции  обучающегося |  |
|  | Начальный уровень  (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается.) | Знает: особенности применения интерфейсной графики в различных видах мультимедийной продукции  Умеет: самостоятельно подобрать графический и фотографический материал для мультимедийного продукта в зависимости от назначения  Владеет: навыками подбора иллюстративного и текстового материала для различных видов мультимедийной продукции |
|  | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.) | Знает: приемы и методы создания интерфейсной графики в различных видах мультимедийной продукции  Умеет: самостоятельно разработать и обработать графический и фотографический материал для мультимедийного продукта в зависимости от назначения  Владеет: навыками разработки и обработки графического, иллюстративного и текстового материала для различных видов мультимедийной продукции |
|  | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | Знает: современные приемы и методы создания интерфейсной графики в различных видах мультимедийной продукции  Умеет: самостоятельно создавать композиционно и художественно грамотные графические и фотографические элементы в программах подготовки растровых и векторных изображении  Владеет: навыками применения художественной верстки текста, разработки анимационной последовательности и раскадровки мультимедийной продукции |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Требует владения следующим компетенциями: цифровая грамотность, навыки работы с интернет-ресурсами | |
| 6. | Средства и технологии оценки | Для оценки знаний используются тесты в автоматизированной системе управления обучением Moodle.  Для оценки умений используются контрольные задания на способность разрабатывать структуру мультимедийного продукта. Практические задания прикрепляются в систему Moodle и анализируются преподавателем.  Для оценки навыков используется индивидуальное творческое задание, включающее в себя все этапы разработки мультимедийного продукта. Итоговое задание прикрепляется в систему Moodle и анализируется преподавателем. | |

**VI.Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы**

Программа направлена на приобретение обучающимися навыков создания мультимедийных презентационных или образовательных продуктов понятного контента с высокими эстетическими и эргономическими качествами. Курсы читают профильные специалисты, члены Союза Дизайнеров России, кандидаты наук с богатым практическим и педагогическим опытом по профилям, предлагаемых к изучению дисциплин.

Прошедшие обучение по данному курсу (педагоги, разработчики проектов, пользователи социальных сетей, предприниматели, волонтеры и пр.) усовершенствуют знания и навыки области разработки дизайна образовательных, презентационных и start up-проектов в интернет-среде по видам мультимедийной продукции (электронные образовательные ресурсы, презентации, продвижение в социальных сетях и пр.) для повышения ее конкурентоспособности.

Поступают предложения от лиц самозанятых или индивидуальных предпринимателей о востребованности в повышении базовых знаний (особенно художественных) для создания или сопровождения конкурентоспособных рекламно-демонстрационных сайтов или страничек в соц. сетях в условиях финансового дефицита.

Педагогический состав многих образовательных организаций выражает согласие на повышение своего уровня знаний по особенностям создания и улучшения демонстрационных (эргономических и художественных) качеств презентаций образовательных программ и докладов. Данная информация подтверждается письмом-поддержкой от Оренбургского областного художественного колледжа с согласием стать площадкой для стажировки обучающихся на курсах и письмом-поддержкой от индивидуального предпринимателя.

**V.Рекомендаций к программе от работодателей**:

Прилагаются от ООО «Сфера», ГБПОУ «Оренбургский областной художественный колледж»

**VI.Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы (в соответствии с приложением)

Сценарии профессиональной траектории граждан

|  |  |
| --- | --- |
| Цели получения персонального цифрового сертификата | |
| **Текущий статус** | **Цель** |
| **Развитие компетенций в текущей сфере деятельности** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств и повышение заработной платы |
| самозанятый или индивидуальный предприниматель | повышение демонстрационных качеств предлагаемых услуг в данной сфере профессиональной деятельности |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | сохранение и развитие квалификации |