

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования
ФИО: Ляшенко Татьяна Васильевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 26.02.2026 11:46:14
Уникальный программный ключ:
6f70794d4ae80e71b4eb424a71db89beedf6b85c


«ВЫСШИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»
Кафедра информационных систем

Принято:

Ученым Советом АНО ВО
«ВХУТЕИН»
Протокол № 01-25 от 28.01.2025



Утверждаю:

Ректор  Т.В. Ляшенко
Приказ № 01-о/25 от 30.01.2025

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
ПО ВЫПОЛНЕНИЮ КУРСОВОГО ПРОЕКТА**

**ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»**

**ДЛЯ СТУДЕНТОВ II КУРСА ОФО (3 семестр)
НАПРАВЛЕНИЕ 09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА, НАПРАВЛЕН-
НОСТЬ (ПРОФИЛЬ) ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА В ДИЗАЙНЕ**

Санкт-Петербург
2025

Введение

Производственным мастерством дизайнера следует считать комплекс знаний, умений и навыков, позволяющий успешно решать профессиональные задачи, с которыми дизайнер сталкивается ежедневно в практической деятельности. Современная динамичность жизни, ее информационная насыщенность требуют от программиста и дизайнера, кроме традиционных компетенций, умения оперативно реагировать на стремительные изменения ситуации и принимать быстрые, точные, убедительные решения.

1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Основы производственного мастерства»

Для изучения и закрепления знаний, навыков и умений по дисциплине «Основы производственного мастерства» студентам предлагается выполнить курсовой проект.

1.1 Цель и задачи учебной дисциплины

Цели и задачи дисциплины соотнесены с общими целями основной образовательной программы.

Цель курсового проектирования - формирование компетентного грамотного специалиста по направлению подготовки «Прикладная информатика», профилю подготовки «Прикладная информатика в дизайне». Целью освоения учебной дисциплины «Основы производственного мастерства» является: формирование у студента умений и знаний в области дизайн-проектирования графической и медиа-продукции. Дисциплина профессионального цикла Б.1, базовой части - «Основы производственного мастерства» нацелена на формирование и воспитание знаний, умений, навыков практических возможностей будущего бакалавра. Эта дисциплина охватывает такие важные области применения профессии как графика, полиграфическая продукция, рекламная продукция и web-дизайн.

Задачами дисциплины являются формирование будущего специалиста в области информационных технологий и дизайна, владеющего синтезом знаний полученных на стыке профессий программиста и графического дизайнера.

Задачами освоения учебной дисциплины «Основы производственного мастерства» являются:

1. Ознакомление с приемами разработки проектной графики.
2. Изучение основ композиции в графическом и медиадизайне.
3. Понимание типологии композиционных средств и их взаимодействия; цвета и цветовой гармонии.

4. Освоение основ проектной графики; технологии художественно-технического редактирования.
5. Знакомство с основами теории и методологии проектирования в графическом и медиадизайне.
6. Изучение эргономических принципов формирования дизайн-проекта.
7. Приобретение навыков использования различных композиционных, колористических приемов для создания цельных гармоничных дизайнерских произведений.
8. Приобретение навыков выполнения проекта в материале.

Дисциплина Б1.В.01 «Основы производственного мастерства» - комплексная дисциплина базовой части тесным образом связана с другими дисциплинами, формирующими профессию специалиста в области информационных технологий и дизайна: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Технический рисунок», «История мирового дизайна», «Компьютерная графика», «Искусство видео-анимации».

2. Требования к выполнению курсового проекта

2.1 Задание на курсовой проект: проектирование и разработка линейной мультимедийной презентации.

Форма контроля: дифференцированный зачет.

Тема: Флора/фауна.

Для курсового проекта текущего семестра тема определяется на заседании методического совета факультета и в начале семестра сообщается студентам.

Варианты возможных тем:

- Насекомые.
- Птицы Северо-Западного региона России.
- Млекопитающие.
- Домашний животные.
- Млекопитающие из «Красной книги».
- Морские обитатели.
- Растения Северо-Запада России.
- Растения сада и огорода и т.д.

Отдельные элементы курсового проекта разрабатываются в рамках следующих учебных дисциплин:

- **Основы производственного мастерства**
- **Компьютерная графика**
- **Шрифты и визуальные коммуникации**
- **Технический рисунок**
- **Цветоведение и колористика**
- **Искусство видео-анимации.**

1) Учебная дисциплина «ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

Создание действующей мультимедийной презентации на тему "Флора / Фауна".

Презентация выполняется на основе материалов (графика, текст, звук, видео и т.п.) самостоятельно собранных студентом в рамках утвержденного тематического сегмента средствами MS PowerPoint.

Студенты очного отделения представляют материалы, собранные за летний период. Студенты заочного отделения представляют материалы, собранные за период, предшествующий сессии.

Цель создания презентации – информирование широких кругов пользователей об объекте в рамках утвержденного тематического сегмента.

Информационное наполнение: В линейной презентации должна быть представлена следующая информация об объекте:

- название (русское и латинское);
- систематика/классификация (определение места объекта в системе подобных объектов);
- ареал;

Примечание: Ареал - область распространения какого-либо явления, определённого типа сообществ организмов, сходных условий (например, ландшафтов) или объектов. Одно из основных понятий в биологических дисциплинах, изучающих географическое распространение организмов, — географии растений и зоогеографии. Иногда к слову «ареал» ошибочно добавляется слово «обитания».

- строение;
- метаморфоз;

*Примечание: **Метаморфоз** (от др.-греч. μεταμόρφωσις — «превращение», у животных называется также **метаболизмом**) — глубокое преобразование строения организма (или отдельных его органов), происходящее в ходе индивидуального развития (онтогенеза).*

- особенности;
- влияние окружающей среды;
- польза или вред для человека;
- след в культуре и искусстве;
- источники информации.

В зависимости от целевого назначения, категории пользователей и индивидуальных характеристик выбранного объекта определяется стилистика. Презентация должна

содержать текстовую, графическую и иную информацию, объединенную цветографическими и динамическими приемами организации презентации.

Количество слайдов, содержащих фотографии, схемы, иные изображения и элементы деловой графики не ограничивается и обуславливается необходимостью раскрытия темы.

Объем графической информации лимитируется технологией предъявления и показа презентации и не должен превышать 80 Мб.

Структура презентации должна иметь следующие обязательные элементы:

1	слайд №1	Титульный лист со стандартным отформатированным текстом, содержащим следующие сведения: название учебного заведения, дисциплина, тема работы, ФИО студента, группа, курс, ФИО и должность преподавателя, город, год.
2	слайд №2 - №n	Главная заставка: заголовок (русское название объекта) и подзаголовков (латинское название)
3	слайд №n+1 - №m	Содержание
4	слайд №m+1 - №l	Презентация, содержащая информацию, представленную в пункте «Информационное наполнение» в логической последовательности, обусловленной авторским замыслом.
5	последний слайд	Источники информации

Композиционные задачи:

Презентация должна быть авторской разработкой во всех аспектах внешнего вида, структуры и динамических приемов показа.

Работа должна содержать композиционную взаимосвязку изображения, текста, деловой, сопроводительной и вспомогательной графики.

2) Учебная дисциплина «ШРИФТЫ И ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ»

- Выбор шрифтов для создаваемой презентации.
- Разработка титульного экрана (слайд №1).
- Группировка и оформление текста.

3) Учебная дисциплина «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Серия упражнений на компьютерную обработку изображений. Тематика опосредованно связана с презентацией и развивает изобразительный ряд разрабатываемых в ней образов.

4) Учебная дисциплина «ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА»

- Поиск цветографических решений.
- Выбор цветовых решений.

5) Учебная дисциплина «ТЕХНИЧЕСКИЙ РИСУНОК»

- Освоение изобразительных приемов деловой графики.
- Цветографические интерпретации на выбранную тему.

6) Учебная дисциплина «ИСКУССТВО ВИДЕО-АНИМАЦИИ»

Серия упражнений на создание анимационных объектов. Тематика опосредованно связана с презентацией и развивает видео- и изобразительный ряд разрабатываемых в ней образов.

Этапы разработки курсового проекта

2 курс, 3-й семестр:

1 – 2 неделя	Сбор и анализ материалов. Утверждение темы.
3 – 4 неделя	Разработка структуры презентации.
5 – 6 неделя	Разработка сценария презентации. Расширенный поиск недостающей информации и изображений.
7 – 9 неделя	Создание вариантов эскизных предложений (не менее трех). Композиционный отбор наиболее удачных решений, поиск графических и динамических приемов, определение текстовых гарнитур.
10 – 14 неделя	Эскизный макет взаиморасположения и зонирования элементов.
15 – 16 неделя	Доработка презентаций и подготовка к подаче и показу.
17 неделя	Демонстрация презентации (Дифференцированный зачет).

Содержание курсового проекта

- Техническое задание
- Презентационная часть/Графическая часть
- Прикладная часть (эскизы, буклет (серия буклетов))

Техническое задание

Работа над любым проектом основывается на исходном материале. Исходным материалом для разработки объекта графического дизайна может служить техническое задание (ТЗ) (см. Приложение 2).

Структура технического задания:

- Титульный лист (см. Приложение 1)
- Содержание
- Общие сведения
- Назначение и цели создания линейной мультимедийной презентации
- Характеристика объекта
- Требования к системе
- Требования к информационному обеспечению
- Требования к техническому обеспечению
- Требования к программному обеспечению
- Требования к стандартизации и унификации
- Список используемой литературы (см. Приложение 3).

Требования к оформлению ТЗ

Пояснительная записка в форме ТЗ выполняется на компьютере. Текст располагается на листах формата А4 (210 мм х 297 мм) на одной стороне листа шрифтом Times New Roman с полями: слева – 30 мм, сверху – 15 мм, справа – 10 мм, снизу – 15 мм, размер кегля – 14, межстрочный интервал – полуторный, выравнивание – по ширине с автоматическими переносами.

В содержании перечисляются все части ТЗ с указанием страниц, на которых они расположены. Нумерация страниц начинается со страницы, на которой расположено содержание (титульный лист нумеруется, но не наносится обозначение).

Презентационная часть/Графическая часть

Презентационная часть/Графическая часть выполняется в программке MS PowerPoint на заданную тему.

Прикладная часть (эскизы, буклет)

Прикладная часть может включать эскизные разработки и информационную листовку (буклет,).

Представление работы

Формой контроля текущего семестра является дифференцированный зачет.

На последнем итоговом занятии семестра студенты представляют

- презентацию,

- техническое задание,
- макет информационной листовки (открытки) в электронном виде.

На защите проекта необходимо ясно и последовательно изложить логику и ход проектирования, показать умение анализировать, аргументировано обосновывать предлагаемое решение.

3. Перечень основной и дополнительной учебной литературы для освоения дисциплины

а) основная учебная литература

1. Ушакова, С.Г. Композиция [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие. — Электрон. дан. — М. : ФЛИНТА, 2014. — 110 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=60760
2. Алексеев, А.П. Введение в Web-дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : СОЛОН-Пресс, 2008. — 185 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=13768
3. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : "Лаборатория знаний" (ранее "БИНОМ. Лаборатория знаний"), 2014. — 262 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=50554

б) дополнительная учебная литература

1. Головкин, С.Б. Дизайн деловых периодических изданий : учебное пособие / С.Б.Головкин. —М. : Юнити-Дана, 2015. —423 с. : ил. —(«Медиаобразование»). —ISBN 978-5-238-01477-7;
2. То же [Электронный ресурс]. —URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115037\(23.03.2016\)](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115037(23.03.2016)).
3. Лапыгин,Ю.Н. Креативные решения/ ЛапыгинЮ.Н. —М.:НИЦ ИНФРА-М, 2016. —191 с. —ISBN 978-5-16-105131-3 (online);
4. То же [Электронный ресурс]. — URL: [http://znanium.com/bookread2.php?book=567395\(23.03.2016\)](http://znanium.com/bookread2.php?book=567395(23.03.2016)).
5. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие / Р.Ю.Овчинникова; под ред. Л.М.Дмитриевой. —М. : Юнити-Дана, 2015. —239 с. : ил. —ISBN 978-5-238-01525-5;
6. То же [Электронный ресурс]. — URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010\(16.08.2017\)](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010(16.08.2017)).

7. Овчинникова, Р.Ю. Социокультурные основания и специфика кича в графическом дизайне : монография / Р.Ю.Овчинникова. –М. : Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2015. – 136 с.–SBN 978-5-9776-03355.
8. Поляков,В.А. Основы рекламы: учебное пособие / В.А.Поляков, Г.А.Васильев. –М. : Юнити-Дана, 2015. –718 с. -Библиогр. в кн. –ISBN 5-238-01059-1.
9. Джулер,А.Дж. Креативные стратегии в рекламе [Текст]:пер.сангл. / А.Д.Джулер, Б.Л.Дрюниани. –7-е изд. – СПб: Питер, 2004. –384 с.:ил., фото. – (Маркетинг для профессионалов). – Имен. указ.: с. 378–379. –Предм. указ.: с. 379–382. –Указ. фирм и торговых марок: с. 383–384. –Пер. изд.: Creative Strategy in Advertising / A.J.Jewler, V.L.Drewniany. –3000 экз.
10. Захарченко,Т.Ю. История дизайна, науки и техники в 4-х частях. Ч.3 [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.Ю.Захарченко. – Электрон. дан. –М :ФЛИНТА, 2014. –71 с.
11. Костюкова,Н.И. Введение в компьютерную графику: методические рекомендации/Н.И.Костюкова.– Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2003. –80 с.
12. Радомский,В.М. Информационные системы и технологии в изобретательской деятельности и рекламе: учебное пособие/ В.М.Радомский. – Самара: Самарский государственный архитектурно-строительный университет, 2012. –148 с.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины:

1. История презентаций: эпоха до появления Powerpoint (часть 1) [Электронный ресурс]. –URL: <https://habr.com/ru/post/527162/> (14.11.2021).
2. История презентаций: как появились PowerPoint и Keynote (часть 2) [Электронный ресурс]. –URL: <https://habr.com/ru/post/528460/> (14.11.2021).
3. История презентаций: как появились PowerPoint и Keynote (часть 3) [Электронный ресурс]. –URL: <https://habr.com/ru/post/528468/> (14.11.2021).

4. Глоссарий

Акцент (в графической композиции) – это выделение, подчеркивание элемента композиции.

Арт-дизайн—одна из изящных линий развития современного дизайна. Основным качеством, которым будут обладать дизайнерские решения этого направления –это силь-

ная художественная составляющая, основанная на принципах чистого (высокого) искусства.

Баннер (Banner –от англ. флаг, транспарант, растяжка) – это статическая картинка или анимированная картинка, размещаемая на веб-страницах в рекламных целях. Последнее время стали популярны баннеры, основанные на технологии Flash. Баннеры являются основным рекламным средством, используемым в рекламных сетях. На полиграфии это графическое изображение с рекламным сообщением разработанное в программах Corel, PhotoShop, Illustrator, inkscape, gimp.

Брэнд – обычно называют уже относительно хорошо известную потребителями, потому "раскрученную" торговую марку, уже завоевавшую определенную долю рынка.

Веб-дизайн (web-дизайн, web-design) – проектирование интернет серверов, разработка дизайна сайта, иногда это понятие дополняется версткой сайта со стороны дизайнера.

Верстка макетов – процесс компоновки текстового и графического материала в соответствии с созданным ранее макетом в печатной или электронной форме. В интернете верстка бывает двух видов – табличная и на слоях. Верстка делается при помощи языка разметки HTML или XHTML+CSS (каскадные таблицы стилей). При интернет-верстке чаще всего используют программы PhotoShop, Dreamweaver или Notepad.

Выключка – тип выравнивания абзаца относительно страницы (по левому краю, по правому краю, по формату, по центру).

Гарнитура шрифта (type family, семейство шрифтов) –совокупность шрифтов, объединенных общими стилевыми признаками, отличными от других шрифтов. То есть это набор символов одного рисунка (стиля) всех размеров, насыщенности и начертаний. Гарнитурой называют определенный дизайн букв, цифр и других символов, используемых при наборе текста.

Графика – вид изобразительного искусства, воспроизводящий предметы и явления реального мира при помощи линий и штрихов, без красок (иногда – с применением цветовых пятен), а также произведения этого искусства. Графика основана на искусстве рисунка.

Графический дизайн – проектирование символов-знаков, логотипов, услуги дизайнеров, проектирующих полиграфическую продукцию.

Графический фирменный стиль – это совокупность графических элементов и приемов, которые создают постоянный визуальный образ фирмы за счет того, что обеспечивают стилистическое единство внешнего вида объектов, имеющих отношение к фирме (продукции, упаковки, помещений, оборудования, документации).

Дизайн –Design(англ.) –производное от итальянского "disegno", означает не только чертеж или рисунок, но и сложные вещи (проект, образ, замысел, идея, необычность нестандартность деятельности) – всю область работы художника.

Доминанта – это смысловой центр композиции, где завязывается основное действие, и возникают основные связи.

Композиция – это построение художественного целого на основе гармоничного сочетания его частей.

Контраст (франц. Contraste) – резко выраженная противоположность. Художественный прием, основанный на использовании противопоставления каких-либо качеств (характеристик) элементов композиции – с целью усиления этих характеристик.

Концепция (concept – мысль, представление) – смысловые, авторские идеи, заложенные в основу различных объектов и явлений, от произведения искусства до рекламной компании.

Креатив – (creative –творить) – уникальные, необычные, запоминающиеся идеи, которые в большинстве случаев являются «изюминкой» при создании рекламномаркетинговой компании.

Логотип – это уникальное шрифтовое начертание названия компании – полного или сокращенного.

Макет – воссоздание объекта, выполненный в определенном масштабе.

Макетирование – процесс изготовления макета.

Мультимедиа (мультимедиа средства) – компьютерные средства создания, хранения, обработки и воспроизведения в оцифрованном виде информации разных типов: текста, рисунков, схем, таблиц, диаграмм, фотографий, видео и аудио-фрагментов.

Носители фирменного стиля – деловая документация и рекламные материалы компании, например бланк, визитка, папка, конверт, флаер, плакат, буклет, сувенирная продукция, упаковка, сайт.

Нюанс (от французского nuance) – оттенок, тонкое различие; в изобразительном искусстве – едва заметный переход одного цветового тона в другой (в живописи), одной светотеневой градации в другую (в скульптуре, графике). Совокупность оттенков (нюансировка) применяется для достижения более тонкой моделировки объекта изображения.

Пиктограмма – символический графический рисунок, изображающий объект или понятие так, что его легко узнать по характерным признакам и ассоциациям.

Пиксель (Pixel) – неделимая точка в графическом изображении; наименьший адресуемый элемент растрового изображения. Из пикселей и состоит все изображение.

Плакат – большого формата печатный лист, экспонируемый обычно в общественных местах, с целью объявления о чем-либо или рекламными задачами.

Полиграфический дизайн – разработка оригинал-макетов для полиграфической печати.

Прикладная графика – область искусства графики, включающая все виды графических работ, имеющих прикладное (утилитарное) значение.

Реклама – часть массовой культуры, направленная на создание таких образно-информативных посланий, что они подталкивают людей совершать именно те поступки и действия, которые нужны авторам посланий.

Рекламный дизайн – скорее коммерческое ремесло, основанное больше на достижении прибыли, чем на искусстве.

Слоган (англ. slogan) – рекламная формула в виде афористичной, легко запоминающейся короткой фразы.

Стайлинг – направление дизайна, выражающееся во внешнем, не затрагивающем функциональную и конструктивную основу, изменении, обычно промышленного изделия, в соответствии с определенным стилем.

Статичность – это подчеркнутое выражение состояния равновесия, покоя, устойчивости формы во всем ее строении, в геометрической ее основе. В понятие статичности вкладывается, как что-то обязательное, массивность и устойчивость (не шаткость) формы.

Текстура – естественный рисунок поверхности (дерева, ткани); наблюдаемые на поверхности внешние признаки структуры материала, из которого предмет изготовлен.

Техническое задание на разработку графического дизайна (ТЗ) – это документ, предназначенный для дизайнера, в котором описываются требования, предъявляемые к дизайн-проекту, а также излагаются нужные для дизайнера сведения о заказчике и об объекте дизайн-проекта.

Товарный знак – это обозначение, которое предназначено для индивидуализации товаров и позволяет отличать товары одних производителей от других, и подлежит специальной регистрации.

Торговая марка – (Trademark) – то же, что и товарный знак, т.е. обозначение, способное отличать товары одних юридических или физических лиц от однородных товаров других юридических или физических лиц.

Упаковка – оформление графическими способами внешнего вида товара.

Фирменный стиль – дизайнерское решение корпоративного стиля компании.

Фирменный знак – это уникальный графический элемент, который обычно располагается рядом с названием компании, но может использоваться и отдельно.

Футуро-дизайн – исторический дизайн и прогностический дизайн будущего.

Цвет – свойство света вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии с его спектральным составом (в зависимости от длины световой волны). Все многообразие цветов образует цветовой спектр.

Цветовая гармония (от греч. "harmonia" – "связь", "стройность", "соразмерность") – закономерное сочетание на плоскости или в пространстве цветов, вызывающих положительную психологическую оценку с учетом всех их основных характеристик: цветового тона, светлоты, насыщенности, формы, фактуры и площади цветowych пятен.

Этикетка – художественно выполненные, в большинстве случаев бумажные, определенного формата наклейки или кусочки картона (бумаги), на которых содержатся данные о товаре.

Яркость (светлота) – это положение цвета на шкале от белого к черному. Яркость измеряется в процентах, чем больше процент, тем ярче выглядит цвет. Насыщенность цвета характеризует степень отличия данного хроматического цвета от равного ему по яркости ахроматического (серого) цвета.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
ВЫСШИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
(АНО ВО «ВХУТЕИИ»)

Факультет Дизайна
Кафедра дизайна и изобразительных искусств

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»
ТЕМА «Проектирование и разработка линейной мультимедийной
презентации: Морская фауна. Косатка»

Выполнила студентка
Щербинина Оксана Владимировна
2 курса, 10/221/2 группы
Направление подготовки:
54.03.01 ДИЗАЙН
Проверил:
Котова Алла Юрьевна,
старший преподаватель,
член СПб Союза Дизайнеров

Санкт-Петербург
2025

**Образец написания и оформления технического задания
на разработку линейной мультимедийной презентации
«Флора/Фауна»**

1. Общие сведения

1.1. Наименование информационной системы (далее - «ИС» или «система»):
линейная мультимедийная презентация на тему «Морская фауна. Косатка».

Условные обозначения системы: презентация; проект.

1.2. Организация-заказчик: АНО ВО ВХУТЕИИ. Исполнитель: Щербинина
Оксана Владимировна.

1.3. Мультимедийная презентация «Морская фауна. Косатка» создается на
основании задания по дисциплине «Основы производственного мастерства».

1.4. Срок начала работ «23» сентября 2020 г. Срок окончания работ «14»
января 2021 г.

*Примечание: Информационная система – взаимосвязанная совокупность средств, ме-
тодов и персонала, используемых для сбора, хранения, обработки и выдачи
информации в интересах достижения поставленной цели (Web-сайт; мультимедийная презентация; шоурил и т.п.)*

2. Назначение и цели создания мультимедийной презентации «Морская фауна. Косатка»

2.1. Назначение системы

Мультимедийная презентация «Морская фауна. Косатка» разработана для организаций и частных лиц, чтобы обеспечить получение информационных потребностей за счет реализации доступа к информационному ресурсу, характеризующему вид, ареал, строение, питание, размножение, продолжительность жизни и социальную структуру выбранного объекта исследования.

2.2. Цели создания системы

Основной целью мультимедийной презентации «Морская фауна. Косатка» является разработка информационно-образовательного и познава-

тельного ресурса для школьников среднего и старшего возраста, педагогов, а также тех, кто просто интересуется жизнью морских обитателей. Основной функцией данного проекта является предоставление информационных услуг на основе современных программно-технических средств.

3. Характеристика объекта

Домен: Эукариоты;

Царство: Животные;

Тип: Хордовые;

Класс: Млекопитающие;

Отряд: Парнокопытные;

Семейство: Дельфиновые;

Род: Косатки

Вид: Косатка

Морское млекопитающее, 8-10 метров в длину и весом 7-8 тонн, имеет широкие и овальные грудные ласты, мощный хвост, высокий спинной плавник, короткую уплощенную голову и мощные зубы, предназначенные для разрывания добычи. Характеризуется черно-белым окрасом, над каждым глазом имеется по белому пятну, на спине серое седловидное пятно, спина черная, горло белое, на брюхе белая продольная полоса. Окрас каждой особи настолько индивидуален, что позволяет идентифицировать каждую особь. Ареал обширный и распространяется на акваторию всего мирового океана, места обитания находятся на удалении до 800 км от побережий. Рацион очень разнообразный, в него входят: морские львы, тюлени, различная рыба, киты, дельфины, акулы, птицы, каланы, моллюски и кальмары. Продолжительность жизни примерно равна человеческой, но в неволе сокращается в два-три раза. Размножение изучено мало, беременность длится 16-17 месяцев. Длина тела новорождённых 2,5—2,7 м. Минимальный срок между рождением двух детенышей составляет 2 года, но чаще самки рожают ещё реже, примерно раз в 5 лет. Косатки обладают сложной социальной

организацией, Её основой является матриархальная группа (семья), обычно состоящая из самки с детёнышами разного возраста и взрослых сыновей. Каждая группировка обладает собственным вокальным диалектом, который включает в себя как звуки, издаваемые только животными данной группировки, так и общие для всех косаток. Отношения между косатками внутри стаи крайне дружелюбные и неагрессивные.

4. Требования к системе

4.1. Презентация выполняется на основе материалов (графическая и текстовая информация) об обитателях подводного мира средствами MS Power Point. В зависимости от целевого назначения и категории пользователей определяется стилистика и информационное наполнение работы. Презентация должна содержать текстовую и графическую информацию, объединенную цветографическими и динамическими приемами организации. Количество слайдов, содержащих фотографии, схемы, иные изображения и элементы деловой графики не ограничивается. Объем графической информации лимитируется технологией предъявления и показа презентации и не должен превышать 80 Мб. Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации. Унифицированный стиль дизайна.

4.1.1. Язык презентации «Морская фауна. Косатка» - русский.

4.1.2. Общая структура презентации «Морская фауна. Косатка».

Общая структура презентации должна включать не более девяти разделов.



Рисунок 1. Общая структура системы

4.2. Требования к функциям системы

Навигация по линейной презентации осуществляется последовательным пролистыванием слайдов посредством управляющих клавиши «вперед» на клавиатуре или левой кнопкой мыши.

4.3. Требования к эргономике и технической эстетике

4.3.1. Общий объем системы не более 100 Мб.

4.3.2. Общий фон и цветовая палитра. При разработке системы должна использоваться безопасная цветовая палитра. Для проекта по морской тематике были отобраны спокойные голубо-зеленые оттенки для передачи подводной среды и умиротворенного, спокойного состояния косатки. Допускается использование неконтрастного фонового рисунка.

4.3.3. Размер и вид шрифта. Размер шрифта для оформления текста должен быть в пределах 16-24 пт. Размер шрифта для заголовков 20-60 пт. Основной шрифт должен иметь округлое начертание для передачи формы морского млекопитающего. Заголовки должны иметь более «причудливый» характер для передачи игривого и дружелюбного характера выбранного животного. Весь текст должен быть контрастным относительно фона, так как окрас косатки состоит из двух контрастирующих ахроматических цветов – белый и черный. Гарнитура используемых шрифтов: заголовки KindlyJasmineG; текст MavickFont.

4.3.4. Презентация должна обязательно иметь слайды: титульный, «Содержание», «Источники». На титульном слайде обязательно должен быть заголовок (название объекта) на русском языке и подзаголовок (латинское название объекта).

5. Требования к информационному обеспечению

5.1. Объектная модель системы

На рисунке 2 представлена объектная слайда презентации.

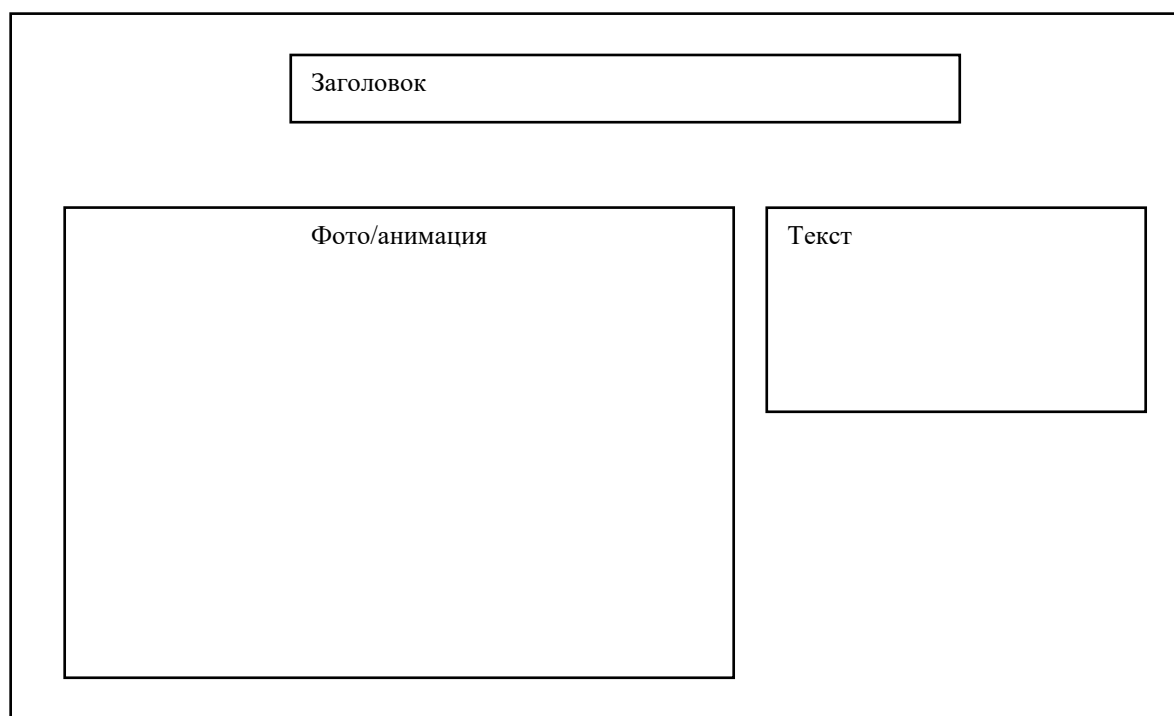


Рисунок 2. Объектная модель слайда презентации
«Морская фауна. Косатка»

5.2. Объем и состав текстовой информации

Текстовая информация должна содержать название презентации на русском языке, подзаголовок на латинском, названия слайдов, список разделов, основную информацию о классификации, информацию о строении, ареале, местах обитания, размножении, питании, продолжительности жизни, социальной структуре. Объем текста на одной странице должен составлять не более 25% от наполнения страницы. Все текстовые материалы должны пройти

аналитико-синтетическую переработку с целью получения лаконичного и содержательно-емкого контента.

5.3. Объем и состав графической информации

Графическая информация должна содержать инфографику (карты, схемы, диаграммы) в авторском исполнении. Все графические объекты должны быть обработаны в соответствии с избранной стилистикой презентации.

6. Требования к техническому обеспечению

Компьютер конечного пользователя, на котором будет осуществляться эксплуатация (просмотр) презентации, должен иметь следующие минимальные характеристики: Процессор: Intel(R) Core(TM) i5-3210M CPU @ 2.50GHz 2.50 GHz или аналогичный по производительности. Оперативная память (RAM): 8,0 ГБ. Видеосистема должна обеспечивать возможность воспроизведения изображений размером 254*142 мм при разрешении 72 px/inch при глубине цвета 32b (High Color). Любая звуковая карта и колонки, либо наушники.

7. Требования к программному обеспечению

7.1. Презентация «Морская фауна. Косатка» создается на базе программ PowerPoint.

7.2. Подготовка графических изображений, текстов осуществляется средствами графических пакетов Photoshop, Illustrator, текстового редактора MS Word.

8. Требования к стандартизации и унификации

Проектирование, разработка и документирование выполняется в соответствии с положениями следующих государственных стандартов:

- ГОСТ Р ИСО 14915-1-2016 «Эргономика мультимедийных пользовательских интерфейсов. Часть 1. Принципы проектирования и структура»;

- ГОСТ Р ИСО 14915-2-2016 «Эргономика мультимедийных пользовательских интерфейсов. Часть 2. Навигация и управление мультимедийными средствами»;
- ГОСТ Р ИСО 9241-151-2014 «Эргономика взаимодействия человек – система. Часть 151. Руководство по проектированию пользовательских интерфейсов сети Интернет».

Образец оформления списка источников информации, использованных
при разработке линейной мультимедийной презентации
«Флора/Фауна»

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Список печатных ресурсов

1. Бергестрем Б. Основы визуальной коммуникации / Б. Бергестрем – М. : – Thames & Hudson, 2010. – 351 с.
2. Головач В. В. Дизайн пользовательского интерфейса 2. Искусство мыть слона / В. В. Головач – электронная книга : 2009. – 94 с.
3. Кирсанов Д. Веб-дизайн / Д. Кирсанов – М. : – Символ-Плюс, 2006. – 376 с.
4. Иттен Й. Искусство цвета / Й. Иттен – М : – Издательство Д. Аронов, 2012. – 96 с.
5. Самара Т. Эволюция дизайна. От теории к практике / Т. Самар – М : – РИП-холдинг/Rotovision, 2010. – 272 с.
6. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна / С. Уэйншенк – СПб : – Питер, 2012. – 272 с.
7. Фостер У. Основы анимации / У. Фостер – М. : – АСЕ, 2003. – 32 с.
8. Шервин Д. Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера / Д. Шервин – СПб : – Питер, 2012. – 240 с.

Список электронных ресурсов

1. Интерфейс [Электронный ресурс. –URL:
<http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81> (14.11.2021)
2. Мониторы и зрение? [Электронный ресурс]. – URL:
<http://forum.ixbt.com/?id=28&sort=posts> (14.11.2021)
3. Основания интерактивного дизайна [Электронный ресурс]. – URL:
<http://websoft.ru/db/wb/B1A04995D82EE861C3-2573830029B1A3/doc.html>

(14.11.2021)

4. Особенности восприятия цвета детьми [Электронный ресурс]. – URL:
<http://www.prodetey.su/info-roditel/578-2010-10-21-09-27-57> (14.11.2021)
5. Типографский пункт [Электронный ресурс]. – URL:
<http://ru.wikipedia.org/wiki/> (14.11.2021)

Системы искусственного интеллекта (ИИ)

Название ресурса [искусственный интеллект] \ Доступ к ресурсу:
ссылка. - Запрос: текст запроса (Дата обращения: дд.мм.гг)

Например:

Шедеврум [искусственный интеллект] \ Доступ к ресурсу:
<https://apps.apple.com/ru/app/shedevrum/id1671837122?l=en>. - Запрос: богомол
на листе бамбука (Дата обращения: 13.06.2023)