

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Филологический факультет

УТВЕРЖДЕНО:  
Декан  
И.В. Тубалова

Рабочая программа дисциплины

**Мультимедийные технологии в издательской деятельности**

по направлению подготовки

**42.03.03 Издательское дело**

Направленность (профиль) подготовки :  
**Книгоиздательское дело**

Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Бакалавр**

Год приема  
**2025**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
И.А. Айзикова

Председатель УМК  
Ю. А. Тихомирова

Томск – 2025

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-6.1 Понимает принципы работы современных информационных технологий, используемых для решения задач профессиональной деятельности.

ИОПК-6.2 Анализирует, сравнивает современные информационные технологии, используемые для решения задач профессиональной деятельности.

ИОПК-6.3 Использует для решения задач профессиональной деятельности современные информационные технологии.

## **2. Задачи освоения дисциплины– знать основные типы мультимедийных изданий и мобильных приложений и понимать, как они устроены,**

- ознакомиться с принципами UX-дизайна и уметь применять их на практике,
- знать основные принципы разработки мультимедийных изданий и мобильных приложений,
- научиться проектировать Minimum Valuable Product мультимедийного издания и мобильного приложения,
- овладеть современными программными средствами, предназначенными для разработки мультимедиа изданий и мобильных приложений.
- научиться проектировать интерфейс мобильных приложений,
- научиться выстраивать процесс разработки мультимедийного издания и мобильного приложения и управлять этим процессом,
- уметь формировать техническое задание на разработку мобильного приложения,
- уметь подготовить мультимедийное издание и мобильное приложение к публикации.

## **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

## **4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине**

Пятый семестр, экзамен

## **5. Входные требования для освоения дисциплины**

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Основы цифровой грамотности», «Графика и графические инструменты», «Информационные технологии в издательской деятельности», «Графические редакторы», «Основы верстки для редактора», «Профессионально-ознакомительная практика».

## **6. Язык реализации**

Русский

## **7. Объем дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– лекции: 16 ч.

– практические занятия: 24 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

## **8. Содержание дисциплины, структурированное по темам**

Тема 1. Мультимедийные издания на современном издательском рынке. Типы мультимедийного контента в сфере цифрового паблишинга.

Место мультимедийных изданий на издательском рынке в России и за рубежом. Типология мультимедиа-контента. Лучшие практики западных и отечественных СМИ по созданию мультимедийных продуктов

Тема 2. Базовые концепции моделирования мультимедийных изданий.

Базовые концепции и принципы моделирования мультимедийных изданий. Возможности электронных устройств для медиапотребления. Термины цифрового паблишинга.

Тема 3. Типографика и пользовательский интерфейс электронных устройств.

Особенности типографики электронных устройств. Принципы дизайна пользовательского интерфейса. Особенности восприятия текстовой информации на электронных устройствах

Тема 4. Набор и верстка текстового контента для цифровых изданий.

Особенности управления набором и версткой текстового контента для цифровых изданий в Adobe InDesign. Методика A/B-тестирования.

Тема 5. Технологии создания мультимедийного контента для цифровых изданий

Мультимедийный сторителлинг и графика. Особенности верстки графических и мультимедийных элементов для цифровых изданий в Adobe InDesign

Тема 6. Устройство мобильного приложения. Типы мобильных приложений.

Мобильный клиент и задачи фронтенд-разработчика. Что такое API и в каких случаях оно необходимо. Задачи бэкенд-разработчика. Классификации мобильных приложений. Основные функции и типы интерфейса в мобильных приложениях.

Тема 7. Основы создания продукта в мобильной разработке.

Эволюция подходов к созданию продукта. Метод Jobs to Be Done. Метод интервью. ABCDX-сегментация. Рискованные предположения и работа с ними. Проверка гипотез на прототипах и проектирование Minimum Valuable Product. User Flow. Метрики и аналитика.

Тема 8. Проектирование пользовательского интерфейса приложения и пользовательский опыт. Прототипирование.

Коридорные исследования. Usability- и UX-тестирования. Паттерны и психология пользователей. Основы юзабилити. Принцип MAYA. Гайдлайны IOS и Android. Создание прототипа мобильного приложения в Figma.

Тема 9. Макетирование и анимация макета мобильного приложения.

Детализация прототипа. Работа с цветом в мобильных приложениях. Создание иконок и декоративных элементов. Работа со шрифтом. Анимация макета. Подготовка макета к передаче в разработку в программе Zeplin.

Тема 10. Управление разработкой и публикация приложения.

Методы управления разработкой: Waterfall, Agile, Scrum, Kanban. Формирование бэклога. Дорожная карта продукта. Техническое задание для разработчика. Процесс публикации мобильных приложений. Подготовка маркетинговых материалов для публикации по гайдлайнам.

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения практических работ, выполнения творческих заданий, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Элементы текущего контроля: практические задания.

### **Примерные практические задания (ИОПК-6.1)**

**Задание 1.** Создайте в программе верстки и дизайна Adobe InDesign + Twixl Publisher страницу приложения с тремя интерактивными элементами: переключение изображения, смена изображения + переход соседнего объекта в другое состояние, галерея с кнопками переключения назад и вперед (смена групп объектов). Формат: Indd.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать в программе верстки и дизайна Adobe InDesign + Twixl Publisher страницу приложения с тремя интерактивными элементами: переключение изображения, смена изображения + переход соседнего объекта в другое состояние, галерея с кнопками переключения назад и вперед (смена групп объектов). Макет должен быть сохранен в формате .indd.

### **Примерные практические задания (ИОПК-6.2)**

**Задание 1.** Создать прототипы страниц приложения, прописать элементы интерфейса для всех вариантов экранов (как выглядят обложка, содержание, страница с текстом, как выглядит страница при нажатой или не нажатой кнопке).

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать прототипы страниц приложения, прописать элементы интерфейса для всех вариантов экранов: как выглядят обложка, содержание, страница с текстом, как выглядит страница при нажатой или не нажатой кнопке.

### **Примерные практические задания (ИОПК-6.3)**

**Задание 1.** Разработайте прототип мобильного приложения с несколькими экранами в онлайн-сервисе прототипирования Figma.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать прототип в онлайн-сервисе прототипирования Figma, содержащий более трех экранов.

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

Экзамен в пятом семестре проводится в форме защиты проекта — прототипа мобильного приложения, разработанного в сервисе прототипирования Figma.

Продолжительность экзамена: 1,5 ч.

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

В ходе экзамена обучающийся должен продемонстрировать достижение запланированных индикаторов: понимает принципы работы современных информационных технологий, используемых для решения задач профессиональной деятельности (ИОПК-6.1.); анализирует, сравнивает современные информационные технологии, используемые для решения задач профессиональной деятельности (ИОПК-6.2.); использует для решения задач профессиональной деятельности современные информационные технологии (ИОПК-6.3.).

Защита итогового проекта включает:

1. Презентацию с обоснованием концепции мобильного приложения:

- Разработка идеи и концепции издания.
- Определение функционально-целевого назначения проекта.
- Определение целевой аудитории проекта.
- Видо-типологические характеристики мобильного приложения.
- Анализ конкурентов.
- Разработка структуры приложения.
- Подбор контента.
- Разработка дизайна.
- Тестирование проекта.

## 2. Демонстрацию прототипа мультимедийного приложения.

Требования к процедуре презентации — защите проектов:

Соответствие регламенту защиты проектов: регламент защиты — не более 20 минут (презентация — 10 минут, ответы на вопросы – не более 10 минут).

## 11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «LMS IDO» - <https://moodle.tsu.ru/enrol/index.php?id=12995>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

## 12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Френч Н. Профессиональная верстка в InDesign. – Москва : ДМК Пресс, 2020. – 366 с.. URL: <https://e.lanbook.com/book/179457> (Доступ из НБ ТГУ).

– Гличка В. Векторная графика для дизайнеров. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 276 с.. — URL: <https://e.lanbook.com/book/190751> (Доступ из НБ ТГУ).

– Кравченко Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум : Учебное пособие. — Москва : ФОРУМ, 2021. — 136 с.. — URL: <http://znanium.com/catalog/document?id=367928> (Доступ из НБ ТГУ).

– Фрайман З. Создание приложений для смартфонов и планшетов под ОС Android : практический курс для школьников... и не только / З. Фрайман. — М. : Ленанд, 2019 — 502 с.

б) дополнительная литература:

– Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции : учеб. пособие. — Москва : Издательство Юрайт, 2017. — 183 с. <http://www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883> (Доступ из НБ ТГУ).

– Жук Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учебное пособие для вузов. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 208 с. — URL: <https://e.lanbook.com/book/151663> (Доступ из НБ ТГУ).

– Цветоведение и колористика : учебно-методическое пособие / Долгих Н. Н., Долгих Н. А. — Томск : Издательский Дом Том. гос. ун-та , 2016. — 196 с. — URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000580199>. (Доступ из НБ ТГУ).

– Бовтенко М. А. Мультимедиа-технологии в издательском деле : проектирование электронных изданий : учебно-методический комплекс / М. А. Бовтенко, Н. Н. Евтушенко. — Томск: ИДО ТГУ, 2012. — URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000461494>.

– Мясников Ю. Н. Технология матричного комплексного проектирования прессы региона / Ю. Н. Мясников. — Томск: Учебно-экспериментальное издательство, 2013. — 164 с.

- Нужнов Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий : учеб. пособие / Нужнов Е. В. — Ростов-на-Дону : Изд-во ЮФУ, 2017. — 198 с.
- Радионов В. И. Подготовка электронных публикаций в InDesign CS6 / В. И. Радионов. — СПб : БХВ-Петербург, 2013. — 186 с.
- Соколова В. В. Разработка мобильных приложений: учебное пособие / В. В. Соколова. — Томск : Изд-во Томского политехнического университета, 2011. — 175 с.
- Техника и технология медиадизайна. Книга 2. Электронные СМИ : учеб. пособие / под. ред. В. В. Тулупова. — М. : Издательство «Аспект Пресс», 2018. — 176 с.
- Учебное пособие по Adobe InDesign CC [Электронный ресурс] // CoderLessons.com — уроки и статьи по программированию и IT. — URL: <https://coderlessons.com/tutorials/raznoe/izuchite-adobe-indesign/uchebnoe-posobie-po-adobe-indesign-cc>.
- Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студентов высших учебных заведений / О. В. Шлыкова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. — М. : ФАИР-ПРЕСС [и др.], 2004. — 414 с.
- Пирская Л. В. Разработка мобильных приложений в среде Android Studio : учебное пособие / Пирская Л. В. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Изд-во ЮФУ, 2019. — 123 с.
- Федотенко М. А. Разработка мобильных приложений. Первые шаги / М. А. Федотенко; под ред. В. В. Тарапаты. — М. : Лаборатория знаний, 2019. — 335 с.

### **13. Перечень информационных технологий**

- а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
  - Приложения Microsoft Office.
  - Графические редакторы Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
- б) информационные справочные системы:
  - Научная библиотека Томского государственного университета [Электронный ресурс] – URL: lib.tsu.ru

### **14. Материально-техническое обеспечение**

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.  
 Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

### **15. Информация о разработчиках**

Галькова Алёна Вадимовна, кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования ФилФ НИ ТГУ.