

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

Профессиональный контент-менеджмент образовательных ресурсов

*Форма обучения: заочная с применением дистанционных образовательных технологий,
объем образовательной программы 144 часа*

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

Дисциплины/Темы	Общая трудоемкость, час	По учебному плану с использованием дистанционных образовательных технологий, час.*								СРС час	Форма контроля
		Аудиторные занятия, час.				Дистанционные занятия, час.					
		всего	из них			всего	из них				
			ЛК	ПЗ	ЛР		ЛК	ПЗ	ЛР		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Тема 1. Тип контента «Облако слов». Применение и методы разработки.	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 2. Тип контента «шкала времени». Применение и методы разработки	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 3. Тип контента «интерактивное путешествие». Применение и методы разработки	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 4. Тип контента «гигапиксельное изображение». Применение и методы разработки	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 5. Картографический контент. Применение и методы разработки	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 6. Мобильные приложения для	12	6	2	4		6		4		2	

демонстрации контента. Применение и методы разработки											
Тема 7. Создание учебных видеороликов. Запись скринкастов	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 8. Создание учебных видеороликов. Монтаж скринкастов	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 9. Интерактивная инфографика. Применение и методы разработки	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 10. Динамическая инфографика. Применение и методы разработки	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 11. Структурирование, сборка и разметка учебного контента	12	6	2	4		6		4		2	
Тема 12. Дизайн учебных текстов. Электронная типографика в учебном контенте	12	6	2	4		6		4		2	
Итоговая аттестация											<i>Зачет</i>
Итого:	144	72	24	48		72		48		24	

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема и содержание (краткая аннотация занятия)	Форма изучения материалов (лекции, практические занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа)	Кол-во часов	Формируемая компетенция
1	2	3	4	5
1	Тема 1. Тип контента «Облако слов». Применение и методы разработки. Подготовка исходных текстовых, графических и медийных материалов для создания облака тэгов. Работа в сервисе WordArt. Создание и настройка внешнего вида облака тэгов. Экспорт результата в один из стандартных форматов. Вставка результатов работы в свой учебный курс. Другие сервисы для создания облака тэгов.	Лекция Практикум Сам. раб.	2 8 2	ПК-1
2	Тема 2. Тип контента «шкала времени». Применение и методы разработки Подготовка исходных текстовых,	Лекция Практикум Сам. раб.	2 8 2	ПК-1

	<p>графических и медийных материалов для создания оси времени (TimeLine). Работа в сервисе TimeLineJS. Создание и настройка внешнего вида оси времени. Экспорт результата. Вставка результатов работы в свой учебный курс. Другие сервисы для создания осей времени.</p>			
3	<p>Тема 3. Тип контента «интерактивное путешествие». Применение и методы разработки</p> <p>Подготовка исходных текстовых, графических и медийных материалов для создания интерактивного путешествия. Виды интерактивных путешествий. Интерактивная карта. Гигапиксельная иллюстрация. Карта с таймлайном. Создание структуры контента. Работа в сервисе StoryMapJS. Загрузка данных. Настройка внешнего вида. Получение кода и вставка результатов работы в свой ресурс. Работа с сервисом TimeMapper.</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1
4	<p>Тема 4. Тип контента «гигапиксельное изображение». Применение и методы разработки</p> <p>Изображения высокой чёткости как новый медиаформат для визуальной информации. Где можно найти гигапиксельные изображения для свободного использования. Способы работы с гигапиксельными изображениями. Zoomify. StoryMap. Видеоролик на основе гигапиксельного изображения.</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1
5	<p>Тема 5. Картографический контент. Применение и методы разработки</p> <p>Использование дополнения к GoogleDocs «Geocode by Awesome Table» в качестве первого этапа подготовки таблицы данных или в качестве самостоятельного картографического сервиса. Создание карты при помощи «Geocode by Awesome Table». Получение кода и вставка результатов работы в свой ресурс. Передача данных в сервис Carto, настройка внешнего вида. Получение кода и вставка</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1

	результатов работы в свой ресурс.			
6	<p>Тема 6. Мобильные приложения для демонстрации контента. Применение и методы разработки</p> <p>Регистрация в сервисе Glide. Подготовка исходных материалов для создания визуализации мобильного приложения. Создание структуры контента и помещение данных в Google-таблицу. Шаблоны. Выбор шаблона в GlideApps. Передача шаблону данных из Гугл-таблицы. Настройка данных. Настройка структуры экрана. Настройка внешнего вида. Вкладки таблицы данных и их отображение в приложении. Публикация приложения.</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1
7	<p>Тема 7. Создание учебных видеороликов. Запись скринкастов Типология учебного видео. Препродакшн. Подготовка предварительных материалов скринкаста.</p> <p>Приложение Camtasia. Обзор приложения. Функционал. Инструменты. Таймлайн. Дорожки. Предпросмотр. Меню. Запись скринкаста (продакшн). Процесс записи. Выбор параметров (окно или полный экран, соотношение сторон, разрешение, источники аудиосигнала, специальные аудио- и видеоэффекты). Захват видеоизображения с экрана и с видеокамеры (Web-камеры). Захват видео и звука со смартфона. Звуковое сопровождение. Настройка источника звука. «Начитка» текста скринкаста. Фиксация ошибок и повторные записи. Использование смартфона в качестве микрофона.</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1
8	<p>Тема 8. Создание учебных видеороликов. Монтаж скринкастов Постпродакшн (монтаж) скринкаста. Понятие холста, таймлайна, дорожки. Удаление длиннот, ускорение повествования. Увеличение («наезд камеры»). Масштабирование и панорамирование. Выноски. Анимация и Действия. Визуальные свойства. Титры. Методические аспекты монтажа</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1

	<p>и их соответствие конкретным приёмам. Дорожки. Наложение статических изображений и дополнительных видео. Картинка в картинке. Работа со звуком. Удаление шумов, регулировка уровня, наложение фонового звукового сопровождения. Эффекты Мыши. Изменение размера и прозрачности курсора. Спрямление траектории курсора.</p>			
9	<p>Тема 9. Интерактивная инфографика. Применение и методы разработки</p> <p>Инфографика. История. Основные принципы. Инфографика данных и инфографика знаний.</p> <p>Интерактивная инфографика. Сервисы Datawrapper и Infogram.</p> <p>Создание инфографики на основе настраиваемых шаблонов. Знакомство с сервисом flourish. Основные типы шаблонов. Графики и статические диаграммы. Интерактивные карты. Точечные и пузырьковые диаграммы. Иерархические диаграммы. Диаграммы-гонки. Карточки с фильтрами. Диаграммы Санкей. Трёхмерный глобус. Диаграмма-парламент. Интерактивные таблицы. Сетевые диаграммы. Аккордовые диаграммы. Наклонные диаграммы. Спортивные визуализации. Выборы и коалиции. Викторины. Региональные карты. Карты с дугами. Сравнение изображений. Карта с появляющимися точками. Диаграмма категорий («Опрос»). Сеть в виртуальной реальности.</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1
10	<p>Тема 10. Динамическая инфографика. Применение и методы разработки</p> <p>Динамическая инфографика: анимация или интерактив?</p> <p>Динамическая инфографика как анимация интерактивной визуализации. Сервисы для создания динамической инфографики. Charts Builder. Динамические шаблоны flourish. Гонки графиков. Гонки диаграмм. Пузырьковая диаграмма. Динамическая карта. Видеоинфографика.</p>	<p>Лекция Практикум Сам. раб.</p>	<p>2 8 2</p>	ПК-1

11	<p>Тема 11. Структурирование, сборка и разметка учебного контента</p> <p>Подготовка исходных текстовых, графических и медийных материалов для создания «истории».</p> <p>Виды историй. Понятие «лонгрида».</p> <p>Создание сценария.</p> <p>Работа в сервисе Tilda. Создание и настройка внешнего вида лонгрида.</p> <p>Экспорт результата.</p> <p>Использование сервиса Tilda для компоновки учебного контента.</p> <p>Другие сервисы для создания лонгридов.</p>	<p>Лекция</p> <p>Практикум</p> <p>Сам. раб.</p>	<p>2</p> <p>8</p> <p>2</p>	ПК-1
12	<p>Тема 12. Дизайн учебных текстов. Электронная типографика в учебном контенте</p> <p>Что такое электронная типографика и как ее использовать в своих интересах.</p> <p>Типографика и качество/цена образовательной услуги.</p> <p>Выбор шрифтовых пар. Оптимальные параметры вёрстки учебного текста.</p> <p>Использование стандартных дизайнерских блоков. Tilda.</p> <p>Спецсимволы и их влияние на читабельность текста. Типографы.</p> <p>Тренажер Ильяхова для развития навыков вёрстки.</p>	<p>Лекция</p> <p>Практикум</p> <p>Сам. раб.</p>	<p>2</p> <p>8</p> <p>2</p>	ПК-1

Руководитель образовательной программы: руководитель онлайн-школы «Директ-Академия»: Каллиников Павел Юрьевич