

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«29» 06 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.07

Графический контент цифровых ресурсов

Учебный план: 2021-2022_09.03.03 ОО ИТ-технологии создания цифрового контента_иск.интеллект
№1-1-53.plx

Кафедра: **33** Информационных систем и компьютерного дизайна

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: ИТ-технологии создания цифрового контента
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
4	УП	34	34	40	36	4	Экзамен
	РПД	34	34	40	36	4	
5	УП	34	34	49	27	4	Экзамен
	РПД	34	34	49	27	4	
Итого	УП	68	68	89	63	8	
	РПД	68	68	89	63	8	

Санкт-Петербург
2021

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 922

Составитель (и):

Доцент

Сошников Антон
Владимирович

Старший преподаватель

Костюк Инна Сергеевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных систем и
компьютерного дизайна

Сошников Антон
Владимирович

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сошников Антон
Владимирович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в сфере web-контента. Подготовить обучающегося к поиску и применению современных методов и инструментов проектирования и реализации компонентов (единичных и/или комплексных) графического контента для цифровых ресурсов.

1.2 Задачи дисциплины:

Ознакомить с основными этапами дизайн-процесса и их особенностями;
Обучить методическим приёмам стимулирования образного мышления;
Обучить методам представления информации, технологии её визуализации и презентации в web-среде;
Обучить основным принципам применения векторной и растровой графики.
Развить навыки формирования графического контента
Развить умение работать со сложными информационными объектами;
Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Инструменты редактирования графического контента

Учебная практика (ознакомительная практика)

Проектирование графического контента

Основы копирайтинга

Основы веб-дизайна

Текстовый контент цифровых ресурсов

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-4: Способен организовывать работы по созданию и редактированию контента	
Знать: Методы и инструменты по созданию и редактированию графического контента.	
Уметь: Использовать программное обеспечение для создания и редактирования графического контента.	
Владеть: Навыками формирования графического контента.	

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Общая характеристика графического контента	4					О,Пр
Тема 1. Виды цифровых ресурсов. Виды контента. Распространённые модели сочетания. Практическое занятие: Анализ распространённых моделей сочетания.		2	2	2	ИЛ	
Тема 2. Общая характеристика графического контента. Практические занятия: Анализ исторических этапов развития графического контента.		2	2	2	ИЛ	
Тема 3. Роль графического контента в различных средах цифровых ресурсов. Практические занятия: Анализ различных по своей функциональной направленности цифровые ресурсы, исследование роли графического контента различных средах.		2	2	2	ИЛ	
Тема 4. Инструментальная среда разработки графического контента. Практические занятия: Инструментальных средств разработки графического контента.		2	2	2	ИЛ	

Тема 5. Основные компоненты графического контента. Практические занятия: Анализ цифровых ресурсов заданной тематики на предмет наиболее востребованных графических компонентов.	2	2	2	ИЛ	
Тема 6. Общие правила организации графического контента. Практические занятия: Анализ цифровых ресурсов на предмет удачных и неудачных интеграций графического контента.	2	2	4	ИЛ	
Тема 7. Декоративные и функциональные компоненты графического контента. Практические занятия: Классификация графических компонентов цифровых ресурсов схожей тематики на предмет декоративных и функциональных	2	2	2	ИЛ	
Тема 8. Законы композиции, влияющие на проектирование и размещение графического контента. Практические занятия: Анализ цифровых ресурсов по заданным параметрам на предмет композиционных решений, проанализировать присутствие общих приёмов в оформлении различных ресурсов, объединённых общей тематикой.	2	2	4	ИЛ	

Тема 9. Законы колористики, влияющие на восприятия графического контента цифрового ресурса. Практические занятия: Анализ цифровых ресурсов по заданным параметрам на предмет влияния цвета на восприятие пользователя.	2	2	3	ИЛ	
Тема 10. Современные стилистические тенденции проектирования, реализации и интеграции графического контента. Практические занятия: Анализ современных стилистических тенденций в цифровой среде по заданным параметрам.	2	2	3	ИЛ	
Раздел 2. Виды графического контента, способы их проектирования и интеграции					Пр
Тема 11. Фотография как элемент графического контента. Правила подготовки и применения фото-материала. Инструменты реализации. Практические занятия: Формирование серии фотографий в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.	2	2	2	ИЛ	
Тема 12. Иллюстрация как элемент графического контента. Правила подготовки и применения иллюстрации. Инструменты реализации. Практические занятия: Формирование серии иллюстраций в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.	2	2	2	ИЛ	

Тема 13. Типографика как элемент графического контента. Правила подготовки и применения элементов типографики. Инструменты реализации. Практические занятия: Формирование серии шрифтовых композиций в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	
Тема 14. Инфографика как элемент графического контента. Правила подготовки и применения элементов инфографики. Инструменты реализации. Практические занятия: Формирование серии инфографик в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	
Тема 15. 3D как элемент графического контента. Правила подготовки и применения 3D-материала. Инструменты реализации. Практические занятия: Формирование серии 3D моделей в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	
Тема 16. Смешанный графический контент: сочетания различных графических компонентов на одном цифровом ресурсе. Практические занятия: Формирование смешанного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	

Тема 17. Шаблоны и типовые графические решения цифровых ресурсов. Практические занятия: Сравнительный анализ шаблонных графических контентов с авторскими.		2	2	2	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	34	40		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		33,5		
Раздел 3. Соответствие графического контента функции цифрового ресурса						
Тема 18. Графический контент цифрового ресурса развлекательной направленности. Практические занятия: Разработка концепции ресурса развлекательной направленности. Анализ аналогов. Составление плана по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.	5	4	4	6	ИЛ	Пр
Тема 19. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса развлекательной направленности. Практические занятия: Разработка графического контента согласно плану по его формированию.		4	4	6	ИЛ	
Тема 20. Графический контент цифрового ресурса образовательной направленности. Практические занятия: Разработка концепции ресурса образовательной направленности. Анализ аналогов. Составление плана по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.		4	4	6	ИЛ	

Тема 21. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса образовательной направленности. Практические занятия: Разработка графического контента согласно плану по его формированию.		4	4	6	ИЛ	
Тема 22. Графический контент цифрового ресурса коммерческой направленности. Практические занятия: Разработка концепции ресурса коммерческой направленности. Анализ аналогов. Составление плана по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.		4	4	6	ИЛ	
Тема 23. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса коммерческой направленности. Практические занятия: Разработка графического контента согласно плану по его формированию.		4	4	6	ИЛ	
Тема 24. Графический контент цифрового ресурса смешанной направленности. Практические занятия: Разработка концепции ресурса смешанной направленности. Анализ аналогии. Составление план по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.		4	4	6	ИЛ	

Тема 25. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса смешанной направленности. Практические занятия: Разработка графического контента согласно плану по		6	6	7	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	34	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		141		147		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-4	<p>Раскрывает сущность методов и функциональные возможности инструментальных средств для создания и редактирования графического контента.</p> <p>Строит алгоритм формирования графического контента с использованием программного обеспечение.</p> <p>Демонстрирует сформированный графический контент.</p>	<p>Вопросы устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p> <p>Практико-ориентированные задания</p>

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа

5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитываются баллы, накопленные в	Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям.
4 (хорошо)	Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в	Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы.
3 (удовлетворительно)	Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы.
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил
	Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	оформления или сроков представления работы.

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 4	
1	Шаблоны и типовые графические решения цифровых ресурсов.
2	Смешанный графический контент.
3	3D как элемент графического контента.
4	Инфографика как элемент графического контента. Инструменты реализации.
5	Типографика как элемент графического контента. Инструменты реализации.
6	Иллюстрация как элемент графического контента.
7	Фотография как элемент графического контента.
8	Современные стилистические тенденции проектирования, реализации и интеграции графического контента.
9	Законы колористики, влияющие на восприятия графического контента цифрового ресурса.
10	Декоративные и функциональные компоненты графического контента.
11	Общие правила организации графического контента.
12	Основные компоненты графического контента.
13	Инструментальная среда разработки графического контента.
14	Роль графического контента в различных средах цифровых ресурсов.
15	Общая характеристика графического контента.
16	Виды цифровых ресурсов. Виды контента. Распространённые модели сочетания.
Семестр 5	
17	Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса смешанной направленности.
18	Графический контент цифрового ресурса смешанной направленности.
19	Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса коммерческой направленности.

20	Графический контент цифрового ресурса коммерческой направленности.
21	Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса образовательной направленности.
22	Графический контент цифрового ресурса образовательной направленности.
23	Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса развлекательной направленности.
24	Графический контент цифрового ресурса развлекательной направленности.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка графического контента с учетом социального, культурологического, коммерческого и др. контекста.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная ☒ Письменная ☐ Компьютерное тестирование ☐ Иная ☐

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

время подготовки к ответу на теоретические вопросы - 30 минут;

время выполнения практико-ориентированного задания составляет 60 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Бессонова, Н. В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ	2016	http://www.iprbookshop.ru/68773.html
Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/83264.html
Курушин В. Д.	Графический дизайн и реклама	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/63814.html
Соболева И. С., Чинцова Я. К.	Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017903
Розета Мус, Ойана Эррера, Мамедова Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер	2017	http://www.iprbookshop.ru/68018.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Караулова И. Б., Мелешкова Г. И., Новоселов Г. А.	Организация самостоятельной работы обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2014550
Спицкий С. В.	Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2015811

Баканов, А. С., Обознов, А. А.	Эргономика пользовательского интерфейса. От проектирования к моделированию человеко- компьютерного взаимодействия	Москва: Институт психологии РАН	2011	http://www.iprbookshop.ru/15677.html
Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2014	http://www.iprbookshop.ru/33666.html

Гамов Е. С., Жердев Е. В., Заева- Бурдонская Е. А., Зараковский Г. М., Лопин А. В., Мазурина Т. А., Мамедов Ю. А., Тимофеева М. В., Калиничева М. М., Решетова М. В., Калиничева М. М.	Техническая эстетика и дизайн	Москва: Академический Проект, Культура	2015	http://www.iprbookshop.ru/60041.html
Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/66212.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe Muse

Adobe XD

Figma

Adobe inDesign

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска