

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«__» _____ 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.01 Типографика в цифровой среде

Учебный план: 54.04.01_Дизайн цифровых медиа №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
1	УП	34	47	27	3	Экзамен
	РПД	34	47	27	3	
Итого	УП	34	47	27	3	
	РПД	34	47	27	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

Доцент

Андрейчук Александр
Алексеевич

доктор искусствоведения, Профессор

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области типографики и искусства шрифта в цифровой среде.

1.2 Задачи дисциплины:

- раскрыть основные понятия и проблематику типографики в цифровой среде, дать представление о сути предмета, продемонстрировать взаимосвязь с другими смежными дисциплинами;
- познакомить с методами и спецификой проведения предпроектного исследования для создания текстовых и комбинированных логотипов цифровых продуктов, а также поиска шрифтового решения разрабатываемого цифрового проекта.
- познакомить с отечественным и мировым творческим опытом работы в области типографики; приемами, принципами и правилами работы со шрифтами, шрифтовыми композициями в цифровой среде; принципами сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой цифрового продукта;
- сформировать навыки работы с типографикой в различных областях цифрового медиадизайна;
- сформировать у студента прикладные знания и навыки работы с профессиональными программами создания шрифтов и векторной графики.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства
Знать: методы и специфику проведения предпроектного исследования для создания текстовых и комбинированных логотипов цифровых продуктов, а также поиска шрифтового решения разрабатываемого цифрового проекта.
Уметь: проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых текстовых и комбинированных логотипов цифровых продуктов.
Владеть: навыками выявления современных тенденций и направлений в сфере интерфейсной типографики.
ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: принципы составления креативного брифа и технического задания на проектирование и воплощение текстовых и комбинированных логотипов цифровых продуктов.
Уметь: использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для создания документации по дизайн-проектам.
Владеть: навыками оформления результатов дизайнерских исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектного задания на создание текстовых и комбинированных логотипов цифровых продуктов.
ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: типографические концепции западного и отечественного графического дизайна; приемы, принципы и правила работы со шрифтами и шрифтовыми композициями в цифровой среде; принципы сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой цифрового продукта.
Уметь: формулировать и излагать художественную идею, образ средствами типографики; выявлять функциональные особенности шрифта в цифровых медийных продуктах; создавать неординарные типографические решения в цифровом медиадизайне.
Владеть: современной шрифтовой культурой; методиками проектирования шрифтов, шрифтовых логотипов, леттеринга и прочих форм графического дизайна, непосредственно связанных с шрифтовой культурой; профессиональными программами создания шрифтов и векторной графики.
ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику
Знать: важные критерии выбора шрифтов в дизайне интерфейсов веб-сайтов, мобильных приложений, мультимедийных проектов; тренды типографики в веб-дизайне; принципы художественной гармонизации шрифтовых блоков в веб-интерфейсах.
Уметь: использовать инструменты типографики при разработке интерфейсов сайтов, мобильных приложений, мультимедийных проектов; обеспечивать адекватное отображение информации на любых устройствах (от десктопа до планшета или смартфона); выбирать правильный шрифт с учётом контекста его использования и назначения в интерфейсе; создавать систему шрифтов для разрабатываемых мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику.
Владеть: навыками проектирования художественного образа средствами шрифтовой композиции в мультимедийных, веб- и мобильных приложениях.

ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

Знать: типовые этапы проектирования шрифтов, шрифтовых логотипов, леттеринга и прочих форм графического дизайна, непосредственно связанных с шрифтовой культурой.

Уметь: проводить презентации дизайн-проектов, связанных с шрифтовой культурой.

Владеть: навыками планирования работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, связанных с шрифтовой культурой в цифровой среде.

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	
		Пр. (часы)				
Раздел 1. Введение в дисциплину. Значение типографики, ее роль и место в цифровом дизайне.	1				О,Пр	
Тема 1. Введение. Предметно-объектная область. Понятия шрифта и шрифтовой культуры. Понятия и категории типографики.		1	1	ГД		
Тема 2. Роль и место типографики в профессиональной деятельности графического и цифрового медиадизайнера		1	1	ГД		
Раздел 2. Шрифт, образ и композиция в типографике.						О,Пр,ДЗ
Тема 3. Базовые термины и анатомия шрифтов. Осознанный подбор и сочетание шрифтов.		2	3	ГД		
Тема 4. Образность и выразительность типографической композиции. Выразительные средства типографики: масштаб, ритм, фактура, контраст и цвет.		2	3	ГД		
Тема 5. Дизайн-практикум: Создание сложных шрифтовых композиций на заданную тему.		2	6	ГД		
Раздел 3. Типографика в моушн-дизайне.						Пр,ДЗ
Тема 6. Особенности кинетической типографики. Передача чувств и эмоций с помощью различных кинетических шрифтов. Выразительные средства кинетической типографики.		2	1	ГД		
Тема 7. Кинетическая типографика в логотипах, рекламных роликах, трейлерах фильмов и анимационной графике. Типографика в межпрограммном оформлении телеканалов. Мастера кинетической типографики и их работы.		6	7	ГД		
Тема 8. Дизайн-практикум: Создание анимации текста в программе After Effects.		4	5	ГД		
Раздел 4. Типографика в дизайне пользовательского интерфейса.						О,Пр,ДЗ
Тема 9. Выбор и сочетание шрифтов в пользовательских интерфейсах (UI).		2	4	ГД		
Тема 10. Способы оформления текста (структура текста и визуальная иерархия) в веб-дизайне.	2	3	ГД			
Тема 11. Креативное использование типографики в веб-дизайне. Современные тенденции. Практические	2	3	ГД			
Тема 12. Особенности работы с типографикой в дизайне мобильных приложений.	4	4	ГД			
Тема 13. Дизайн-практикум: Создание лонгрида с акцентом на типографику.	4	6	ГД			

Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	47		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		36,5	71,5		

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-2	Анализирует существующие подходы в составлении брифа и технического задания на проектирование логотипов цифровых продуктов. В разработке технического задания и создании проектной документации использует современные информационные ресурсы и графические редакторы. Демонстрирует результат согласования с заказчиком оформленных предпроектных исследований.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-4	Определяет критерии выбора шрифтов и шрифтовых пар в UI дизайне; раскрывает принципы работы с текстовыми блоками в веб-интерфейсах. Применяет современные приемы и методы работы с типографикой в веб-дизайне, выбирает шрифт с учётом контекста его использования и назначения в интерфейсе. Проектирует художественный образ средствами шрифтовой композиции.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-5	Формулирует типовые этапы проектирования шрифтовых и комбинированных логотипов для цифровых продуктов. Проводит презентации дизайн-проектов с акцентом на решение задач, связанных с шрифтовой культурой. Планирует работы по созданию кинетической типографики, шрифтовых и комбинированных логотипов.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-1	Анализирует алгоритм и специфику проведения предпроектных исследований для разработки текстовых и комбинированных логотипов цифровых продуктов. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых цифровых продуктов, использующих текстовые и комбинированные логотипы. Выявляет и анализирует ключевые тенденции и устойчивые тренды интерфейсной типографики.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-3	Объясняет основные приемы и принципы работы со шрифтами и шрифтовыми композициями в UI дизайне цифровых приложений и моушн-дизайне. Создает креативные типографические решения в цифровом медиадизайне. Использует современные шрифты, принципы построения композиции и пакет графических программ при создании дизайн-проектов.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов заданий полностью соответствует всем требованиям. Представлен	

	развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. Полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. Представлен не полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

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 1	
1	Понятия шрифта и шрифтовой культуры
2	Основные характеристики типографики
3	Роль и место типографики в проектной культуре дизайна
4	Виды шрифтов и их классификация
5	Выразительные средства типографики
6	Шрифтовая композиция. Ритм, контраст, чувство меры
7	Особенности визуального представления шрифта и его влияние на восприятие пользователями
8	Оптимизация типографики
9	Роль типографики в цифровом медиадизайне
10	Определение кинетической типографики
11	Роль типографики в формировании эффективного пользовательского интерфейса и положительного опыта пользователя
12	Критерии выбора шрифтов в дизайне интерфейсов веб-сайтов, мобильных приложений, мультимедийных проектов
13	Принципы и методы сочетания шрифтов в пользовательских интерфейсах (UI)
14	Макро и микро типографика
15	Принципы художественной гармонизации шрифтовых блоков в веб-интерфейсах
16	Правила оформления текстов при создании сайтов
17	Алгоритм верстки сплошного текста
18	Тренды типографики в веб-дизайне

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Создание сложных шрифтовых композиций на заданную тему.
2. Создание анимации фразы с типографским дизайном.
3. Создание лонгрида с акцентом на типографику.

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

Экзамен проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Яманова, Р. Р., Хамматова, В. В., Слепнева, Е. В.	Краткая история развития шрифта	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет	2018	http://www.iprbookshop.ru/94984.html
Андреева, В. А.	История шрифтов	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	http://www.iprbookshop.ru/102434.html
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Воронова, И. В.	Основы современной шрифтовой культуры	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/93515.html
Литвин, С. В.	Шрифты и типографика	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	http://www.iprbookshop.ru/102696.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
Figma

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