

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.05**

Графический дизайн

Учебный план: 2025-2026 09.03.02 ВШПМ ИТ в дизайне ОО №1-1-19.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:  
(специальность) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки:  
(специализация) Информационные технологии в дизайне

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
4	УП	17	34	56,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	
Итого	УП	17	34	56,75	0,25	3	
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Дроздова Елена  
Николаевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и  
управляющих систем

\_\_\_\_\_

Дроздова Елена  
Николаевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Дроздова Елена  
Николаевна

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области основ графического дизайна.

**1.2 Задачи дисциплины:**

- Рассмотреть понятие графического дизайна, его составные части и состав;
- Рассмотреть графический дизайн как процесс и как технологию
- Показать особенности работы графического дизайнера, связь дизайнера с потребителем.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п.

2, при изучении дисциплин:

Принт-технологии

Компьютерная верстка и дизайн

Введение в дизайн

Компьютерная графика и дизайн

Информационные технологии

История дизайна

Web-программирование

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-1: Способен осуществлять проектирование информационных ресурсов в сфере дизайна</b>
<b>Знать:</b> основы композиции и типографики; принципы разработки элементов фирменного стиля; элементы, методы и приемы графического дизайна.
<b>Уметь:</b> использовать программы создания изображений, типографики и верстки для разработки дизайн-проектов.
<b>Владеть:</b> навыками использования компьютерного программного обеспечения для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## 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. Понятие графического дизайна и принципы расположения информации	4					О
Тема 1. Виды и жанры графики. Классификация графического дизайна: Фирменный стиль; Полиграфический дизайн; Дизайн рекламы; Веб-дизайн; Дизайн упаковки.		1		4		
Тема 2. Формы графического дизайна. Станковая графика, книжная графика, плакат, полиграфия. Различные виды графических техник, офорт, литография, линогравюра, эстамп, экслибрис, монотипия, ксилография. Практическое занятие: Формы графического дизайна.		2	4	4,75		
Тема 3. Принципы дизайна текстовой и гипертекстовой информации. Особенности расположения текстовой информации на бумажных носителях различного типа. Практическое занятие: Расположение текста на разных носителях.		1	4	5		
Тема 4. Принципы дизайна иллюстративной и графической информации. Совместный дизайн иллюстративной и текстовой информации. Практическое занятие: Разница иллюстративной и графической информации.		1	3	5		

Тема 5. Место, роль и возможности графического дизайна в формировании архитектурной среды. Взаимосвязь графического дизайна и архитектуры, методы и варианты применения знаний графического искусства при проектировании архитектурной среды.		2		5	ИЛ	
Раздел 2. Задачи и особенности графического дизайна						
Тема 6. Восприятие информации и оценка эффективности восприятия. Практическое занятие: Восприятие информации и оценка его эффективности.		2	4	5		О
Тема 7. Принцип простоты и эффективности восприятия информации. Практическое занятие: Принципы эффективности для восприятия информации.		1	5	5		
Тема 8. Типовые решения в графическом дизайне. Практическое занятие: Типовые решения в графическом дизайне.		2	5	4		
Тема 9. Основа консервативности - привычка потребителя.		1		5	ИЛ	
Раздел 3. Эстетические принципы графического дизайна						О
Тема 10. Эстетические принципы графического дизайна: ясность композиции, гармоничность, ненавязчивость. Практическое занятие: Эстетические принципы графического дизайна.		1	4	4		
Тема 11. Улучшение восприятия, усвоения и осмысления информации.		1		5		
Тема 12. Типовые объекты графического дизайна: реклама; обложка и иллюстрации в книге; схемы, указатели и карты; отчеты; новостная лента. Практическое занятие: Типовые объекты графического дизайна.		2	5	5	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	56,75		
Консультации и промежуточная аттестация		0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		51,25		56,75		

#### 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-1	Излагает принципы графического дизайна. Разрабатывает элементы графики и изображений. Оформляет веб-ресурсы, создаёт фирменные стили брендов.	Вопросы для устного собеседования.  Практико-ориентированные задания.

### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. 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 4	
1	Дать представление о проблеме подачи информации
2	Показать суть графического дизайна как специального вида оформления информации
3	Пояснить и привести примеры принципа ясности коммуникации
4	Концепция и технология графического дизайна.
5	Особенности и этапы графического дизайна
6	Виды подачи потребителю продуктов графического дизайна
7	Особенности подачи потребителю иллюстративной информации и объединения иллюстративной и текстовой информации
8	Описать состав и особенности компьютерно-информационное обеспечение дизайна
9	Способы оценки эффективности восприятия продуктов графического дизайна
10	Принцип простоты и эффективности восприятия продуктов графического дизайна
11	Консервативность графического дизайна. Широкое использование типовых решений. Учет привычек потребителя
12	Принципы графического дизайна: ясность композиции, гармоничность, ненавязчивость
13	Задачи улучшения восприятия, усвоения и осмысления информации
14	Типовые объекты графического дизайна. Реклама.
15	Документ как объект графического дизайна
16	Графический дизайн компьютерных объектов: расположение материала на экране, работа над удобством и эффективностью интерфейса

#### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены.

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Используя имеющиеся знания и навыки разработки фирменного стиля, спроектировать основные элементы графического решения (знак, логотип-вывеска, средства визуальной коммуникации).
2. Выполнить трансформацию и построение начальных первоэлементов фирменного стиля в черно-белом, выворотном, линейном изображении по конкретной теме.
3. Выполнить построение знака или логотипа.
4. Предложить решение визитной карточки, бланка, конверта, вариантов нанесения элементов фирменного стиля на типовые образцы сувенирной продукции.
5. Увязать композиционные характеристик знака и логотипа (шрифта) с характером продукции, сопровождающей фирменный стиль (полиграфия, архитектура и т. д.) с учетом способа воспроизведения элементов фирменного стиля.
6. Разработать концептуальное решение витрины фирменного магазина (входа в магазин).

### 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

При проведении зачета время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/81868.html">http://www.iprbookshop.ru/81868.html</a>
Кузнецова М.Р.	Техника графики и принципы современного дизайна. Техника графики мягкими материалами. Техника линейной графики	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019223">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019223</a>
Лаптев В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202045">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202045</a>
Бородулина, С. В., Кузнецова, О. Г., Решетников, М. К.	Основы технического дизайна	Саратов: Вузовское образование	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/83340.html">http://www.iprbookshop.ru/83340.html</a>
Попов, А. Д.	Графический дизайн	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/110204.html">http://www.iprbookshop.ru/110204.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Киргизов Ю.В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222</a>
Николаева С. В.	Компьютерные технологии в дизайне	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019120">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019120</a>
Лавренко Г. Б., Кобяк А. Ю.	Графический дизайн. Самостоятельная работа студентов	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179113">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179113</a>

Попов, А. Д.	Графический дизайн	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/80412.html">http://www.iprbookshop.ru/80412.html</a>
Гаврилов В. А., Игнатов В. А.	Арт-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019142">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019142</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe inDesign

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

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

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