

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.07

Графический контент цифровых ресурсов

Учебный план: 2025-2026 09.03.03 ИИТА ИТ-технологии СЦК ОО №1-1-53.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

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.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
4	УП	34	34	49	27	4	Экзамен
	РПД	34	34	49	27	4	
5	УП	32	32	53	27	4	Экзамен
	РПД	32	32	53	27	4	
Итого	УП	66	66	102	54	8	
	РПД	66	66	102	54	8	

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

Составитель (и):		
кандидат искусствоведения, Доцент	_____	Костюк Инна Сергеевна
Ассистент	_____	Славникова Мария Александровна
От кафедры составителя:		
Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий	_____	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. Тема 1. Виды цифровых ресурсов. Виды контента. Распространённые модели сочетания. Роль графического контента в различных средах цифровых ресурсов. Практическое задание: Разработка концепции компании по заданным параметрам. Анализ графического контента ресурсов-аналогов.		2	2	2	ИЛ	
Тема 2. Основные компоненты графического контента. Общие правила организации графического контента (композиция, колористика, типографика). Декоративные и функциональные компоненты графического контента. Инструментальная среда разработки графического контента. Практическое задание: Подбор цифровых ресурсов на различные виды контента: образовательный, продающий, развлекательный. Определение функций графического контента. Анализ цифровых ресурсов аналогов на предмет наиболее востребованных графических компонентов. Обзор инструментальных средств разработки графического контента.		2	2	2	ИЛ	

Тема 3. Основные этапы дизайн-процесса и их особенности. Дизайн-исследование. Практическое задание: Основные принципы формирования концепции ресурсов для компании по заданным параметрам (образовательный ресурс, продающий ресурс, развлекательный ресурс). Определение основных функций ресурса.		2	2	2	ИЛ	
Тема 4. Работа с целевой аудиторией, карточки персона-моделей. Empathy map. Виды пользователей. Практическое задание: Основные подходы к формированию образа целевой аудитории компании и цифровых ресурсов. Карточки персона-моделей, empathy map.		2	2	2	ИЛ	
Тема 5. Основы UX-проектирования и UI-проектирования. Структуры ресурсов, user flow, cjm, wireframe. Практическое задание: Основные подходы формирования для ресурсов структуры, user flow, cjm, wireframe.		2	2	2	ИЛ	
Раздел 2. Виды графического контента, способы их проектирования и интеграции						Пр,О
Тема 6. Фотография как элемент графического контента. Правила подготовки и применения фото-материала. Инструменты реализации. Практическое задание: Формирование серии фотографий в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	
Тема 7. Иллюстрация как элемент графического контента. Правила подготовки и применения иллюстрации. Инструменты реализации. Практическое задание: Создание серии иллюстраций в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	
Тема 8. Законы композиции, влияющие на проектирование и размещение графического контента. Практическое задание: Анализ цифровых ресурсов по заданным параметрам на предмет композиционных решений. Основные подходы к проведению сравнительного анализа с целью выявления общих приёмов в оформлении различных ресурсов, объединённых общей тематикой.		2	2	2	ИЛ	
Тема 9. Типографика как элемент графического контента. Правила подготовки и применения элементов типографики. Инструменты реализации. Практическое задание: Основные подходы к созданию серии шрифтовых композиций в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	2	ИЛ	

Тема 10. Инфографика как элемент графического контента. Правила подготовки и применения элементов инфографики. Инструменты реализации. Практическое задание: Основные подходы к созданию серии инфографик в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	3	ИЛ	
Тема 11. 3D как элемент графического контента. Правила подготовки и применения 3D-материала. Инструменты реализации. Практическое задание: Основные подходы к созданию серии 3D моделей в качестве основного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	4	ИЛ	
Тема 12. Смешанный графический контент: сочетания различных графических компонентов на одном цифровом ресурсе. Практическое задание: Основные подходы к созданию смешанного графического контента для ресурса по заданным параметрам.		2	2	4	ИЛ	
Тема 13. Стилеобразующие характеристики цифровых ресурсов. Практическое задание: Основные принципы формирования стилеобразующих компонентов для цифровых ресурсов по заданным параметрам.		2	2	4	ИЛ	
Раздел 3. Соответствие графического контента функции цифрового ресурса						
Тема 14. Графический контент цифрового ресурса развлекательной направленности. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса развлекательной направленности. Практическое задание: Формирование концепции ресурса развлекательной направленности. Анализ аналогов. Основные принципы разработки плана по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.		2	2	4	ИЛ	Пр
Тема 15. Графический контент цифрового ресурса образовательной направленности. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса образовательной направленности. Практическое задание: Формирование концепции ресурса образовательной направленности. Анализ аналогов. Основные принципы разработки плана по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.		2	2	4	ИЛ	

Тема 16. Графический контент цифрового ресурса коммерческой направленности. Рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса коммерческой направленности. Практическое задание: Формирование концепции ресурса коммерческой направленности. Анализ аналогов. Основные принципы разработки плана по формированию соответствующего графического контента и его обновлению.		2	2	4	ИЛ	
Тема 17. Стилеобразующие характеристики цифровых ресурсов. Особенности демонстрации графического контента цифровых ресурсов. Практическое задание: Реализация основных элементов проекта. Формирование демонстрационных компонентов проекта.		2	2	4	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	34	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Раздел 4. Основы понятия проектной деятельности. Основы разработки цифровых ресурсов. Аналитика и исследования.	5					О,Пр
Тема 18. Основы понятия проектной деятельности: определения, общая характеристика, основные термины и понятия, этапы. Составление плана ведения проекта по разработке цифрового ресурса и его наполнения. Выявление приоритетных направлений. Практическое задание: Определение области исследования в процессе реализации цифровых ресурсов. Поиск, подбор, анализ актуальных существующих цифровых проектов в соответствии с заданными параметрами. Выявление их преимуществ и недостатков.		4	4	6	ИЛ	
Тема 19. Основы аналитики цифровых ресурсов, психология поведения пользователя. Влияние нейминга и слогана проекта на потребителя. Практическое задание: Анализ цифровых ресурсов по заданным параметрам на предмет соответствия установленным паттернам поведения пользователя. Формирование предпосылок для разработки нового нейминга и слогана компании.		4	4	6	ИЛ	
Тема 20. Креативная кампания. Создание нового контента и формирование вокруг него дизайна. Определение актуальности контента. Контент-план. Практическое задание: Анализ цифровых ресурсов по заданным параметрам на предмет актуальности контента. Перепроектирование информационной архитектуры ресурса, ориентированной на контент. Формирование предпосылок для разработки новой креативной концепции компании. Разработка контент-плана.		4	4	6	ИЛ	

Тема 21. Иконка для цифрового ресурса: выявление оригинальности идеи, этапы, методы и особенности разработки, инструментальные средства. Практическое задание: Анализ иконок цифровых ресурсов по заданным параметрам. Выявление преимуществ и недостатков. Формирование предпосылок для реализации иконки цифрового ресурса.		4	4	6	ИЛ	
Тема 22. Графические элементы, сопровождающие визуальный образ компании / бренда. Практическое задание: Анализ графических элементов цифровых ресурсов по заданным параметрам. Выявление преимуществ и недостатков. Формирование предпосылок для разработки графических элементов для цифрового ресурса.		4	4	6	ИЛ	
Раздел 5. Проектирование графического контента и прототипирование цифровых ресурсов						О,Пр
Тема 23. Эскизирование. Принципы формирования эскизов и их применение. Технические требования, предъявляемые к графическому контенту цифровых ресурсов. Практическое задание: Формирование эскизов наполнения цифрового ресурса, определение их графической концепции.		4	4	6	ИЛ	
Тема 24. Система цветов, шрифтов, иконок и анимационных компонентов. Продвижение. Выбор инструментальных средств разработки графического контента. Основные требования к компонентам цифрового ресурса, навигационным и информационным составляющим. Практическое задание: Разработка концепции макета цифрового ресурса. Формирование модульной сетки. Внедрение пользовательского интерфейса.		4	5	6	ИЛ	
Тема 25. Методы реализации цифрового ресурса. Приемы демонстрации графического контента. Особенности завершающей презентации цифрового ресурса. Практическое задание: Реализация основных элементов проекта. Формирование демонстрационных компонентов проекта.		4	3	11	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		32	32	53		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		137		151		

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	Демонстрирует знание методов проектирования и способов применения инструментария для создания и редактирования графического контента.	Вопросы устного собеседования
	Использует современное программное обеспечение для создания и редактирования графического контента.	Практико-ориентированные задания
	Разрабатывает графический контент.	Практико-ориентированные задания

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 течение семестра.	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 течение семестра.	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. Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил 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	Сформулировать рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса смешанной направленности.
2	Сформулировать рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса коммерческой направленности.
3	Сформулировать рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса образовательной направленности.
4	Сформулировать рекомендации по формированию графического контента цифрового ресурса развлекательной направленности.
5	Перечислить современные стилистические тенденции проектирования, реализации и интеграции графического контента.
6	Перечислить правила композиции, влияющие на проектирование и размещение графического контента.
7	Перечислить правила колористики, влияющие на восприятия графического контента цифрового ресурса.
8	Классифицировать декоративные и функциональные компоненты графического контента.

9	Сформулировать общие правила организации графического контента.
10	Перечислить основные компоненты графического контента.
11	Охарактеризовать инструментальную среду реализации графического контента.
12	Описать роль графического контента в различных средах цифровых ресурсов.
13	Перечислить виды контента.
14	Перечислить виды цифровых ресурсов.
Семестр 5	
15	Основные правила подготовки презентационного материала.
16	Правила набора текста.
17	Типы модульной сетки.
18	Особенности верстки цифровых изданий.
19	Определение понятия проектной деятельности: общая характеристика, основные термины и понятия, этапы.
20	Составление плана ведения проекта по разработке цифрового ресурса и его наполнения.
21	Основы аналитики цифровых ресурсов.
22	Влияние нейминга и слогана проекта на потребителя.
23	Креативная кампания.
24	Создание нового контента и формирование вокруг него дизайна.
25	Определение актуальности контента.
26	Контент-план.
27	Иконка для цифрового ресурса.
28	Эскизирование. Принципы формирования эскизов и их применение.
29	Система цветов, шрифтов, иконок и анимационных компонентов.

5.2.2 Типовые тестовые задания

№ вопроса Формулировка вопроса Варианты ответов

1 Какое из следующих утверждений о графическом контенте является верным??

- а) Графический контент не влияет на восприятие информации.
- б) Графический контент может улучшить понимание и запоминание информации.
- в) Графический контент всегда замедляет загрузку страницы.
- г) Графический контент не нужен для веб-дизайна.

2 Какой из следующих инструментов чаще всего используется для редактирования растровой графики? а) Adobe Illustrator

- б) Adobe Photoshop
- в) CorelDRAW

3 Какой из следующих принципов является важным при создании графического контента для веб-сайтов? а) Использование слишком ярких цветов.

- б) Согласованность стиля и шрифтов.
- в) Избегание использования белого пространства.

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				

Розета Мус, Ойана Эррера, Мамедова Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер	2017	http://www.iprbookshop.ru/68018.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

6.1.2 Дополнительная 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
Гамов Е. С., Жердев Е. В., Заева-Бурдонская Е. А., Зараковский Г. М., Лапин 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
Костюк И. С.	Техническая обработка контента	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020229
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

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