

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.02

Проектирование графического контента

Учебный план: 2026-2027 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:
(специализация) ИТ-технологии создания цифрового контента

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				
2	УП	17	17	47	27	3	Экзамен
	РПД	17	17	47	27	3	
Итого	УП	17	17	47	27	3	
	РПД	17	17	47	27	3	

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

Составитель (и):

Старший преподаватель

Сошникова Ирина
Анатольевна

кандидат технических наук, Доцент

Якуничева Елена
Николаевна

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 области создания и редактирования графического контента с учетом особенностей развития проектирования в эпоху интерактивных цифровых медиа и компьютерных технологий.

В рамках дисциплины «Проектирование графического контента» изучаются современные тенденции в проектировании графического материала (контента) с использованием графических редакторов, особенности композиционных принципов расположения материалов, использования различных видов графики, основы типографики и верстки, восприятия графических изображений, физики цвета и света. Дисциплина ориентирована на ознакомление с художественно-коммуникативными средствами графического дизайна — графикой, типографикой и фотографией, необходимыми для формирования цельного художественного образа и создания единого стиля оформления контента. Большое внимание уделяется шрифту как средству фиксации и передачи информации, выразителю культурного наследия и средству эстетического оформления информации.

1.2 Задачи дисциплины:

Разъяснить методологии художественно-проектной деятельности;

Ознакомить с особенностями и основными критериями дизайна;

Дать четкие представления о понятиях «художественный образ», «проектный образ»;

Ознакомить с основными художественно-коммуникативными средствами графического дизайна;

Развить умение работать со сложными информационными объектами;

Обучить методическим приемам стимулирования образного мышления и использованию множественности творческих идей;

Обучить выбору и обоснованию методов решения задач по созданию графического контента.

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

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-4: Способен организовывать работы по созданию и редактированию контента	
Знать: Основы дизайн-проектирования для проектирования графического контента.	
Уметь: Разрабатывать концепции графического контента.	
Владеть: Навыками проектирования 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. Основные понятия дизайн-проектирования и разработки фирменного стиля.	2					О
Тема 1. Определение дизайна и проектной деятельности. Характеристика основных этапов проектирования. Бриф. Анализ целевой аудитории. Практические занятия: Определение области реализации проекта.		1	1	4	ИЛ	
Тема 2. Основы шрифтового дизайна. Базовые элементы и характеристики шрифта. Методы разработки шрифтовых композиций. Шрифт в визуальных коммуникациях. Логотип. Практические занятия: Разработка шрифтового логотипа, охранного поля, возможных и запрещенных модификаций.		1	1	4	ИЛ	
Тема 3. Основы работы в программе Adobe InDesign. Верстка. Композиционно-пробельное и шрифтовое оформление. Редактирование. Работа с графикой и иллюстрациями. Практические занятия: Ведение проекта с применением инструментов редактирования графического контента.		5	5	8	ИЛ	

Тема 4. Носители фирменного стиля. Руководство по использованию фирменного стиля. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.		2	2	4	ИЛ	
Тема 5. коммуникации и рекламы. Рекламный плакат. Приемы верстки макетов под разные форматы. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.		1	1	4	ИЛ	
Раздел 2. Компьютерная верстка и дизайн						
Тема 6. Основы работы в программе Adobe InDesign. Обзор основных инструментов и функционала. Обзор возможностей сервиса. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.		2	2	8	ИЛ	
Тема 7. Верстка текста. Настройки текстовых фреймов. Основные определения, настройки и параметры текста. Композиционно-пробельное и шрифтовое оформление макета. Работа с графикой и иллюстрациями. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.		3	3	10	ИЛ	О
Тема 8. Реализация и представление проекта. Допечатная подготовка. Практические занятия: Презентация конечного продукта проекта.		2	2	5	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	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-4	Раскрывает основные принципы дизайн-проектирования для создания объектов графического контента.	Вопросы устного собеседования
	Строит алгоритм создания концепций объектов графического контента.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует результаты проектирования объектов графического контента.	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 2	
1	Особенности верстки макетов под мобильные устройства.
2	Правила допечатной подготовки дизайн-макетов.
3	Ключевые настройки текстовых блоков. Стандартная и акцидентная верстка.
4	Основные правила верстки текста.
5	Композиция разворота. Принципы колоночной и модульной верстки. Полоса набора.
6	Использование законов композиции в дизайн-макетах. Основные приемы.
7	Основы работы в Adobe InDesign. Возможности, сфера применения, функционал и инструментарий.
8	Руководство по использованию фирменного стиля. Типовое содержание и особенности верстки.
9	Носители фирменного стиля. Классификация и примеры. Особенности брендирования корпоративных носителей.
10	Элементы фирменного стиля. Состав и особенности разработки.
11	Логотип. Определение и правила построения охранного поля логотипа. Модификации логотипа.
12	Определение понятия фирменный стиль. Краткая история развития фирменного стиля.
13	Правила и закономерности построения шрифтовых композиций. Оптические компенсации.
14	Декоративность и функциональность шрифта. Эргономика восприятия набора. Удобочитаемость, образность и различимость.
15	Понятия «Шрифт», «Гарнитура», «Начертание». Базовые структурные элементы буквы.
16	Основные критерии анализа целевой аудитории. Классификация групп целевой аудитории.
17	Выставление требований к проекту. Сегментация рынка. Анализ целевой аудитории.
18	Понятие «Бриф». Цели и задачи брифа. Состав брифа на разработку дизайн-проекта.
19	Дизайн-проектирование. Основные этапы проектной практики.
20	Определение понятия «дизайн». Области, методы, адресат и цель дизайна.

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Разработка графического контента с учетом социального, культурологического, коммерческого и др. контекста.
2. Разработка авторского проекта.

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				
Курушин В. Д.	Графический дизайн и реклама	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/63814.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
Аббасов И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/63805.html
Розета Мус, Ойана Эррера, Мамедова Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер	2017	http://www.iprbookshop.ru/68018.html
вчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.	Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/74886.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Бесчастнов, Н. П.	Основы композиции (история, теория и современная практика)	Саратов: Вузовское образование	2018	http://www.iprbookshop.ru/76538.html
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн. Часть 2	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3506
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81869.html
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3063

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 Illustrator

Adobe inDesign

Adobe Photoshop

Adobe Premiere Pro

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