

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

  
Д. В. Галкин

«24» 02 20 22 г.

Рабочая программа дисциплины

**Дизайн цифрового продукта**

по специальности

**54.05.03 Графика**

Специализация:

**Художественная графика (оформление печатной продукции)**

Форма обучения

**Очная**

Квалификация

**Специалист**


Год приема

**2022**


Код дисциплины в учебном плане: Б1.О.12.04

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

  
Е. Д. Мельченко

Председатель УМК

  
М. В. Давыдов

Томск – 2022

## 1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – дополнительная подготовка студентов к профессиональной деятельности через ознакомление с основными принципами экранного дизайна, многие из которых берут своё начало от главной темы образовательной программы — дизайна полиграфической продукции.

В связи с вышеизложенным, целью освоения дисциплины является формирование следующей компетенции:

**ОПК-1** — Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления

**ОПК-3** — Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

**ОПК-7** — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

**ПК-2** — Разработка систем визуальной информации идентификации и коммуникации

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

**ИОПК-1.1** — Владеет изобразительными средствами в работе с натуры

**ИОПК-1.2** — Применяет композиционные средства для реализации творческих задач

**ИОПК-3.1** — Демонстрирует знания теоретических основ изготовления и использования художественных материалов, уникальной, печатной и цифровой графики.

**ИОПК-3.2** — Применяет художественные материалы и технологии для создания продуктов визуальных искусств

**ИОПК-7.1** — Ориентируется в поисковых системах и осуществляет отбор информационных ресурсов в профессиональной сфере с учетом требований информационной безопасности.

**ИОПК-7.2** — Использует прикладные информационные технологии для решения научно-исследовательских и практических задач профессиональной деятельности.

**ИОПК-7.3** — Выполняет отдельные виды исследовательских и проектных работ в сфере информационных технологий

**ИПК-2.1** — Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

**ИПК-2.2** — Художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

## 2. Задачи освоения дисциплины

- выявить основные различия продуктов экранного дизайна и продуктов полиграфического дизайна;
- на основе этих различий, отталкиваясь от ранее изученных принципов полиграфического дизайна, выработать собственную трактовку принципов графического дизайна;
- ознакомиться с опытом действующих специалистов в области экранного дизайна, попытаться найти в нём отражение ранее выявленных принципов и скорректировать их в случае необходимости;
- освоить предлагаемое программное обеспечение для разработки продуктов экранного дизайна — Figma;

- через создание продукта экранного дизайна (веб-страницы) на практике применить выработанные ранее принципы, сравнить результат с действующими образцами аналогичных продуктов.

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, обязательной к освоению и входит в модуль «Иллюстрация и графический дизайн».

### 4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Семестр 9, экзамен  
Семестр А, экзамен

### 5. Пререквизиты и постреквизиты дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения дисциплин:

Композиция (ОПК-1, ОПК-3);

Цветоведение (ОПК-1);

Программное обеспечение для графического дизайна и иллюстрации (ОПК-3);

Основы графического дизайна (ОПК-3, ОПК-7, ИПК-2)

Опыт, полученный в результате освоения практики, будет востребован:

В рамках дисциплин:

- Художественно-проектная практика. Графический дизайн (ОПК-1, ОПК-3, ИПК-2);

При подготовке к сдаче и сдаче государственного экзамена (ОПК-3);

При подготовке и написании выпускной квалификационной работы (ОПК-1, ОПК-3, ОПК-7)

### 6. Язык реализации

Русский

### 7. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 8 з.е., 288 часов, из которых:

- лекции: 8 ч.
- практические занятия: 120 ч.

в том числе практическая подготовка: 120 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

### 8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

№	Тема дисциплины	Содержание раздела дисциплины
9 семестр		
1	Специфика экранного дизайна	Выявление особенностей экранного дизайна через сравнение с ранее изученным дизайном печатного продукта.
2	Веб-сайты и стоящие за ними технологии	Демонстрация процесса вёрстки веб-страницы. Типовая структура сайта. Лендинг-страница как курсовой проект.
3	Принципы графического дизайна в экранном	Композиционные системы, цветовые решения, типографика, текст-визуальное повествование. Создание композиционного макета лендинг-страницы.

	продукте.	
4	Ознакомление с Figma	Освоение инструментария условно-бесплатно распространяемого программного обеспечения для разработки дизайн-макетов и презентаций (Figma).
5	Основы проектирования пользовательского интерфейса	Определение и создание необходимых элементов пользовательского интерфейса в рамках серии мастер-классов.
6	Прототипирование и анимация	Разработка интерактивных компонентов для демонстрации поведения различных элементов веб-сайта при взаимодействии с пользователем в рамках серии мастер-классов.
А семестр		
7	Проект сайта-персональной галереи	Формирование основной идеи через простое UX-исследование.
8	Разработка проекта	Индивидуальная работа обучающегося над проектом
9	Защита проекта	Представление итоговой работы на творческом просмотре.

### **9. Форма проведения текущего контроля по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, контроля выполнения домашней работы, контроля выполнения практических заданий, контроля отражения теоретических знаний в практической деятельности, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

### **10. Форма проведения промежуточной аттестации**

Экзамен в девятом семестре выставляется по результатам выполнения итогового задания. Итоговое задание выдаётся индивидуально с учётом результатов выполнения промежуточных практических заданий.

Экзамен в десятом семестре проводится путём организации творческого просмотра, который является обязательной формой промежуточной аттестации для всех творческо-практических дисциплин ОПОП. На просмотр предоставляются результаты всех практических заданий, в ходе работы над которыми происходит формирование компетенций.

### **11. Учебно-методическое обеспечение**

1. перечень компетенций выпускников образовательной программы, в формировании которых участвует дисциплина, и их карты (см. ФОС к дисциплине);
2. методические указания по организации самостоятельной работы студентов (см. ФОС к дисциплине);
3. оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (см. ФОС к дисциплине);
4. методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения (см. ФОС к дисциплине);
5. регламент проведения кафедрального комплексного просмотра творческих работ;

## 6. методические рекомендации

### 12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

#### а) основная литература:

- Немцова Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : Учебное пособие / ООО "ИННОВАЦИЯ" структурное подразделение "Центр Компьютерного Обучения и Дополнительного Образовани; ООО "ИННОВАЦИЯ" структурное подразделение "Центр Компьютерного Обучения и Дополнительного Образовани. - 1. - Москва : Издательский Дом "ФОРУМ", 2018. - 400 с.. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=328202> URL: <https://znanium.com/cover/0961/961450.jpg>
- Малышев К. В. Построение пользовательских интерфейсов / Малышев К. В.. - Москва : ДМК Пресс, 2021. - 268 с.. URL: <https://e.lanbook.com/book/241073> URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/241073.jpg>.
- Егоров К. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно : Практическое пособие. - Москва : ООО "Альпина Паблишер", 2021. - 187 с.. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=387196> URL: <https://znanium.com/cover/1841/1841914.jpg>.

#### б) дополнительная литература

- Панфилов К. Создание веб-сайта от замысла до реализации / Панфилов К.. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 440 с.. URL: [http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1\\_cid=25&pl1\\_id=1072](http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1072) URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1072.jpg>.
- Нидерст Роббинс Р. Д. HTML5, CSS3 и JavaScript : исчерпывающее руководство / Дженнифер Роббинс ; [пер. с англ. М. А. Райтман]. - 4-е изд.. - Москва : Эксмо, 2014. - 1 онлайн-ресурс (528 с.): ил., табл. - ( Мировой компьютерный бестселлер ) . URL: <http://sun.tsu.ru/limit/2017/000556251/000556251.pdf>
- Мандел Т. Разработка пользовательского интерфейса / Мандел Т.. - Москва : ДМК Пресс, 2007. - 418 с.. URL: [https://e.lanbook.com/books/element.php?pl1\\_cid=25&pl1\\_id=1227](https://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1227). URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1227.jpg>.
- Клонингер К. Свежие стили Web-дизайна: как сделать из вашего сайта конфетку / Клонингер К.. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 250 с.. URL: [http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1\\_cid=25&pl1\\_id=1067](http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1067). URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1067.jpg>

#### в) ресурсы сети Интернет:

- Figma — Онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени. (<https://www.figma.com/>)
- Tilda — Онлайн-платформа, предназначенная для создания сайтов без помощи программистов и дизайнеров. (<https://tilda.cc/>)

### 13. Перечень информационных технологий

#### 1. лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);

- Figma — Онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени. (<https://www.figma.com/>)
- Tilda — Онлайн-платформа, предназначенная для создания сайтов без помощи программистов и дизайнеров. (<https://tilda.cc/>)

#### **14. Материально-техническое обеспечение**

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий практического типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

#### **15. Информация о разработчиках**

Ермаков Денис Алексеевич, ассистент кафедры изобразительного искусства Института искусств и культуры