

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 19.10.2023 08:09:10
Уникальный идентификатор:
c914df807d771447164c08ee17f8e2f93dde816b

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
Федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет художественного образования
Кафедра художественного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«МДК.02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА»

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер
Квалификация графический дизайнер

Автор(ы) канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой ХО И. П. Кузьмина
канд. пед. наук, доцент кафедры ХО О. А. Гольденберг

Одобрена на заседании кафедры ХО 30 августа 2023 г., протокол № 1.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией факультета художественного образования. Протокол от 31 августа 2023 г. № 1.

Нижний Тагил
2023.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК.02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА».

1.1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студент должен освоить основной вид деятельности ВД 2. Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.2.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Иметь практический опыт	в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки
уметь	<p>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</p> <p>сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</p> <p>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</p> <p>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</p> <p>реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</p>

	использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта
Знать:	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

1.2. Количество часов, отводимое на освоение дисциплины

Всего часов – 180.

Промежуточная аттестация в форме экзамена – 6 часов.

2. Структура и содержание дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объём образовательной программы	180
в том числе:	
теоретическое обучение	22
практические занятия (если предусмотрено)	146
Самостоятельная работа	6
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 6 семестре	6

2.2. Тематический план и содержание дисциплины «МДК. 02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА»

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах
МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа		180
Тема 2.1. Листовка, флаер	<i>Содержание</i>	10
	1. Виды листовок. 2. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8
	Практическая работа 12. Разработка рекламной листовки	4
	Практическая работа 13. Разработка флаера	4
Тема 2.2. Плакат (афиша)	<i>Содержание</i>	14
	1. Дизайн и концепция плакатов. 2. Виды плакатов. 3. Основные правила разработки плакатов	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	
	Практическая работа 14. Разработка информационного плаката	4
	Практическая работа 15. Разработка рекламного плаката	4
	Практическая работа 16. Разработка имиджевого плаката	4
Тема 2.3. Баннер, билборд	<i>Содержание</i>	14
	1. Виды и типы баннеров. 2. Основные правила создания баннеров и билбордов. Форматы баннеров и билбордов	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14
	Практическая работа 17. Разработка билборда	8
	Практическая работа 18. Разработка интернет-баннера	6
Тема 2.4. Ролл ап, штендер	<i>Содержание</i>	12
	1. Основные форматы ролл апов, штендеров. Правила создания и разработки.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	12
	Практическая работа 19. Разработка ролл апа	6
	Практическая работа 20. Разработка штендера	6
Тема 2.5. Календарь	<i>Содержание</i>	8
	1. Виды календарей. Правила создания календарей.	

	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	8
	Практическая работа 21. Разработка различных видов календарей	8
Тема 2.6. Вывеска	<i>Содержание</i>	6
	Типы вывесок. Правила их создания	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 22. Разработка вывески	6
Тема 2.7. Рекламные стелы, пилоны	<i>Содержание</i>	6
	Виды стел и пилонов. Правила их создания	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 23. Разработка стелы	6
Тема 2.8. Информационные стенды (доска информации)	<i>Содержание</i>	6
	Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 24. Разработка информационного стенда	6
Тема 2.9. Веб-дизайн	<i>Содержание</i>	6
	1. Основные понятия веб-дизайна. 2. Структура страницы сайта. 3. Типы сайтов. 4. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.	
Тема 2.10. Визуальное оформление веб-сайта	<i>Содержание</i>	14
	1. Стили дизайна: тенденции развития. 2. Виды макетов. 3. Сетки дизайна. 4. Современные принципы дизайна. 5. Цветовое и стилевое решение. 6. Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	14
	Практическая работа 25. Создание макета страницы в Adobe Photoshop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	14
Тема 2.11. Основы HTML	<i>Содержание</i>	16
	1. Структура HTML-документа. 2. Теги и атрибуты элементов HTML. 3. Типы файлов иллюстраций.	

	4. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста. 5. Вставка объектов. 6. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	16
	Практическая работа 26. Создание документа HTML с использованием таблицы	16
Тема 2.12. Стилизовое оформление HTML-документов	<i>Содержание</i>	20
	1. Каскадные таблицы Стейлей. 2. Типы данных CSS. 3. Селекторы. 4. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов. 5. Применение стейлей и классов к элементам документа HTML. 6. Создание слоев при помощи CSS. 7. Позиционирование элементов. 8. Фильтры изображений и эффекты перехода.	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	20
	Практическая работа 27. Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности	22
Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений	<i>Содержание</i>	6
	1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. 2. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. 3. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.	
Тема 2.14. Юзабилити интерфейса	<i>Содержание</i>	18
	1. Основные принципы проектирования пользовательского опыта. 2. Структура пользовательского интерфейса	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	18
	Практическая работа 28. Разработка интерфейса	18
Тема 2.15. Архитектура приложения	<i>Содержание</i>	2
	1. Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.	
Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	<i>Содержание</i>	4
	1. Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. 2. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. 3. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.	

Тема 2.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна для различных операционных систем	Содержание	6
	1. Анатомия приложений. 2. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы	
	<i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i>	6
	Практическая работа 29. Анимация интерфейсов	2
	Практическая работа 30. Дизайн мобильного приложения	4
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 2. Подготовка к практическим занятиям		6
Промежуточная аттестация в форме экзамена в 6 семестре		6
Всего:		180

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК. 02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА»

3.1. Для реализации программы дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет стандартизации и сертификации (ауд. № 311X)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

- комплект учебной мебели для обучающихся (36 посадочных мест);
- комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);
- технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, меловая доска, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 6 шт.);
- вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, видеоматериалы;
- комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, по согласованию с ФУМО, может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Ёлочкин М.Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) — 2-е изд., стер. / М.Е. Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина, М.А. Михеева, С.В. Егоров. — М.: ОИЦ «Академия», 2018. — 160 с.
2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики. — 2-е изд., стер. / М.Е. Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.
3. Рассадина С.П. Разработка фирменного (корпоративного) стиля. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.
4. Рассадина С.П. Информационный дизайн. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.
5. Рассадина С.П. Дизайн многостраничных изданий. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.
6. Рассадина С.П. Основы конструирования, макетирования и дизайн упаковки. — М.: ОИЦ «Академия», 2018.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456785>.
2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. —

М.: Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456748>.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/457117>.

3.2.3. Дополнительные источники

1. Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5: курс лекций. — М.: МИПК, 2014.

2. Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг: учебное пособие. — М.: МИПК, 2016.

3. Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. — М.: МИПК, 2016.

4. Орехов, Н.Н. Реклама и дизайн: учебное пособие. — М.: МИПК, 2015.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК. 02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА»

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	Демонстрирует знание технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к используемым в дизайне материалам;	Устный опрос в ходе текущего контроля
ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания	современных тенденций в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;	Экспертное наблюдение выполнения практических работ
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	Выбирает материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств по требованиям технического задания	
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	выполнение эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;	
ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта	Обеспечивает сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика; выполняет технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и требованиями технического задания	
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Разрабатывает технологическую карту изготовления авторского проекта с обеспечением цветового единства. Создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве с использованием преобразующих методов	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию		

информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	стилизации и трансформации для создания новых форм; Защищает разработанный дизайн-макет; Выполнение комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта; Воплощение авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие		
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.		