

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Жуйкова Татьяна Валерьевна  
Должность: Директор  
Дата подписания: 15.06.2024 14:21:57  
Уникальный идентификатор:  
d3b13764ec715c944271e8630f1e6d3513421163

Министерство просвещения Российской Федерации  
Нижегородский 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<br>канд. пед. наук, доцент кафедры ХО | И. П. Кузьмина<br>О. А. Гольденберг |

Одобрена на заседании кафедры ХО 16 февраля 2024 г., протокол № 11.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией факультета художественного образования. Протокол от 16 февраля 2024 г. № 3.

## 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                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</li> <li>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</li> <li>сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;</li> <li>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;</li> <li>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</li> <li>реализовывать творческие идеи в макете;</li> <li>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</li> </ul> |

|        |  |
|--------|--|
|        | использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;<br>создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;<br>выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта |
| Знать: | технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;<br>современные тенденции в области дизайна;<br>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

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

## 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 |
|---|---|---------------|
| <b>МДК. 02.02. Информационный дизайн и медиа</b>  |   | <b>180</b>    |
| <b>Тема 2.1. Листовка, флаер</b>  | <i>Содержание</i>   | <b>10</b>     |
|   | 1. Виды листовок.<br>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             |
| <b>Тема 2.2. Плакат (афиша)</b>   | <i>Содержание</i>   | <b>14</b>     |
|   | 1. Дизайн и концепция плакатов.<br>2. Виды плакатов.<br>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             |
| <b>Тема 2.3. Баннер, билборд</b>  | <i>Содержание</i>   | <b>14</b>     |
|   | 1. Виды и типы баннеров.<br>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             |
| <b>Тема 2.4. Ролл ап, штендер</b>   | <i>Содержание</i>   | <b>12</b>     |
|   | 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             |
| <b>Тема 2.5. Календарь</b>  | <i>Содержание</i>   | <b>8</b>      |
|   | 1. Виды календарей. Правила создания календарей.  |               |

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

|   |  |           |    |
|---|--|-----------|----|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>4. Управление размещением иллюстрации и обтеканием текста.</li> <li>5. Вставка объектов.</li> <li>6. Таблицы в документах HTML. Формы в HTML</li> </ul>   |           |    |
|   | <b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>   | 16        |    |
|   | Практическая работа 26. Создание документа HTML с использованием таблицы   | 16        |    |
| <b>Тема 2.12. Стилиевое оформление HTML-документов</b>    | <b><i>Содержание</i></b>   | <b>20</b> |    |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Каскадные таблицы Стилей.</li> <li>2. Типы данных CSS.</li> <li>3. Селекторы.</li> <li>4. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.</li> <li>5. Применение стилей и классов к элементам документа HTML.</li> <li>6. Создание слоев при помощи CSS.</li> <li>7. Позиционирование элементов.</li> <li>8. Фильтры изображений и эффекты перехода.</li> </ul> |           |    |
|   | <b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>   |           | 20 |
|   | Практическая работа 27. Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности   |           | 22 |
| <b>Тема 2.13. Дизайн мобильных приложений</b>             | <b><i>Содержание</i></b>   | <b>6</b>  |    |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений.</li> <li>2. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов.</li> <li>3. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.</li> </ul>   |           |    |
| <b>Тема 2.14. Юзабилити интерфейса</b>                    | <b><i>Содержание</i></b>   | <b>18</b> |    |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Основные принципы проектирования пользовательского опыта.</li> <li>2. Структура пользовательского интерфейса</li> </ul>  |           |    |
|   | <b><i>В том числе, практических занятий и лабораторных работ</i></b>   |           | 18 |
|   | Практическая работа 28. Разработка интерфейса  | 18        |    |
| <b>Тема 2.15. Архитектура приложения</b>                  | <b><i>Содержание</i></b>   | <b>2</b>  |    |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов.</li> </ul>   |           |    |
| <b>Тема 2.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов</b> | <b><i>Содержание</i></b>   | <b>4</b>  |    |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов.</li> <li>2. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах.</li> <li>3. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов.</li> </ul>  |           |    |
|   |  |           |    |



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

### **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 знанием 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;<br>Защищает разработанный дизайн-макет;   |  |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие | Выполнение комплектации необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта;<br>Воплощение авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: |  |
| ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.        | фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.   |  |