

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«ФДТ.2 WEB-дизайн»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 202

Рабочая программа дисциплины «ФДТ.2 WEB-дизайн» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

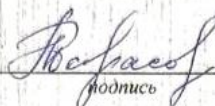
наименование кафедры

протокол № 7 от "21 " февраля 2023 г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры



подпись

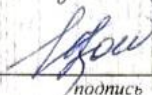
О.П. Тарасова

расшифровка подписи

Исполнители:

Старший преподаватель

должность



подпись

В.В. Цой

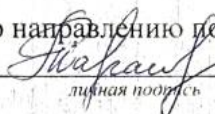
расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование



личная подпись

расшифровка подписи

О.П. Тарасова

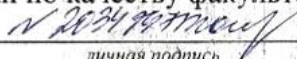
Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов

личная подпись

Н.Н. Бигалиева

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета



личная подпись

Е.Ф. Томина

расшифровка подписи

№ регистрации _____

© Цой В.В., 2023

© ОГУ, 2023

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

формирование (получение) теоретических знаний, практических навыков и требуемых компетенций для деятельности в сфере создания, демонстрации, использования и продвижения презентационных мультимедийных продуктов, применением рекламных технологий и учетом эргономических параметров в интернет пространстве с высокими эстетическими и эргономическими качествами.

Задачи:

Изучение этапов создания разработки объектов графического дизайна и мультимедийных проектов, и наполнения функционалом исходя из сферы их применения с целью эффективного управления технологиями визуальной демонстрации материала для повышения конкурентоспособности, регулирования темпа презентации материала, усиления восприятия у целевой аудитории;

Знакомство с правилами композиционной, шрифтовой и иллюстративной организации различных видов мультимедийной продукции с учетом функциональных, эргономических требований и рекомендаций;

Формирование и развитие навыков проектирования различных видов мультимедийных продуктов с учетом планируемых стилистических, структурных и функциональных особенностей, совокупности требований и рекомендаций.

Формулировать цели и задачи, производить поиск аналогов и концептуальной идеи разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина является факультативной(ым)

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.16 Компьютерная графика и современный дизайн, Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в графическом дизайне*

Постреквизиты дисциплины: *Отсутствуют*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК*-4 Способен разрабатывать концепции и дизайн-проекты графических объектов от идеи до реализации с применением рекламных технологий и учетом эргономических параметров	ПК*-4-В-1 Знает этапы разработки объектов графического дизайна от поиска концептуальной идеи до итогового проектного решения и подготовки его к реализации с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-2 Умеет формулировать цели и задачи дизайн-проекта, проводить поиск аналогов и творческих источников; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к их реализации; осуществлять анализ проектной ситуации, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе с	<u>Знать:</u> Этапы разработки объектов графического дизайна и методы подбора программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач. Основные закономерности построения композиций; выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий. <u>Уметь:</u> Применять знания об устройствах ввода и вывода графической информации в дизайн-проектировании. ориентироваться в области современных информационных технологий, синтезировать набор возможных

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-3 Владеет инструментами проведения предпроектных исследований к поставленному проектному заданию; навыками проектирования графических объектов от создания концепта до подготовки дизайн-проекта к его реализации с учетом рекламных технологий и с учетом эргономических параметров	решений задачи или подходов к их реализации. Реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе, использованием графических программных продуктов. <u>Владеть:</u> Практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна и инструментами проведения предпроектных исследований. Навыками подбора шрифтов для организации изобразительной информации с учетом рекламных технологий и эргономических параметров
ПК*-7 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, позволяющих профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять осознанный выбор компьютерных, мультимедийных и фотографических технологий для визуализации проектной идеи в процессе создания графического объекта и подготовки итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах	ПК*-7-В-1 Знает графические редакторы и мультимедийные технологии, применяемые в дизайн проектировании; специфика работы с устройствами ввода и вывода графической и фото информации ПК*-7-В-2 Умеет применять знания графических редакторов и мультимедийных технологий на всех этапах дизайн проектирования; подготовить итоговую версию проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах; выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий, применяемых в проектировании объектов графического дизайна ПК*-7-В-3 Владеет практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна и устройствами ввода и вывода графической информации; навыками создания графических и фото изображений в процессе поиска креативных решений художественного замысла с использованием компьютерных и мультимедийных технологий	<u>Знать:</u> Графические редакторы, и другие устройства ввода и вывода графической информации, применяемые в дизайн-проектировании. Методы подбора программного продукта и мультимедийных технологии для профессионального решения задач. <u>Уметь:</u> Применять знания программ графического дизайна и мультимедийных технологии на этапах проектирования. Реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, подходе с использованием графических продуктов. Подготовить проект к демонстрации в эл-й или печатной формах. <u>Владеть:</u> Практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна. Навыками подбора шрифтов для организации изобразительной информации, и создания неординарных решений с применением шрифтов для реализации замысла.

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоёмкость	108	108
Контактная работа:	26,25	26,25
Лекции (Л)	14	14
Лабораторные работы (ЛР)	12	12
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала); - подготовка к лабораторным занятиям; - подготовка к рубежному контролю	81,75	81,75
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	зачет	

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Типология мультимедийной продукции.	26	2		4	20
2	Особенности проектирования мультимедийной продукции с учетом эргономических технологий.	26	2		4	20
3	Графические редакторы в мультимедийном продукте.	56	10		4	42
	Итого:	108	14		12	82
	Всего:	108	14		12	82

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел 1. Типология мультимедийной продукции. Общая характеристика мультимедийных продуктов. Мультимедийные технологии: виды, задачи, роль, применение. Виды мультимедийных программ. Классификация мультимедиа-приложений. Мультимедийные образовательные технологии: сущность и типология.

Раздел 2. Особенности проектирования мультимедийной продукции с учетом эргономических технологий. Изучается совокупность эргономических требований к созданию мультимедийного продукта, обеспечивающих эффективные, комфортные и безопасные условия для восприятия мультимедийного дизайн-продукта.

Раздел 3. Графические редакторы в мультимедийном продукте. Модульная сетка как универсальный инструмент организации мультимедийного продукта. Определение, виды, преимущества. Использование модульно сетки в дизайне мультимедийного продукта. Графические редакторы в мультимедийном продукте, инструменты для создания проекта.

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Выбор вида web продукта.	2
2	2	Составление технического задания для создания web продукта	2
3	3	Разработка концепции с элементами сторителлинга + нарратива	2
4	3	Эргономическое обоснование проекта	2
5	3	Подбор шрифтовой пары для web продукта	2
6	3	Разработка модульной сетки для web продукта	2
		Итого:	12

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Петров, М. Н. Компьютерная графика [Комплект] : учеб. пособие для вузов / М. Н. Петров, В. П. Молочков. - СПб. : Питер, 2003. - 736 с. : ил + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Алф. указ.: с. 731-735. - ISBN 5-318-00430-X. (кх - 16 экз).

5.2 Дополнительная литература

1. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных трудов / отв. ред. Т. Ю. Казарина, Н. С. Попова ; под общ. ред. А. В. Шунковой ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2020. – Выпуск 5. – 285 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=696827 (дата обращения: 07.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8154-0573-8 (Вып. 5). – ISBN 978-5-8154-0327-7. – Текст : электронный.

2. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л. Э. Смирнова ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 224 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841> (дата обращения: 07.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3096-5. – Текст : электронный.

3. Шмалько, И. С. Основы композиции в графическом дизайне : [12+] / И. С. Шмалько, В. А. Цыганков. – Москва : Сам Полиграфист, 2013. – 80 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=488292> (дата обращения: 07.04.2023).

4. Третьяк, Т. М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие : [12+] / Т. М. Третьяк, Л. А. Анеликова. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 166 с. – (Элективный курс. Профильное обучение). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227181> (дата обращения: 07.04.2023). – ISBN 978-5-91359-002-2. – Текст : электронный.

5.3 Периодические издания

WEB-дизайн для профессионалов (с компакт-дискон) : журнал. - Москва : Агентство "Роспечать", 2006. - N 1-12 [1 кх], 2007. - N 1-12 (+ CD) [1 кх] (кх - 24 экз дф - 1 экз).

5.4 Интернет-ресурсы

1. <https://www.fontshop.com>
2. <https://www.paratype.ru>
3. <http://docs.cntd.ru/document/1200141132> электронный фонд правовой и научно-технической документации
4. <https://tilda.education/#website>
5. <https://readymag.com/>

6. <http://figma.com/>
7. <https://timeline.knightlab.com/> - таймлайн инструмент с открытым исходным кодом.

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Операционная система РЕД ОС
2. Пакет офисных приложений LibreOffice
3. Программная система для организации видео-конференц-связи Webinar.ru
4. Пакет программного обеспечения для работы с графической информацией CorelDRAW Graphics Suite X7
5. Пакет инструментальных средств для проектирования, разработки и сопровождения веб-сайтов, интерактивных проектов и др. Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN включает: Adobe InDesign CS4; Adobe Photoshop CS4 Extended; Adobe Illustrator CS4; Adobe Flash CS4 Professional; Adobe Fireworks CS4; Adobe Acrobat 9 Pro.

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, мультимедиа проектором, проекционным экраном

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

К рабочей программе прилагаются:

- Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
- Методические указания.