

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»
(РУТ (МИИТ))



Рабочая программа дисциплины (модуля),
как компонент образовательной программы
высшего образования - программы бакалавриата
по направлению подготовки
38.03.02 Менеджмент,
утвержденной первым проректором РУТ (МИИТ)
Тимониным В.С.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Информационный дизайн и инфографика

Направление подготовки: 38.03.02 Менеджмент

Направленность (профиль): Маркетинг и рыночная аналитика

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины (модуля) в виде
электронного документа выгружена из единой
корпоративной информационной системы управления
университетом и соответствует оригиналу

Простая электронная подпись, выданная РУТ (МИИТ)
ID подписи: 2688
Подписал: И.о. заведующего кафедрой Соколова Ирина
Ивановна
Дата: 09.06.2024

1. Общие сведения о дисциплине (модуле).

Целями освоения дисциплины (модуля) являются:

- сбор, анализ, структурирование информации для подготовки информационного контента;
- работа со специальным программными средствами и сервисами для подготовки информационного контента;
- разработка и создание дизайн-макетов для эффективной визуальной информации.

Задачами освоения дисциплины является формирование у обучающихся навыков:

- приобрести теоретические знания и практические навыки визуальных образов и иллюстраций;
- научиться ориентироваться в многообразии графических стилей и форм современной визуальной среды;
- приобрести практические навыки при создании иллюстраций и дизайн-проектов;
- овладеть навыками дизайн-проектирования;
- научиться использовать цифровые технологии UI/UX дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю).

Перечень формируемых результатов освоения образовательной программы (компетенций) в результате обучения по дисциплине (модулю):

ОПК-5 - Способен использовать при решении профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ;

ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности;

ПК-3 - Способен использовать цифровые системы маркетинговых коммуникаций при разработке и реализации digital-стратегии компании.

Обучение по дисциплине (модулю) предполагает, что по его результатам обучающийся будет:

Знать:

- основные понятия контент-дизайна;
- особенности основных графических пакетов растровой, векторной графики и анимации;

- основные способы создания, редактирования и анимации дизайн-продукта;

- законы композиции;
- основы цветоведения;
- основы типографики;
- основы инфографики;
- основы проектирования объектов информационного дизайна.

Уметь:

- осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки дизайн-продукта по ТЗ заказчика;

- выбирать технические и программные средства для разработки дизайн-макета с учетом особенностей исполнения;

- выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);

- выполнять анимацию объектов.

Владеть:

- разработкой технического задания согласно требованиям заказчика;

- проектированием объектов визуальной информации;

- выполнением работ по созданию элементов объектов визуальной информации;

- навыками подготовки дизайн-макетов.

3. Объем дисциплины (модуля).

3.1. Общая трудоемкость дисциплины (модуля).

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 з.е. (144 академических часа(ов)).

3.2. Объем дисциплины (модуля) в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Тип учебных занятий	Количество часов	
	Всего	Семестр №6
Контактная работа при проведении учебных занятий (всего):	48	48
В том числе:		
Занятия лекционного типа	16	16
Занятия семинарского типа	32	32

3.3. Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации составляет 96 академических часа (ов).

3.4. При обучении по индивидуальному учебному плану, в том числе при ускоренном обучении, объем дисциплины (модуля) может быть реализован полностью в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации.

4. Содержание дисциплины (модуля).

4.1. Занятия лекционного типа.

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
1	Введение в контент-дизайн: основные ошибки и стереотипы Рассматриваемые вопросы: - статистика создания контента (презентаций); - описание неудачного контента (презентаций); - разбор основных ошибок презентаций: бессмысленность, хаос, расфокусировка, перегрузка; - введение основных качественных критериев «удачных» презентаций: смысл, структура, интерес, фокус, простота; - вывод формулы успешного дизайна презентации
2	Экосистема контент-дизайна: целевая установка, типы, основы Рассматриваемые вопросы: - типы и цели создания презентаций; - программное обеспечение для создания презентаций и особенности их использования: Power Point, Key of Keynote, Prezi, Piktochart; - выбор Power Point и 5 основных ошибок при его использовании
3	Современные требования к контент-дизайну Рассматриваемые вопросы: - современные общие требования к дизайну и тенденции развития коммуникационного дизайна; - области проектной деятельности коммуникационного дизайна: дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн СМ, арт-дизайн, дизайн среды, дизайн игр и т.д.
4	От идеи к контент-дизайну: структура подготовки Рассматриваемые вопросы: - как сделать дизайн презентации: концепция; - структура презентации: это не PowerPoint, важный этап и методы структуризации информации; - пошаговый алгоритм: концепция, черновик, презентация. Единый стиль презентации: начертание текста, цвета, фон, корпоративный стиль
5	Основы методики дизайн-мышления Рассматриваемые вопросы:

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
	<ul style="list-style-type: none"> - решение задач и поиска идей с помощью методики дизайн-мышления; - области применения дизайн-мышления; - инструменты дизайн-мышления и руководство к использованию
6	<p>Визуальные элементы: инфографика, фон, цвет, текст, изображения, видео</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определение и роль применения визуальных элементов в презентациях; - основные ошибки при использовании; - рекомендации по использованию графических элементов; - выборка шрифтов (подбор и комбинирование); - ресурсы для работы со шрифтами; - подбор цвета и фона; - ресурсы для работы с цветом; - ресурсы для работы с инфорграфикой
7	<p>Визуальные элементы: инфографика, фон, цвет, текст, изображения, видео</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определение и роль применения визуальных элементов в презентациях; - основные ошибки при использовании; - рекомендации по использованию графических элементов; - выборка шрифтов (подбор и комбинирование); - ресурсы для работы со шрифтами; - подбор цвета и фона; - ресурсы для работы с цветом; - ресурсы для работы с инфорграфикой
8	<p>Сценарий, раскадровка, стиль, слайды</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создание презентации в реальном времени на основании реального кейса; - пошаговый план от идеи к дизайну презентации
9	<p>Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - необходимость создания корпоративного стиля презентаций; - разработка фирменного стиля
10	<p>Исследование пользователей и предметной области</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - классификация методов исследования пользователей и юзабилити-оценки; - статистические исследования аудитории; - основные инструменты аналитики; - методы исследований пользователей
11	<p>Проектирование пользовательских интерфейсов на основе анализа пользовательского поведения</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы и особенности проектирования пользовательского интерфейса; - целеполагание в дизайне интерфейса; - этапы проектирования; - инструментальные средства разработки интерфейса; - передача информации визуальным способом; - управляющие элементы разработки интерфейса
12	<p>Основы компьютерного дизайна</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - визуальные аспекты объектов и их влияние друг на друга; - фундаментальные принципы дизайна;

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
	- дизайн интерфейса, ориентированный на пользователей; - дизайн интерфейса, ориентированный на задачи пользователей; - дизайн, ориентированный на мотивы пользователей

4.2. Занятия семинарского типа.

Практические занятия

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
1	Выбор проекта/темы для создания презентации по ней В результате выполнения практического задания студент получает навык подборки неудачных презентаций, переработки слайдов презентаций
2	Создание черновика презентации В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки концепции, выбора программного обеспечения, в котором будет создаваться презентация
3	Создание референсов В результате выполнения практического задания студент получает навык подбора презентаций, которые можно использовать для примера (источники SlideShare, Behance.net)
4	Создание стиля В результате выполнения практического задания студент получает навык определения общего стиля презентации: шрифты, цветовая палитра
5	Разложение темы презентации по методике дизайн-мышления В результате выполнения практического задания студент получает навык проработки темы, идеи и проблемы презентации, используя методики дизайн-мышления
6	Представление количественных данных презентации в виде таблиц, диаграмм В результате выполнения практического задания студент получает навык по представлению данных в виде таблиц, диаграмм, схем
7	Полная сборка презентации с учетом сценария, черновика, дизайна В результате выполнения практического задания студент получает навык сбора презентации проекта, учитывая подготовительные этапы в виде сценария и черновика, оформления диаграмм, схем, изображений, пиктограмм и других графических и текстовых элементов
8	Сценарий, раскадровка, стиль, слайды В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки концептуального шаблона (на основе реальных ТЗ), который включает: целевую установку, выявления типа презентации, описания главных задач, выводы
9	Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки шаблона (на основе реальных ТЗ) с фирменным стилем, который включает: оформление обложки, заголовков на слайде, шрифты, цветовые паттерны, графики и стиль изображений, иконок
10	Проектирование и разработка интерактивных дашбордов В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки шаблона дашборда (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)
11	Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)
12	Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки продуктов

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
	информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)
13	Изучение Figma В результате выполнения практического задания студент получает навык работы в Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)
14	Этапы разработки интерфейса В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки интерфейса приложения для стационарного компьютера, подготовки прототипа интерфейсов
15	Анализ аудитории, анализ конкурентов В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки брифинг клиента. Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта).
16	Разработка лендинга на выбранную тему В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки лендинга. Определить элементы дизайна. Разработать руководство по стилю. Создать библиотеку компонентов. Спроектировать интерфейс лендинга на основе проведенного анализа аудитории
17	Разработка информационного или корпоративного сайта на выбранную тему В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки корпоративного сайта. Определить элементы дизайна. Разработать руководство по стилю. Создать библиотеку компонентов. Спроектировать интерфейс информационного или корпоративного сайта на основе проведенного анализа аудитории
18	Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки интернет-магазина. Определить элементы дизайна. Разработать руководство по стилю. Создать библиотеку компонентов. Спроектировать интерфейс интернет-магазина или сервиса на основе проведенного анализа аудитории
19	Проектирование мобильного приложения В результате выполнения практического задания студент получает навык разработки стилистики мобильного приложения. Разобрать этапы создания интерфейса мобильного приложения. Разработать пользовательские сценарии. Разработать карту экранов в части описанных пользовательских сценариев. Подготовить прототипы экранов. Подобрать не менее двух стилистик для приложения. На основании одной из стилистик разработать дизайн-концепцию приложения

4.3. Самостоятельная работа обучающихся.

№ п/п	Вид самостоятельной работы
1	Подготовка к практическим занятиям
2	Работа с лекционным материалом
3	Работа с литературой
4	Подготовка к промежуточной аттестации.
5	Подготовка к текущему контролю.

5. Перечень изданий, которые рекомендуется использовать при освоении дисциплины (модуля).

№ п/п	Библиографическое описание	Место доступа
1	Е. Э. Павловская. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов — 2-е изд., перераб. и доп. / Е. Э. Павловская. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — ISBN 978-5-534-11169-9.	https://urait.ru/bcode/473438 (дата обращения: 07.06.2024). - Текст: электронный.
2	Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов — 2-е изд., испр. и доп. / Т. В. Литвина. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 181 с. — ISBN 978-5-534-10964-1.	https://urait.ru/bcode/473415 (дата обращения: 07.06.2024). - Текст: электронный.

6. Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, которые могут использоваться при освоении дисциплины (модуля).

Официальный сайт РУТ (МИИТ) (<https://www.miit.ru/>).

Научно-техническая библиотека РУТ (МИИТ) (<http://library.miit.ru>).

Образовательная платформа «Юрайт» (<https://urait.ru/>).

Общие информационные, справочные и поисковые системы «Консультант Плюс», «Гарант».

7. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства, необходимого для освоения дисциплины (модуля).

Интернет-браузер - программа для просмотра веб-страниц (Яндекс. Браузер и др.).

Операционная система Microsoft Windows.

Офисный пакет приложений Microsoft Office

8. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Для проведения лекционных занятий необходима аудитория с мультимедиа аппаратурой. Для проведения практических занятий требуется аудитория, оснащенная мультимедиа аппаратурой и ПК с необходимым программным обеспечением и подключением к сети интернет.

9. Форма промежуточной аттестации:

Экзамен в 6 семестре.

10. Оценочные материалы.

Оценочные материалы, применяемые при проведении промежуточной аттестации, разрабатываются в соответствии с локальным нормативным актом РУТ (МИИТ).

Авторы:

доцент, к.н. кафедры «Современные
технологии социально-
экономического образования»

Н.Н. Гринчар

Согласовано:

Заведующий кафедрой ЭУТ
и.о. заведующего кафедрой СТСЭО
Председатель учебно-методической
комиссии

М.Г. Данилина

И.И. Соколова

М.В. Ишханян