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 - программа бакалавриата
по направлению подготовки
42.03.01 Реклама и связи с общественностью,
утвержденной первым проректором РУТ (МИИТ)
Тимониным В.С.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Информационный дизайн и инфографика

Направление подготовки: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность (профиль): Реклама и связи с общественностью в отрасли

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: 18.03.2024

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

ПК-1 - Способен разрабатывать коммуникационную кампанию, создавать рекламный контент для продвижения продукта в цифровой среде.

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

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.

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.

Владеть:

- разработкой технического задание 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 №4
Контактная работа при проведении учебных занятий (всего):	64	64
В том числе:		
Занятия лекционного типа	16	16
Занятия семинарского типа	48	48

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 80 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: - решение задач и поиска идей с помощью методики дизайн-мышления; - области применения дизайн-мышления; - инструменты дизайн-мышления и руководство к использованию

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
6	Отображение данных: схемы, графики, таблицы, диаграммы Рассматриваемые вопросы: - оптимизация текстовой информации; - правила и методики оформления схем, графиков и таблиц; - интересные приема оформления
7	Визуальные элементы: инфографика, фон, цвет, текст, изображения, видео Рассматриваемые вопросы: - 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; - подбир цвета и фона; - ресурсы для работы с цветом; - ресурсы для работы с инфорграфикой
8	Сценарий, раскадровка, стиль, слайды Рассматриваемые вопросы: - создание презентации в реальном времени на основании реального кейса; - пошаговый план от идеи к дизайну презентации
9	Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты Рассматриваемые вопросы: - необходимость создания корпоративного стиля презентаций; - разработка фирменного стиля
10	Исследование пользователей и предметной области Рассматриваемые вопросы: - классификация методов исследования пользователей и юзабилити-оценки; - статистические исследования аудитории; - основные инструменты аналитики; - методы исследований пользователей
11	Проектирование пользовательских интерфейсов на основе анализа пользовательского поведения Рассматриваемые вопросы: - 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	Основы компьютерного дизайна Рассматриваемые вопросы: - визуальные аспекты объектов и их влияние друг на друга; - фундаментальные принципы дизайна; - 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 работы на практическом занятии студент делает подборку неудачных презентаций, переработку слайдов презентаций
2	Создание черновика презентации В результате работы на практическом занятии студент продумывает концепцию, выбирает программное обеспечение, в котором будет создаваться презентация
3	Создание референсов В результате работы на практическом занятии студент подбирает презентации, которые можно использовать для примера (источники SlideShare, Behance.net)
4	Создание стиля В результате работы на практическом занятии студент определяет общий стиль презентации: шрифты, цветовая палитра
5	Разложение темы презентации по методике дизайн-мышления В результате работы на практическом занятии студент прорабатывает темы, идеи и проблемы презентации, используя методики дизайн-мышления. Задание может выполнятся в формате презентации, таблицы Excel, mind-map и других программ.
6	Представление количественных данных презентации в виде таблиц, диаграмм В результате работы на практическом занятии студент оформляет по материалу лекции и предложенным рекомендациям все диаграммы, таблицы. При отсутствии данных в презентации, которые можно представить в виде таблиц, диаграмм, схем, задание выполняется на отвлеченном примере, который предлагается либо преподавателем, либо находится самостоятельно студентом
7	Полная сборка презентации с учетом сценария, черновика, дизайна В результате работы на практическом занятии студент проводит сбор 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 работы на практическом занятии студент отдельно от проекта разрабатывает один концептуальный шаблон (на основе реальных ТЗ), который включает: целевую установку, выявления типа презентации, описания главных задач, выводы
9	Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты В результате работы на практическом занятии студент отдельно от проекта разрабатывает один шаблон (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 работы на практическом занятии студент разрабатывает шаблон дашборда (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.)
11	Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации В результате работы на практическом занятии студент отдельн разрабатывает элементы корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа)
12	Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов В результате работы на практическом занятии студент разрабатывает продукт информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды)
13	Этапы разработки интерфейса В результате работы на практическом занятии студент разбирает этапы разработки интерфейса приложения для стационарного компьютера. Подготовливает прототипы интерфейсов и материалы для разработчиков на выбранную тему
14	Анализ аудитории, анализ конкурентов В результате работы на практическом занятии студент составляет брифинг клиента.

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
15	Разработка лендинга на выбранную тему В результате работы на практическом занятии студент определяет элементы дизайна.
16	Разработка информационного или корпоративного сайта на выбранную тему В результате работы на практическом занятии студент разрабатывает руководство по стилю.
17	Проектирование мобильного приложения (часть 1) В результате работы на практическом занятии студент разрабатывает этапы создания интерфейса мобильного приложения.
18	Проектирование мобильного приложения (часть 2) В результате работы на практическом занятии студент подготавливает 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	Выполнение курсовой работы.
5	Подготовка к промежуточной аттестации.
6	Подготовка к текущему контролю.

4.4. Примерный перечень тем курсовых работ

Разработка лендинга в соответствии с предметной областью:

- страховая медицинская компания
- агентство недвижимости
- фотоцентр
- ателье
- компания по разработке программных продуктов
- кадровое агентство
- строительная организация
- ресторан
- мебельный центр
- управляющая компания ЖКХ
- авиакомпания
- туроператор

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

№ п/п	Библиографическое описание	Место доступа
1	Графический дизайн. Современные концепции / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с.	НТБ МИИТ, ЭБС Юрайт URL: https://urait.ru/bcode/473438 (дата обращения: 28.03.2023). - Текст: электронный.
2	Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 181 с.	НТБ МИИТ, ЭБС Юрайт URL: https://urait.ru/bcode/473415 (дата обращения: 28.03.2023). - 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» (https://www.consultant.ru/), «Гарант» (https://www.garant.ru/).

Электронно-библиотечная система издательства «Лань» (http://e.lanbook.com/).

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

Яндекс. Браузер.

Операционная система Microsoft Windows.

Офисный пакет приложений Microsoft 365 и приложения 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:

Курсовая работа в 4 семестре.
Экзамен в 4 семестре.

10. Оценочные материалы.

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

Авторы:

старший преподаватель кафедры
«Современные технологии
социально-экономического
образования» А.В.Леонова

Согласовано:

и.о. заведующего кафедрой ЭУТ М.Г. Данилина

и.о. заведующего кафедрой СТСЭО И.И. Соколова

Председатель учебно-методической
комиссии М.В. Ишханян