

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
38.03.05 Бизнес-информатика,
утвержденной первым проректором РУТ (МИИТ)
Тимониным В.С.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Контент-дизайн

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль): Цифровая экономика

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: 564169
Подписал: заведующий кафедрой Каргина Лариса Андреевна
Дата: 17.04.2025

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-1 - Способен проводить моделирование, анализ и совершенствование бизнес-процессов и информационно-технологической инфраструктуры предприятия в интересах достижения его стратегических целей с использованием современных методов и программного инструментария;

ОПК-3 - Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации;

ОПК-5 - Способен организовывать взаимодействие с клиентами и партнерами в процессе решения задач управления жизненным циклом информационных систем и информационно-коммуникационных технологий ;

ПК-1 - Способен определять ИТ-продукт, управлять его дизайном, регулировать план его развития и продвижения, согласуя работу соответствующих подразделений;

ПК-4 - Способен организовывать взаимодействие с клиентами и партнерами в процессе решения задач управления жизненным циклом ИТ-инфраструктуры предприятия.

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.);
- организовывать взаимодействие с клиентами и партнерами в процессе решения задач;
- управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий;
- выполнять анимацию объектов.

Владеть:

- разработкой технического задания согласно требованиям заказчика;
- проектированием объектов визуальной информации;
- выполнением работ по созданию элементов объектов визуальной информации;
- навыками моделирования, анализа и совершенствования бизнес-процессов;
- навыками использования современных методов и программного инструментария;

- навыками подготовки дизайн-макетов.

3. Объем дисциплины (модуля).

3.1. Общая трудоемкость дисциплины (модуля).

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 з.е. (108 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):	32	32
В том числе:		
Занятия лекционного типа	16	16
Занятия семинарского типа	16	16

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 76 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);

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
	- 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.
6	Отображение данных: схемы, графики, таблицы, диаграммы Рассматриваемые вопросы: - оптимизация текстовой информации; - правила и методики оформления схем, графиков и таблиц; - интересные приемы 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; - подборка шрифтов (подбор и комбинирование); - ресурсы для работы со шрифтами; - подбор цвета и фона; - ресурсы для работы с цветом; - ресурсы для работы с инфорграфикой.
8	Сценарий, раскадровка, стиль, слайды Рассматриваемые вопросы: - определение и значение сценария, раскадровки, стиля и слайдов в презентации; - создание презентации в реальном времени на основании реального кейса.
9	Сценарий, раскадровка, стиль, слайды Рассматриваемые вопросы: - выбор стиля презентации; - пошаговый план от идеи к дизайну презентации.

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
10	Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты Рассматриваемые вопросы: - необходимость создания корпоративного стиля презентаций; - создание макетов.
11	Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты Рассматриваемые вопросы: - правила создания эффективных шаблонов; - разработка фирменного стиля.
12	Проектирование и разработка интерактивных дашбордов Рассматриваемые вопросы: - разработка шаблона дашборда (диаграммы, графики, таблицы, иконки и т.д.); - преимущества использования интерактивных дашбордов.
13	Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации Рассматриваемые вопросы: - роль корпоративных коммуникаций; - разработка элементов корпоративной идентичности (логотип, логобук, анимация логотипа).
14	Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов Рассматриваемые вопросы: - этапы создания информационного дизайна; - разработка продуктов информационного дизайна (плакат, афиша, листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды).

4.2. Занятия семинарского типа.

Практические занятия

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
1	Кейс «Выбор проекта/темы для создания презентации по ней» В ходе практического занятия студент осуществляет: - подборку неудачных презентаций; - переработку слайдов презентаций.
2	Кейс «Создание черновика презентации» В ходе практического занятия студенту необходимо: - продумать концепцию; - выбрать программное обеспечение, в котором будет создаваться презентация.
3	Кейс «Создание референсов» В ходе практического занятия студенту необходимо: - просмотреть примеры презентаций; - подобрать презентации, которые можно использовать для примера (источники SlideShare, Behance.net).
4	Кейс «Создание стиля» В ходе практического занятия студент приобретает навыки определения общего стиля презентации: - шрифты; - цветовая палитра.
5	Кейс «Разложение темы презентации по методике дизайн-мышления» В ходе практического занятия студент прорабатывает: - темы;

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
	- идеи и проблемы презентации, используя методики дизайн-мышления. Задание может выполняться в формате презентации, таблицы Excel, mind-map и других программ.
6	Кейс «Представление количественных данных презентации в виде таблиц, диаграмм» В ходе практического занятия студенту необходимо по материалу лекций и предложенным рекомендациям оформить 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	Кейс «Полная сборка презентации с учетом сценария, черновика, дизайна» В ходе практического занятия студент осуществляет: - сбор презентации проекта, учитывая подготовительные этапы в виде сценария и черновика; - оформления диаграмм, схем, изображений, пиктограмм и других графических и текстовых элементов.
8	Кейс «Сценарий, раскадровка, стиль, слайды» В ходе практического занятия студент отдельно от проекта разрабатывает один концептуальный шаблон (на основе реальных ТЗ), который включает: - целевую установку; - выявления типа презентации; - описания главных задач; - выводы.
9	Кейс «Создание шаблонов: разработка фирменного стиля, макеты» В ходе практического занятия 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	Кейс «Проектирование и разработка интерактивных дашбордов» В ходе практического занятия студент приобретает навыки разработки шаблона дашборда: - диаграммы; - графики; - таблицы; - иконки и т.д.
11	Кейс «Корпоративная идентичность, корпоративные коммуникации» В ходе практического занятия студент учится разрабатывать элементы корпоративной идентичности: - логотип; - логобук; - анимация логотипа.
12	Кейс «Информационный дизайн. Дизайн digital-продуктов» В ходе практического занятия студент приобретает навыки разработки продуктов информационного дизайна: - плакат; - афиша; - листовка, и т.п. в том числе для цифровой среды.

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	Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9.	— Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/473438 (дата обращения: 28.03.2025).
2	Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1.	— Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/473415 (дата обращения: 28.03.2025).

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/>).

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

«Консультант Плюс» (<http://www.consultant.ru/>),

«Гарант» (<http://www.garant.ru/>)

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

1. Операционная система Microsoft Windows.
2. 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:

Зачет 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. Волошина

Согласовано:

Заведующий кафедрой ИСЦЭ

Л.А. Каргина

Председатель учебно-методической
комиссии

М.В. Ишханян