

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**СОГЛАСОВАНО**

Заведующий кафедрой

Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях (ИТККИ ИСФФ)  
наименование кафедры

подпись, инициалы, фамилия

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

институт, реализующий ОП ВО

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий кафедрой

Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях (ИТККИ ИСФФ)  
наименование кафедры

подпись, инициалы, фамилия

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

институт, реализующий дисциплину

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И  
ИНФОГРАФИКА/ADOBE INDESIGN**

Дисциплина Б1.В.ДВ.12.04 Графический дизайн и инфографика/Adobe InDesign

Направление подготовки /  
специальность

Направленность  
(профиль)

Форма обучения

очная

Год набора

2019

Красноярск 2021

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования с учетом профессиональных стандартов по укрупненной группе

090000 «ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА»

---

Направление подготовки /специальность (профиль/специализация)

09.03.03 Прикладная информатика

---

Программу  
составили

Канд. техн. наук, Доцент, А.В. Усачёв

---

## **1 Цели и задачи изучения дисциплины**

### **1.1 Цель преподавания дисциплины**

сформировать базовые представления о графическом дизайне как виде современного проектирования, сформировать практические навыки студентов в области графического дизайна.

### **1.2 Задачи изучения дисциплины**

**Знать:**

- технологию дизайнерской работы, современные тенденции развития графического дизайна, актуальные проблемы и задачи сферы дизайна;
- основные инструменты графического дизайна
- роль и функции графического дизайна в современном проектировании информационных систем

**Уметь:**

- использовать графические редакторы в процессе дизайн-проектирования, самостоятельно решать дизайнерские задачи на основе анализа существующих знаний и методик, а также на основе современных тенденций развития визуальной культуры;
- применять полученные знания в процессе практической профессиональной деятельности;

**Иметь навыки и (или) опыт деятельности (владеть):**

- навыками графического дизайна в проектах цифрового дизайн-проектирования, навыками моделирования и макетирования в сфере графического дизайна;
- навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы;
- навыками ориентации в современных тенденциях графического дизайна, самостоятельного проектирования на основе современных тенденций

**1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

<b>УК-1:Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</b>
--

<b>УК-1.1:Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач</b>
---

<b>УК-1.2:Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия</b>
---

решений в профессиональной деятельности
УК-1.3: Владеет навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками; методами принятия решений
ПК-5: Способен организовать работу по созданию и редактированию контента информационного ресурса
ПК-5.1: Знает содержание и методы решения задач по созданию и редактированию контента
ПК-5.2: Умеет: составлять планы работ, оценивать их содержание и трудоемкость выполнения; работать с большими объемами информации
ПК-5.3: Владеет навыками: планирования работ по наполнению сайта; распределения работ по созданию и редактированию контента; документирования сведений о процессах и результатах выполнения работ различными исполнителями
ПК-7: Способен анализировать информационные потребности пользователей информационных ресурсов
ПК-7.1: Знает: терминологию и ключевые параметры веб-статистики; основные принципы и методы сбора статистики посещаемости веб-сайтов; популярные сервисы для сбора веб-статистики
ПК-7.2: Умеет: анализировать структурированную и неструктурированную информацию; - владеть популярными сервисами для оценки посещаемости характеристик аудитории сайтов
ПК-7.3: Владеет навыками: проведения общего анализа посещаемости сайта; выявления наиболее популярных страниц; выработки решений по наполнению сайта контентом
ПК-11: Способен проводить работы по проектированию и дизайну ИС
ПК-11.1: Знает: инструменты и методы проектирования и дизайна ИС; теорию баз данных; языки программирования и работы с базами данных; возможности ИС
ПК-11.2: Умеет: кодировать на языках программирования; верифицировать структуру программного кода
ПК-11.3: Владеет навыками: разработки структуры программного кода ИС; - верификации структуры программного кода ИС относительно архитектуры ИС и требований заказчика к ИС

1.4 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.12.04 «Графический дизайн и инфографика/Adobe InDesign» входит в раздел Б1 «Дисциплины (модули): часть, формируемая участниками образовательных отношений», дисциплины по выбору.

1.5 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр
		6
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>3 (108)</b>	<b>3 (108)</b>
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>1,5 (54)</b>	<b>1,5 (54)</b>
занятия лекционного типа	0,5 (18)	0,5 (18)
занятия семинарского типа		
в том числе: семинары		
практические занятия	1 (36)	1 (36)
практикумы		
лабораторные работы		
другие виды контактной работы		
в том числе: групповые консультации		
индивидуальные консультации		
иная внеаудиторная контактная работа:		
групповые занятия		
индивидуальные занятия		
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>1,5 (54)</b>	<b>1,5 (54)</b>
изучение теоретического курса (ТО)		
расчетно-графические задания, задачи (РГЗ)		
реферат, эссе (Р)		
курсовое проектирование (КП)	Нет	Нет
курсовая работа (КР)	Нет	Нет
<b>Промежуточная аттестация (Зачёт)</b>		

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа (акад. час)	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа, (акад. час)	Формируемые компетенции
			Семинары и/или Практические занятия (акад. час)	Лабораторные работы и/или Практикумы (акад. час)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Графический дизайн и инфографика	18	36	0	0	ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3
2		0	0	0	54	ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3
Всего		18	36	0	54	

#### 3.2 Занятия лекционного типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
1	1	Графический дизайн и фирменный стиль	2	0	0
2	1	Форма. Графический прием. Стилизация формы	2	0	0
3	1	Изобразительные знаки	2	0	0

4	1	Основные и дополнительные элементы фирменного стиля	3	0	0
5	1	Композиционные схемы «малых» и «больших» форм	3	0	0
6	1	Наружная реклама и ее классификация	3	0	0
7	1	Печатная реклама и ее элементы	3	0	0
Всего			12	0	0

### 3.3 Занятия семинарского типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в acad. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
1	1	Графический дизайн и фирменный стиль	4	0	0
2	1	Композиция в графическом дизайне	4	0	0
3	1	Шрифт. Образ шрифта	4	0	0
4	1	Принципы построения логотипа	6	0	0
5	1	Создание основных элементов фирменного стиля в программе Adobe Illustrator	6	0	0
6	1	Цвет в фирменном стиле	6	0	0
7	1	Разработка полного пакета фирменного стиля	6	0	0
Всего			36	0	0

### 3.4 Лабораторные занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в acad. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

## **5 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **7 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Э1	Графики, которые убеждают всех	<a href="https://www.litres.ru/aleksandr-bogachev/grafiki-kotorye-ubezhdaut-vseh/">https://www.litres.ru/aleksandr-bogachev/grafiki-kotorye-ubezhdaut-vseh/</a>
Э2	Графический дизайн	<a href="https://marhi.ru/sveden/files/Method_posobie_graficheskii_dizain_070303.pdf">https://marhi.ru/sveden/files/Method_posobie_graficheskii_dizain_070303.pdf</a>
Э3	Основы теории и методологии в графическом дизайне	<a href="https://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/8406.pdf">https://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/8406.pdf</a>
Э4	Основы верстки в InDesign	<a href="https://fsc.bsu.by/wp-content/uploads/2016/07/OsnovyVerstkiVnDesign.pdf">https://fsc.bsu.by/wp-content/uploads/2016/07/OsnovyVerstkiVnDesign.pdf</a>

## **8 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Самостоятельная работа по дисциплине включает в себя самостоятельное изучение теоретического материала, не включенного в лекционный курс. При самостоятельном изучении теоретического материала используются интернет пособия.

## **9 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)**

### **9.1 Перечень необходимого программного обеспечения**

9.1.1	Интернет – браузеры (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer,
9.1.2	Яндекс.Браузер), пакет Microsoft Office.

### **9.2 Перечень необходимых информационных справочных систем**

9.2.1	Информационно – справочная система «Научная библиотека СФУ»,
9.2.2	электронные библиотеки, архивы.

## **10 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**



Оснащенные компьютерной техникой помещения с возможностью подключения к сети Интернет. Проектор, экран, интерактивная доска.