

**Учреждение высшего образования  
«Московский художественно-промышленный институт»**

**Отделение среднего образования**

Факультет Дизайна  
Кафедра «Графический дизайн»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2  
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич  
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

**УТВЕРЖДАЮ**

Первый проректор,  
к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_ М.К. Ясенко  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

**ОП.09 Технологии интерактивного дизайна**

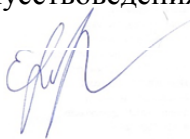
**Рабочая программа учебной дисциплины**  
для обучающихся по специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Графический дизайн

Квалификация дизайнер

Москва, 2022

Рассмотрено на заседании кафедры  
«Графический дизайн» Протокол № 1 от  
25 августа 2020 г.  
Зав. кафедрой, канд. искусствоведения, проф.  
Ерохина Ю.В



Утверждено Ученым советом МХПИ  
Протокол № 1 от 28 августа 2020 г.  
Учёный секретарь,  
к.ф.н., доц



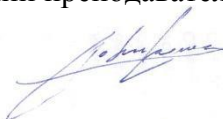
Т.А. Чикаева

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 05 мая 2022 г. № 308.

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами вариативной части основной профессиональной образовательной программы по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), профиля Графический дизайн (на базе основного общего образования) в соответствии с требованиями ФГОС СПО на 3 курсе в 6,7 семестрах.

Разработчик:

**Левин Иван Сергеевич**, старший преподаватель кафедры  
«Графический дизайн» МХПИ;



(подпись)

Согласовано,  
декан факультета дизайна, доцент



В.М. Мирошникова

Рецензенты:

Генеральный директор ООО «Почерк Мастера» О.В. Рогачев



(подпись)

**Содержание**

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины «Технологии интерактивного дизайна»	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	5
3. Условия реализации программы учебной дисциплины	8
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	10

## 1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.09 «Технологии интерактивного дизайна»

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является вариативной частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Рабочая программа учебной дисциплины, «Технологии интерактивного дизайна», может быть использована в разработке программ дополнительного профессионального образования и профессиональной подготовке работников в области дизайна.

### 1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Дисциплина «Технологии интерактивного дизайна» входит в профессиональный цикл и относится к циклу общепрофессиональных дисциплин (из вариативной части)

Программа направлена на формирование следующих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

### 1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

**уметь:**

- понимать задачи и цели исходя из функций интернет-ресурса;
- использовать технологии и программы для структурирования информации;
- владеть инструментами и навыками верстки веб-страницы;
- создавать работающий прототип интернет-ресурса.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

**знать:**

- онлайн-сервисы для разработки интерфейсов и прототипирования;
- принципы верстки с учетом специфики Рунета (русскоязычного интернета);
- основные требования к файлам, применяемым в создании веб-сайта.

### 1.5 Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 114 часов, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 90 часов;
- самостоятельной работы обучающегося 24 часов.

## 2. Структура и содержание учебной дисциплины

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	114
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	90

в том числе:	
практические занятия	46
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>24</b>
в том числе:	
работа с конспектом лекций изучение новой литературы выполнение домашних заданий посещение музеев и выставок	
<b><i>Итоговая аттестация в форме</i> экзамена в 6, 7 семестрах</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП. 09 «Технологии интерактивного дизайна»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>6 семестр</b>			
Введение	Цели и задачи дисциплины. Роль дисциплины в профессиональной подготовке. Внутрипредметные и межпредметные связи.	2	1
Тема 1 Основные понятия веб-дизайна.	<b>Содержание учебного материала</b>	10	3
	Браузер. Домен и хостинг. Типы интернет-ресурсов. Современный подход и порядок действий при создании веб-сайта. Целевая аудитория и бриф на разработку интернет-ресурса.		
	<b>Практическое занятие</b> Объект проектирования, графическая цель		
Тема 2 Анализ ресурсов-аналогов.	<b>Содержание учебного материала</b>	12	3
	Определение ресурсов-аналогов согласно функционалу будущего интернет-ресурса. Проведения интерактивного анализа ресурсов-аналогов с целью выявления закономерностей и различий в их структуре и содержании.		
	<b>Практическое занятие</b> Структурный и содержательный анализ ресурсов-аналогов		
Тема 3 Карта интернет-ресурса.	<b>Содержание учебного материала</b>	12	3
	Интеллект-карты как инструмент планирования и структурирования информации. Виды интеллект-карт.		
	<b>Практическое занятие</b> Карта / блок-схема будущего интернет-ресурса		
Тема 4 Копирайтинг.	<b>Содержание учебного материала</b>	12	3
	Понятие копирайтинг. Цели и задачи копирайтинга. SEO-копирайтинг. Креативный копирайтинг. Гибридный копирайтинг. Проверка текста на уникальность. Меню интернет-ресурса.		
	<b>Практическое занятие</b> Подготовка текстового наполнения интернет-ресурса		

Тема 5 Верстка страниц интернет-ресурса.	<b>Содержание учебного материала</b>	12	3
	Задачи скетчинга страниц интернет-ресурса. Сетка Bootstrap. Веб-типографика. Основные инструменты и порядок работы в программе Figma. <b>Практическое занятие</b> Скетчинг страницы интернет-ресурса. Стилеобразование и каркасная верстка.		
	<b>Самостоятельная работа</b>	12	
	Тема 1. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 2. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 3. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 4. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 5. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием. Подготовка материала к зачету		
<b>Экзамен в 6 семестре</b>			
		<b>Всего</b>	<b>72</b>
<b>7 семестр</b>			
Тема 6 Ошибки верстки.	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3
	Ошибки верстки: сетка, типографика, отступы. Сложности возникающие при работе с программой Figma: настройки стилей, работа с группами и слоями.		
	<b>Практическое занятие</b> Стилеобразование и каркасная верстка (работа над ошибками)		
Тема 7 Подготовка визуального наполнения.	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3
	Требования к изображениям на сайте. Favicon. Классические графические форматы для размещения на веб-страницах и их особенности. Новые графические форматы. Retina Display. Подготовка и вывод изображений в программе Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.		
	<b>Практическое занятие</b> Подготовка визуального наполнения		
Тема 8	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3

Прототипирование интернет-ресурса.	Особенности размещения изображений в программе Figma. Работа с цветокоррекцией и эффектами. Работа с векторными объектами. Прототипирование интернет-ресурса в программе Figma.		
	<b>Практическое занятие</b> Прототипирование страниц интернет-ресурса		
Тема 9 Адаптивная верстка.	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3
	Разрешение экранов. Адаптивная сетка на примере Bootstrap. Привязка макета к среде (Mock-ups).		
	<b>Практическое занятие</b> Адаптивная верстка, привязка к среде		
Тема 10 Презентация в программе Figma.	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3
	Состав проекта дизайна интернет-ресурса. Особенности подготовки презентаций в программе Figma. Вывод презентации из программы Figma в формате *.pdf. Создание локальной копии проекта.		
	<b>Практическое занятие</b> Презентация работы по дисциплине.		
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	Тема 6. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.	12	
	Тема 7. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 8. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 9. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
	Тема 10. Работа с конспектом. Завершение работы над заданием.		
Подготовка материала к зачету			
<b>Экзамен в 7 семестре</b>			
		<b>Всего</b>	<b>42</b>
		<b>Итого</b>	<b>114</b>



### 3. Условия реализации программы дисциплины

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы дисциплины имеется учебный кабинет информационных систем в профессиональной деятельности.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета:

- рабочие места на 10-15 обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- технические средства обучения: наглядные пособия, DVD фильмы, CD и DVD с репродукциями и фотографий, сканер, компьютер, проектор, учебники, методические рекомендации по выполнению практических работ.

#### Минимальные системные требования:

Операционная система: Windows 10 (64-разрядная) версии 1909 или более поздней; macOS Catalina (версия 10.15 или более поздняя).

Процессор: Intel или AMD с поддержкой 64-разрядной версии, с тактовой частотой 2 ГГц или выше, ;

Оперативная память: от 8 ГБ;

HDD: от 8 ГБ свободного места на жестком диске (для установки может потребоваться дополнительное свободное место);

Видеокарта: 4 ГБ видеопамати ГП

Разрешение экрана: минимум 1280 x 800

#### Программное обеспечение:

Графический редакторы: Adobe Illustrator CC, Adobe Photoshop CC

Браузер: Chrome 58+, Firefox 57+, Safari 11+, Microsoft Edge 16+.

Онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени Figma.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

##### Перечень рекомендуемых учебных изданий, дополнительной литературы

###### *Основная литература:*

1. Канивец, Е.К. Информационные технологии в профессиональной деятельности. Курс лекций / Е.К. Канивец ; Министерство образования и науки Российской Федерации. – Оренбург : ОГУ, 2015. – 108 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=439012> (дата обращения: 22.10.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7410-1192-8. – Текст : электронный

2. Кокошко, А.Ф. Инженерная графика : [12+] / А.Ф. Кокошко, С.А. Матюх. – Минск : РИПО, 2016. – 268 с. : ил. – (2-е изд., стер.). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=463293> (дата обращения: 22.10.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-590-0. – Текст : электронный.

###### *Дополнительная литература:*

1. Абоносимов, О.А. Инженерная графика / О.А. Абоносимов, С.И. Лазарев, В.И. Кочетов ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». – Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2017. – 83 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=498905> (дата обращения: 22.10.2019). – Библиогр.: с. 79. – ISBN 978-5-8265-1692-8. – Текст : электронный.

2. Пол, К. Цифровое искусство=Digital Art : [12+] / К. Пол ; ред. Е. Васильева ; пер. А. Глебовской. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 273 с. : ил. – Режим доступа: по

подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492919> (дата обращения: 22.10.2019). – Библиогр.: с. 266-267. – ISBN 978-5-91103-389-7. – Текст : электронный.

#### **Электронные библиотечные системы:**

1. Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
2. Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>
3. Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
4. Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>
5. Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
6. Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
7. Научная электронная библиотека- [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)
8. Ресурс о российском дизайне [электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com)
9. Электронный журнал о дизайне и архитектуре [электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.forma.spb.ru](http://www.forma.spb.ru)
10. Электронная библиотека дизайна [электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.bibliothequedesign.com](http://www.bibliothequedesign.com)

#### **Периодические издания:**

«Статьи по темам и разделам курса в профессиональных журналах:

1. «Как» - журнал о графическом дизайне,
2. «Просто дизайн» - журнал по графическому дизайну,
3. «Проектор» - освещение вопросов дизайна,
4. «Identity» - журнал о визуальной идентичности,
5. «КомпьюАрт» - журнал о цифровых технологиях в дизайне,
6. «Реклама и рекламные технологии» - журнал о взаимодействии рекламы и дизайна,
7. «Дизайнинформ: профессиональный журнал по вопросам дизайна»,
8. «Counterform» - журнал о типографическом дизайне,
9. «Designer» - журнал о визуальных коммуникациях,
10. «Проект. Россия» - журнал о проектном творчестве и архитектуре.

#### **Интернет-ресурсы:**

ИНИОН – <http://www.inion.ru>

#### **Электронные библиотечные системы:**

1. Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
2. Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>
3. Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
4. Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>
5. Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
6. Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
7. Научная электронная библиотека- [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)
8. Ресурс о российском дизайне [электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com)
9. Электронный журнал о дизайне и архитектуре [электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.forma.spb.ru](http://www.forma.spb.ru)
10. Электронная библиотека дизайна [электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.bibliothequedesign.com](http://www.bibliothequedesign.com)

#### 4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых профессиональных и общих компетенций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2	3
<ul style="list-style-type: none"><li>– использует технологии и программы для структурирования информации;</li><li>– владеет инструментами и навыками верстки веб-страницы;</li><li>– создает работающий прототип интернет-ресурса.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>ОК 01</li><li>ОК 02</li><li>ОК 03</li><li>ОК 04</li><li>ОК 09</li></ul>	Экспертная оценка деятельности обучающихся в процессе выполнения и защиты: <ul style="list-style-type: none"><li>- устных ответов;</li><li>- практических занятий;</li><li>лабораторных занятий;</li><li>- заданий для внеаудиторной;</li><li>самостоятельной работы.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- демонстрирует знание интерфейса программы Figma;</li><li>- демонстрирует знания основных приемов создания объектов в программе Figma;</li><li>- демонстрирует знание по подготовке стилей в программе Figma;</li><li>- демонстрирует знание принципов вёрстки;</li><li>- демонстрирует знания по подготовке файлов, применяемым в создании веб-сайтов согласно основным требованиям,</li><li>- демонстрирует знание принципов прототипирования.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>ОК 01</li><li>ОК 02</li><li>ОК 03</li><li>ОК 04</li><li>ОК 09</li></ul>	Экспертная оценка деятельности обучающихся в процессе выполнения и защиты: <ul style="list-style-type: none"><li>- устных ответов;</li><li>- практических занятий;</li><li>- заданий для внеаудиторной;</li><li>- самостоятельной работы.</li></ul>