

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Максимов Алексей Борисович  
Должность: директор департамента по образовательной политике  
Дата подписания: 05.09.2026 10:22:43  
Уникальный программный ключ:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ  
И. о. директора  
/Я.В.Дмитриев/  
«26» февраля 2026 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Дизайн мультимедиа**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник-график (оформление печатной продукции)**

Квалификация  
**Специалист**

Форма обучения  
**Очная**

Москва, 2026 г.

**Разработчик(и):**

Доцент



/Е.И. Тулин/

**Согласовано:**

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое  
оформление печатной продукции»



/Е.Б.Третьяк/

Заседание кафедры: 29 января 2026, протокол №6

## Содержание

|                                                                                  |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине                   | 4 |
| 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы                         | 4 |
| 3 Структура и содержание дисциплины                                              | 4 |
| 3.1 Виды учебной работы и трудоемкость                                           | 5 |
| 3.2 Тематический план изучения дисциплины                                        | 5 |
| 3.3 Содержание дисциплины                                                        | 5 |
| 3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий                     | 5 |
| 3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)                                  | 6 |
| 4 Учебно-методическое и информационное обеспечение                               | 6 |
| 4.1 Нормативные документы и ГОСТы                                                | 6 |
| 4.2 Основная литература                                                          | 6 |
| 4.3 Дополнительная литература                                                    | 6 |
| 4.4 Электронные образовательные ресурсы                                          | 7 |
| 4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение             | 7 |
| 4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы | 7 |
| 5 Материально-техническое обеспечение                                            | 7 |
| 6 Методические рекомендации                                                      | 7 |
| 6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения          | 7 |
| 6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины                 | 7 |
| 7 Фонд оценочных средств                                                         | 7 |
| 7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения                            | 7 |
| 7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения                             | 8 |
| 7.3 Оценочные средства                                                           | 8 |

## 1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения специалистами дисциплины «Дизайн мультимедиа» являются освоение методологической культуры создания веб-сайтов и приложений для настольных компьютеров и мобильных устройств, которая определяется тремя факторами – формированием принципов организации и требований к необходимым материалам и инструментам и практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

Разработка технического задания веб-проекта;

Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;

Формирование концепции его оформления и структуры материала;

Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;

Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

Обучение по дисциплине «Дизайн мультимедиа» направлено на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций                                                                      | Индикаторы достижения компетенции                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах | ИУК-9.1. Обладает представлениями об инклюзивной компетентности и особенностях применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах. ИУК-9.2. Проявляет толерантность в отношении к инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья. ИУК-9.3. Применяет принципы недискриминационного взаимодействия с людьми с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья с учетом их социально-психологических особенностей при коммуникации в различных сферах жизнедеятельности.                                                                                                                                                                                  |
| ПК-1: Способен осуществлять концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса | ИПК-1.1 Знает тенденции в проектировании графических пользовательских интерфейсов; ИПК-1.2 Знает техническую эстетику в рамках визуального дизайна графического пользовательского интерфейса; ИПК-1.3 Умеет эскизировать графические пользовательские интерфейсы; ИПК-1.4 Умеет составлять условные макеты графического пользовательского интерфейса; ИПК-1.5 Владеет навыком проектирования структурной схемы экранов графического пользовательского интерфейса, взаимодействия между экранами, структур наследования свойств и элементов графического пользовательского интерфейса (информационная архитектура); ИПК-1.6 Владеет навыком прототипирования графического пользовательского интерфейса. |

## 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками: Б1.1.25.1 Введение в проектную деятельность; Б1.2.4 Художественно-техническое оформление печатной продукции; Б1.ЭД.1 Дополненная реальность; Б3.1 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

### 3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (108 часов).

#### 3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

**Очная**

| № п/п | Вид учебной работы            | Всего часов | Семестр 10 |
|-------|-------------------------------|-------------|------------|
| 1     | Аудиторные/контактные занятия | 72          | 72         |
| 1.1   | Лабораторные занятия          | 72          | 72         |
| 2     | Самостоятельная работа        | 36          | 36         |
| 3     | Промежуточная аттестация      |             | Зачет      |
|       | Итого                         | 108         | 108        |

#### 3.2 Тематический план изучения дисциплины

##### 3.2.1. Очная форма обучения

| № п/п | Разделы/темы дисциплины                    | Всего | Лекции | Семинарские/практические | Лабораторные | Практическая подготовка | Самостоятельная работа |
|-------|--------------------------------------------|-------|--------|--------------------------|--------------|-------------------------|------------------------|
| 1     | Что такое веб-дизайн                       | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 2     | Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 3     | История веб-дизайна                        | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 4     | Пластика в веб-дизайне                     | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 5     | Обзор основного интерфейса программы Figma | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 6     | Основы атомарного дизайна                  | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 7     | Введение в прототипирование в Figma        | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 8     | Практическое создание дизайн-концептов     | 12    | –      | –                        | 8            | –                       | 4                      |
| 9     | Оформление работ в портфолио               | 6     | –      | –                        | 4            | –                       | 2                      |
| 10    | Передача файлов разработчику               | 6     | –      | –                        | 4            | –                       | 2                      |
| Итого |                                            | 108   | –      | –                        | 72           | –                       | 36                     |

#### 3.3 Содержание дисциплины

| Изучение Figma                             | Содержание раздела                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Что такое веб-дизайн                       | Что такое веб дизайн, его основные критерии и объекты деятельности. Кто такой веб-дизайнер и как происходит его работа.                                          |
| Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять | Каковы критерии качества работы веб-дизайнера                                                                                                                    |
| История веб-дизайна                        | История формирования веб-дизайна                                                                                                                                 |
| Пластика в веб-дизайне                     | История пластики, стилей и творческих методов веб-дизайна                                                                                                        |
| Обзор основного интерфейса программы Figma | Изучение основных функций программы, необходимых для создания веб-дизайна                                                                                        |
| Основы атомарного дизайна                  | Методология создания сайтов и приложений, формирования UI-kit и развития дизайн систем                                                                           |
| Введение в прототипирование в Figma        | Работа в программе Figma для создания прототипов, анимаций и переходов страниц                                                                                   |
| Практическое создание дизайн-концептов     | Практическая работа в программе по собственному заданию, формирование условий задания и критериев выбора темы.                                                   |
| Оформление работ в портфолио               | Правила оформления работ в портфолио для просмотра на экзамене                                                                                                   |
| Передача файлов разработчику               | Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел. |

#### 3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

##### 3.4.1. Лабораторные занятия

| Раздел 1. Изучение Figma                                                         | Содержание лабораторных занятий                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов сайтов, сервисов или приложений | На основании случайного выбора формируются общие критерии заданий: Разработка дизайна сайтов, сервисов или приложений по темам: Фитнес-трекер, Сервис знакомств, Онлайн кинотеатр, Интернет-магазин, Платформа продажи курсов. По каждому необходимо подготовить набор из 7 типовых страниц, с адаптивом, и двумя темами, для светлого системного интерфейса и темного. |

### **3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)**

Курсовой проект (курсовая работа) академическим учебным планом не предусмотрен.

## **4 Учебно-методическое и информационное обеспечение**

### **4.1 Нормативные документы и ГОСТы**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013. Образовательная программа по специальности 54.05.03 «Графика» специализация «Художник-график (оформление печатной продукции)». Учебный план по специальности 54.05.03 «Графика».

### **4.2 Основная литература**

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457117> (дата обращения: 28.04.2020).

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454519> (дата обращения: 28.04.2020).

3. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 218 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00515-8. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/451207> (дата обращения: 28.04.2020).

4. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10015-0. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456393> (дата обращения: 28.04.2020).

### **4.3 Дополнительная литература**

1. Основы информатики. Компьютерная графики: лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. — М.: МГУП, 2003. — 119 с.

2. Келейников, И.В. Типографика книги: учебное пособие по спец. 070902.65 — «Графика» / И. В. Келейников; М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП. — М.: МГУП, 2008. — 105 с.

3. Папанек В. Дизайн для реального мира. - М.:ИД АРОНОВ, 2012 - 416 с.

4. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне - М.: Студия Артемия Лебедева, 2014. - 184с.

5. Лебедев А. Ководство (четвертое издание) - М.: Студия Артемия Лебедева, 2013 - 536 с.

6. Итан Маркотт. Отзывчивый веб-дизайн. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 170 с.
7. Дэвид Берман. Do Good Design. Как дизайнеры могут изменить мир. - М. Символ-Плюс. 2011. - 198 стр.
8. John Krahenbuhl. Axure RP Prototyping Cookbook. - UK, Birmingham, PACT Publishing. 2014. - 300 стр.
9. Sandee Cohen, Diane Burns. Digital Publishing with Adobe InDesign CS6. - USA, California, Adobe Press, 2012. - 266 стр
10. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. - С-Пб. Символ-Плюс. 2009. - 686 стр.

#### **4.4 Электронные образовательные ресурсы**

1. <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=14121>

#### **4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

1. Figma (бесплатно), средства прототипирования интерфейсов (бесплатно), Axure (бесплатно)

#### **4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Отдельный перечень в исходной программе не указан.

### **5 Материально-техническое обеспечение**

— Аудитории практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Adobe Creative Cloud. Программы макетирования и прототипирования: Figma (бесплатно), Axure (бесплатно).

### **6 Методические рекомендации**

#### **6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения**

При реализации дисциплины используются виды контактной и самостоятельной работы, предусмотренные академическим учебным планом. Конкретные методы выбираются с учетом содержания темы: анализ примеров, обсуждение, выполнение практических, лабораторных и проектных заданий, просмотр и разбор результатов.

#### **6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Самостоятельная работа выполняется по темам дисциплины и включает изучение материалов, подготовку заданий, проектов и материалов к текущему и промежуточному контролю в пределах часов, установленных академическим учебным планом.

Формы проведения занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации при необходимости адаптируются с учетом индивидуальных особенностей обучающегося и действующих локальных нормативных актов университета.

## 7 Фонд оценочных средств

### 7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

Формы промежуточной аттестации по АУП: Зачет.

### 7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

| Шкала оценивания лабораторных работ (баллы) | Описание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 46–60                                       | Лабораторные работы выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается творческим подходом, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.                                                           |
| 31–45                                       | Лабораторные работы выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Решение обладает творческим подходом, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.                                                                                                                 |
| 16–30                                       | Лабораторные работы выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается недостаточно творчески продуманным, со средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям. |
| 0–15                                        | Лабораторные работы не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Решение отличается отсутствием творческого подхода, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.                                                              |

| Шкала оценивания презентации (баллы) | Описание                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0                                    | Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественном решении проекта.                                        |
| 1–7                                  | Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальном художественном решении проекта. |
| 8–14                                 | Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальное художественное решение проекта.       |
| 15–20                                | Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта; полностью демонстрирует уникальное художественное решение проекта.                    |

### 7.3 Оценочные средства

#### 7.3.1 Текущий контроль

Оценочное задание 1. Раскройте содержание темы «Что такое веб-дизайн» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 2. Раскройте содержание темы «Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 3. Раскройте содержание темы «История веб-дизайна» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 4. Раскройте содержание темы «Пластика в веб-дизайне» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 5. Раскройте содержание темы «Обзор основного интерфейса программы Figma» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 6. Раскройте содержание темы «Основы атомарного дизайна» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 7. Раскройте содержание темы «Введение в прототипирование в Figma» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 8. Раскройте содержание темы «Практическое создание дизайн-концептов» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 9. Раскройте содержание темы «Оформление работ в портфолио» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

Оценочное задание 10. Раскройте содержание темы «Передача файлов разработчику» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

### **7.3.2 Промежуточная аттестация**

Промежуточная аттестация проводится в формах, установленных АУП: Зачет.