

8db180d1a3f02ac9e60521a567

(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

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль

Графический дизайн мультимедиа

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения
Очная, очно-заочная

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	5
3.1.	Виды учебной работы и трудоемкость	5
3.2.	Тематический план изучения дисциплины	6
3.3.	Содержание дисциплины	8
3.4.	Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий	10
4.	Учебно-методическое и информационное обеспечение	11
4.1.	Нормативные документы и ГОСТы	11
4.2.	Основная литература	12
4.3.	Дополнительная литература	12
4.4.	Электронные образовательные ресурсы	13
4.5.	Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение	13
5.	Материально-техническое обеспечение	13
6.	Методические рекомендации	14
6.1.	Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения	14
6.2.	Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	15
7.	Фонд оценочных средств	17
7.1.	Методы контроля и оценивания результатов обучения	16
7.2.	Шкала и критерии оценивания результатов обучения	17
7.3.	Оценочные средства	22

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Веб-дизайн» 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 «Веб-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Веб-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Веб-дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерная графика
- Пропедевтика
- Дизайн-проектирование

- Фотография
- Теория композиции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (252 часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/ п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			6	7	8
1	Аудиторные занятия	200	72	72	56
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	200	72	72	56
2	Самостоятельная работа	52	9	18	25
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	0	2	2
2.2	Выполнение практических заданий	48	9	16	23
3	Промежуточная аттестация				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф.зачет	экзамен	экзамен
	Итого	252			

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/ п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			8	9	
1	Аудиторные занятия	28	18	10	
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	28	18	10	
2	Самостоятельная работа	224	108	116	
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	14	3	11	
2.2	Выполнение практических заданий	210	105	105	
3	Промежуточная аттестация				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	
	Итого	252			

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час				
		Всего	Аудиторная работа			
			Лекц	Сем./ практ.	Лаб.	СРС
1.	Раздел 1. Изучение Figma	81			72	9
1.1.	Что такое веб-дизайн	8			7	1
1.2.	Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	8			7	1
1.3.	История веб-дизайна	8			7	1
1.4.	Пластика в веб-дизайне	8			7	1
1.5.	Обзор основного интерфейса программы Figma	8,5			8	0,5
1.6.	Основы атомарного дизайна	9			8	1
1.7.	Введение в прототипирование в Figma	9			8	1
1.8.	Практическое создание дизайн-концептов	9			8	1
1.9.	Оформление работ в портфолио	8			7	1
1.10.	Передача файлов разработчику	5,5			5	0,5
2.	Раздел 2. Фиджитал-дизайн	90			72	18
2.1.	Фиджитал	16			14	2
2.2.	Веб 2.0-3.0	16			14	2
2.3.	Электронные издания	17			14	3
2.4.	Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	18			16	2
2.5.	Создание панорам 360°	11			8	3
2.6.	Создание полнофункциональных прототипов в Axure	6			4	2
2.7.	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	6			2	4
3.	Раздел 3. UX-дизайн	81			56	25
3.1.	Аналитика для цифрового проекта	12			8	4
3.2.	Приложение или сайт	10			8	2
3.3.	Составление User Flow и Customer Journey Map	11			8	3
3.4.	Архитектура информации	10			8	2
3.5.	Макетирование / Прототипирование	16			8	8
3.6.	Коммерческий веб-дизайн	10			8	2
3.7.	UI-UX анимация	8			6	2

3.8.	Передача файлов разработчику	4			2		2
Итого		252			200		52

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц .	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
4.	Раздел 1. Изучение Figma и фиджитал-дизайн	126			18		108
4.1.	Что такое веб-дизайн	7			1		6
4.2.	Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	7			1		6
4.3.	История веб-дизайна	7			1		6
4.4.	Пластика в веб-дизайне	7			1		6
4.5.	Обзор основного интерфейса программы Figma	7			1		6
4.6.	Основы атомарного дизайна	7			1		6
4.7.	Введение в прототипирование в Figma	7			1		6
4.8.	Практическое создание дизайн-концептов	10			2		8
4.9.	Оформление работ в портфолио	7			1		6
4.10.	Передача файлов разработчику	7			1		6
4.11.	Фиджитал	7			1		6
4.12.	Веб 2.0-3.0	7			1		6
4.13.	Электронные издания	11			1		10
4.14.	Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	7			1		6
4.15.	Создание панорам 360°	7			1		6
4.16.	Создание полнофункциональных прототипов в Axure	7			1		6
4.17.	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	7			1		6
5.	Раздел 2. UX-дизайн	126			10		116
5.1.	Аналитика для цифрового проекта	16			1		15
5.2.	Приложение или сайт	15			1		14
5.3.	Составление User Flow и Customer Journey Map	16			2		14
5.4.	Архитектура информации	15			1		14
5.5.	Макетирование / Прототипирование	18			2		16
5.6.	Коммерческий веб-дизайн	16			1		15
5.7.	UI-UX анимация	15			1		14

5.8.	Передача файлов разработчику	15			1		14
Итого		252			28		224

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1. 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.
Раздел 2. Фиджитал-дизайн	
Фиджитал	Что такое фиджитал, Фиджитал-игры, Фиджитал-искусство, Метамодерн и перспективы фиджитал в будущем
Веб 2.0-3.0	Сравнение ключевых принципов развития идеологии интернета от базовой версии (доткомы) к UGC и Блокчейну
Электронные издания	Типология, структура, технические особенности, особенности архитектуры, игрофикации и насыщения с электронными изданиями
Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	Готовые решения на различных платформах или CMS («1С-Битрикс», Joomla, Wordpress, Drupal и ModX и другие). Интернет постоянно пополняется терабайтами данных. Для управления этими данными на своем сайте используют различные системы управления Content Management Systems (CMS), от ручных, индивидуально спроектированных до коробочных решений.
Создание панорам 360°	Визуализация фиджитал-проектов с помощью панорам 360°
Создание полнофункциональных прототипов в Axure	Прототипирование фиджитал-проектов с помощью программы создания полнофункциональных прототипов и визуального программирования Axure

Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	Визуализация фиджитал-проектов с помощью связки программ Blender и Twinmotion
Раздел 3. UX-дизайн	
Аналитика для цифрового проекта	Занятие о том, как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. В ходе раздела будут рассмотрены такие формы исследования как: фото и видео этнография, наблюдения, глубинное интервью, один день из жизни, вторичные методы: анкетирование и массовые опросы, поисковые запросы, тренды, анализ статистики, тепловые карты, большие данные и сводные отчеты.
Приложение или сайт	Занятие о выборе между проектированием приложения или сайта для решения одной и той же функциональной задачи.
Составление User Flow и Customer Journey Map	Тестирование гладкости переходов и естественности расположения функциональных элементов для пользователя, решающего свою задачу. Тестирование позволяет понять правильность выдвинутых гипотез и корректность их реализации. Способ проведения этого теста сильно влияет на качество получаемых метрик. Поэтому очень важно соблюдать методику тестирования, рассматриваемую в разделе.
Архитектура информации	Раздел рассматривает важную проблему организации информации внутри проекта. На этом этапе обучения необходимо определить из чего будет состоять проектируемый продукт или сервис, какое количество информации будет внутри продукта и как организованы переходы между составными частями. В ходе раздела рассматриваются вопросы: картирования имеющегося или проектируемого цифрового продукта, определения информационной и функциональной емкости каждой страницы и отдельного модуля, упрощения доступа к той или иной информации внутри сервиса, разработки или выявления различных систем фильтрации.
Макетирование / Прототипирование	Занятие отвечает на различные вопросы о прототипировании в цифровой среде: Для чего это нужно? Какие задачи решает прототип? Кто использует прототип в своей работе? Какие бывают прототипы? С помощью каких программ можно сделать прототип? На какие уровни делится прототипирование и какие задачи решаются на каждом? Как правильно создавать прототип?
Коммерческий веб-дизайн	Занятие о том, как подходить к созданию такого важного формата интернет-пространства как магазин. Из чего он состоит структурно, какие технологии могут помочь в создании этого продукта и какие решения можно применять в различных ситуациях. В ходе раздела будут рассмотрены такие темы: необходимость дизайна для интернет-магазина, интернет-магазин из коробки или самостоятельно, какие плюсы и минусы, выбор

	оформления, решение различных функциональных модулей магазина, этапы работы над проектом.
Передача файлов разработчику	Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел. В разрезе подготовки дипломной работы
UI-UX анимация	Интерфейсная анимация существенно влияет на качество восприятия информации и на привлекательность продукта в целом. Раздел посвящен методикам внедрения анимации в проект и последовательному сопровождению пользователя средствами анимации внутри проекта.

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. Задание выполняется поэтапно в течение всего семестра по мере прохождения теоретической части.
Раздел 2. Фиджитал-дизайн	
Выбор темы практической работы	В рамках выданного общего задания необходимо выбрать тему собственного проекта и обосновать этот выбор.
Формулировка концепта практической работы	Для этого нужно декомпозировать выбранное издание на сцены, или логические единицы и определить какое взаимодействие там будет в большей степени гармонично ложиться в сюжет, в общую структуру проекта и наилучшим образом передаст авторский замысел.
Подготовка и сбор материалов для практической работы	Ранее, на этапах выбора темы и формирования концепции наличие структурированного медиа-насыщения проекта было опциональным. Сейчас оно становится необходимым для дальнейшего формирования проекта.
Прототипирование собственного фиджитал-продукта	Подготовка прототипа проекта процесс длительный и включает в себя несколько ключевых этапов 1. Подготовка общего интерфейса системы 2. Подготовка контента: 2.1. иллюстраций 2.2. моделей 2.3. сцен 2.4. панорам 2.5. видеовставок и анимаций 3. Сборка проекта в статическом виде

	4. Подготовка интерактивного прототипа
Подготовка сценария презентации	Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
Сборка проекта в презентационный ролик	Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
Подготовка презентации проекта	Содержание презентации должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
Раздел 3. UX-дизайн	
Аналитика для цифрового проекта	Проанализировать рынок, поисковые запросы и тренды для выявления конкурентного, проблемного и семантического поля работы над проектом.
Приложение или сайт	Обосновать выбор того или иного решения по дипломному проекту
Составление User Flow и Customer Journey Map	Составить карту движения как единичного типового пользователя проекта, так и для группы типовых пользователей внутри разрабатываемого ресурса
Архитектура информации	Подготовить необходимую структуру функциональных элементов, с обоснованием относительно ранее проведенной аналитики
Макетирование / Прототипирование	Подготовить скелетный макет своего продукта относительно архитектуры информации
Коммерческий веб-дизайн	Соотнести требования коммерческих шаблонов восприятия и сформированного концепта разрабатываемого продукта и внести необходимые коррективы.
UI-UX анимация	Сделать кликабельный прототип проекта с анимациями
Передача файлов разработчику	Подготовить финальные макеты, готовые к передаче разработчику

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденный приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
2. Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утвержденная в 2026 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждён в 2026 году.

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. Макарова, Т. В. Веб-дизайн : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149129>
4. 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).
5. 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. ЭОР «Веб-дизайн» Базовый <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6722>
2. ЭОР «Веб-дизайн» 1 модуль <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6880>
3. ЭОР «Веб-дизайн» 2 модуль <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=496>

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.
2. Blender (бесплатно)
3. Twinmotion (бесплатно)
4. Figma (бесплатно)
5. Adobe XD (бесплатно)
6. Axure (бесплатно)

5. Материально-техническое обеспечение

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, компьютеры,

проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплина «Веб-дизайн» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессиональных компетенций дизайнера мультимедиа.

Преподавание дисциплины «Веб-дизайн» основывается на следующих принципах:

1. Последовательный подход: все задания дисциплины объединены общим проектным заданием и направлены на последовательное решение проектной задачи от этапа к этапу. От исследования темы через выявление общей графической и композиционной идеи на основе содержательной составляющей до её визуализации доступными (заданными) средствами.
2. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы над проектом является формирование его концепции. Три основных вопроса, на которые должна отвечать концепция проекта, это «что?», «для кого?» и «как?».
3. Ориентация на решение глобальных творческих и функциональных задач в рамках конкретного задания: обучающийся должен получить ясное понимание того, какие пластические задачи общего порядка ставятся перед ним в процессе выполнения задания;
4. Внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую; важно, чтобы аналитическая работа выступала полноценной частью проекта, формирующей его принципиальные элементы;
5. Внимание к технологической составляющей: при составлении заданий и в процессе работы над ними в обязательном порядке рекомендуется учитывать роль технологической составляющей в процессе формирования художественного языка и окончательного облика проектируемого объекта;
6. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимости добиваться актуальности визуального языка разрабатываемого проекта;
7. Ориентация на выставочность: при составлении задания и на этапе завершения проекта следует предполагать определенную форму публичного экспонирования проекта и добиваться приведения учебных заданий в соответствие с этим требованием.

8. В курсе дисциплины отсутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель на первом занятии раздела дисциплины (и при выдаче нового учебного творческого задания в рамках лабораторных работ раздела) обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.
9. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Работа над разработкой прототипа цифрового носителя различных типов проходит четыре основных этапа:

- аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

- концептуальный (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

- практический (закрывающийся в разработке и выполнении концептуального или функционального прототипа проектируемого медиа)

- презентационный (закрывающийся в подготовке презентации проекта (для всех разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к лабораторной работе.

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

6. Требования к эссе.

Эссе — это короткий доклад-исследование, которое проводит студент в рамках выполнения задания, не предусматривающего творческую художественную составляющую. Объем исследования зависит от глубины исследуемой темы и задания. Точный формат шаблон и оформление (размер и местоположение текста) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество страниц, набор изображений, включаемых в доклад-исследование, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей задания, по согласованию с преподавателем. Результаты лучших исследований могут быть объединены в общую исследовательскую работу для последующей публикации в научных журналах с сохранением авторских прав и указанием фамилии и имени студента.

7. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения студент выполняет лабораторные работы по темам, заявленным в начале семестра, изучает теоретический материал, выложенный в платформе СДО и проходит тесты самопроверки.

Методика преподавания дисциплины «Веб-дизайн» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития обучающихся профессиональных навыков:

- обсуждение текущих результатов работы над лабораторной работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;
- обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершённых промежуточных этапов выполнения лабораторной работы;
- проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темой семестра и основной лабораторной работой, с последующим обсуждением;
- проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;
- консультации по проблемам работы над лабораторной работой в электронной переписке или в группах в соцсетях.

В результате суммы всех действий за семестр в качестве итоговой работы студент предоставляет:

- Пройденный на оценку не ниже 40% итоговый тест по курсу
- Презентацию выполненного задания или заданий за семестр на публичной платформе Behance.

Итоговая оценка формируется в результате кафедрального просмотра результатов выполненных лабораторных работ и качества освоения теоретического материала.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет, экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме дифференцированного зачета и экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных лабораторных работ.

Дополнительной формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация работ.

К работе над лабораторными работами применяются следующие требования:

Раздел/стр	тематика раздела	Лабораторная работа	минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1	Изучение Figma	Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов	5 презентаций на платформе Behance.net по одной на каждое задание лабораторной работы.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и

		сайтов, сервисов или приложений	В каждой из презентаций показаны 7 типовых дизайн-макетов проектов, с 3 видами адаптивности для каждой и 2 цветовыми схемами для каждой страницы презентации.	взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
2	Фиджитал-дизайн	Выбор темы практической работы	Презентация понятна, визуально проработана, есть структура показа, логика обоснования и подобрана материальная база источников информации для проекта.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Формулировка концепта практической работы	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика включения фиджитал-взаимодействий, продукт решен комплексно.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Подготовка и сбор материалов для практической работы	объем материалов значителен и в полной мере соответствует основной теме. Структура материалов равномерно охватывает всю полноту темы.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность

				графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Прототипирование собственного фиджитал-продукта	прототип в полной мере отражает концепцию и передает замысел автора издания и представляет собой законченное художественное высказывание. Включение фиджитал-взаимодействий комплексно, обосновано, понятно и работает на благо общего проекта.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Подготовка сценария презентации	раскадровка понятна, визуально проработана, есть сценарий показа и логика развития сюжета, проработана музыка и текстовое сопровождение.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Сборка проекта в презентационный ролик	видео нужной длины, визуально проработано, музыка и текстовое сопровождение соответствуют сюжету и настроению проекта, фиджитал-взаимодействия отражены, их включение в проект гармонично и обоснованно. Видео представляет собой качественное художественное высказывание.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

		Подготовка презентации проекта	Презентация в полной мере показывает все аспекты проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель в полной мере понимает проект без дополнительных комментариев и пояснений.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
3	UX-дизайн	Аналитика для цифрового проекта	Презентация в полной мере показывает изученность поисковых запросов, аудитории и трендов выбранной темы	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Приложение или сайт	Презентация в полной мере показывает изученность возможностей мобильных приложений и веб-сайтов	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Составление User Flow и Customer Journey Map	Презентация в полной мере показывает изученность движения	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему

			пользователей по разрабатываемому проекту	иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Архитектура информации	Презентация в полной мере показывает структуру элементов разрабатываемого проекта	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Макетирование / Прототипирование	Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включены все функциональные элементы, учтена архитектура информации и анализ аудитории	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Коммерческий веб-дизайн	Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями

			макет включены все функциональные элементы, учтена архитектура информации и анализ аудитории, а также коммерческие шаблоны поведения пользователей в сети Интернет	изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		UI-UX анимация	Кликабельный прототип разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включена анимация и проработаны сценарии перехода по проекту	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Передача файлов разработчику	Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, варианты адаптивности, подготовлен UI-kit, собраны, структурированы и описаны текстом все элементы дизайна проекта	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.

7.3 Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Веб-дизайн».

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:

- вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса), результаты которых позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела;
- лабораторные работы.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «веб-дизайн» — *дифференцированный зачет и экзамен*. Лабораторные работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение лабораторной работы — законченное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Решения лабораторных работ по дисциплине «веб-дизайн» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения лабораторных работ по дисциплине «веб-дизайн» обучающийся должен:

Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;

Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и статистики.

Форма лабораторной работы варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в лабораторную работу в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Электронная презентация решения лабораторной работы представляет собой обязательный для соответствующих разделов элемент. В разделах, не предполагающих обязательной электронной презентации, в роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет. Презентация решения лабораторной работы оценивается отдельно.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «веб-дизайн» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

- за прохождение теста в рамках онлайн-курса
- за работу над лабораторными работами
- за презентацию работ

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	Максимальный балл
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над лабораторными работами	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста фиксируется в журнале оценок СДО Московского политеха в разделе Итоговый тест по 20 бальной шкале. Каждый балл соответствует 1 правильному ответу итогового теста на 20 вопросов.

Работа над лабораторными работами оценивается по следующим критериям:

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.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

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.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Суммарный балл	0–40	41–60	61–80	81–100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично