

Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2021 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Год начала подготовки: 2021.

Цели освоения дисциплины

Основная цель дисциплины «Цифровая типографика» — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна. Результатом освоения дисциплины является освоение алгоритма, позволяющего минимальными усилиями с минимальным количеством нерезультативных решений провести визуализацию и прототипирование результата задачи, требуемого условиями производственными, проектными и пользовательскими.

Основные задачи:

- Получение навыков действовать в нестандартных ситуациях и при нечетко определенных условиях, а также нести социальную ответственность за принятые решения
- Совершенствование навыков саморазвития, самореализации, владения своим творческим потенциалом
- Развитие навыков самостоятельного обучения новым методам исследования и подготовка к изменению научного и научно-производственной траектории своей профессиональной деятельности
- Использование на практике умений и навыков в организации научно-исследовательских и проектных работ
- Развитие и закрепление навыков проявления творческой инициативы и профессиональной ответственности
- Формирование готовности следить за предотвращением экологических нарушений

1. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Цифровая типографика» относится к вариативной части блока Б1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Цифровая типографика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- В базовой части: Современные проблемы дизайна, Методология дизайн-проектирования
- В вариативной части: Дизайн цифровых сред
- В блоке практик: Научно-исследовательская работа, Педагогическая практика, Преддипломная практика

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач Владеть: навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать (разделять задачу на более простые за один или несколько подходов) задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.

ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p> <p>Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p> <p>Владеть: навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>
------	---	---

4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Ауд (контактная работа)	Лек.	сем/прак	Лаб.	СРС	Конт. (промежуточная аттестация)	
Очная	1	1-2	216 / 6	30	-	-	30	186	-	Экз

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1	Сетка в верстке цифровых ресурсов	Тема раскрывает
2	Функциональные элементы верстки и рубрикация цифровых ресурсов	Тема 1 Функциональные элементы верстки цифровых ресурсов Тема 2 Рубрикация цифровых ресурсов
3	Основные правила верстки цифровых ресурсов	Тема 1 Работа с блоком текста Тема 2 Выбор шрифта Тема 3 Правила компоновки основных элементов верстки цифровых ресурсов
4	Типографика в стилях Material Design и iOS	Тема 1 Типографика в стиле Material Design Тема 2 Типографика в стиле iOS

5. Образовательные технологии.

Методика преподавания дисциплины «Цифровая типографика» и реализация компетентного 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 профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка, представление и обсуждение презентаций на семинарских занятиях;
- обсуждение текущих результатов работы над индивидуальными заданиями в формате «круглый стол», дискуссий по темам дисциплины с участием преподавателя и студентов группы;
- обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения комплекса учебных заданий (КУЗ);
- проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным КУЗ, с последующим обсуждением;
- проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области дизайн-менеджмента и арт-дирекшена;
- консультации по проблемам работы над КУЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;
- в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над КУЗ в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

- вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)
- комплекс учебных заданий (КУЗ).

Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса) — В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Комплекс учебных заданий — комплекс завершенных авторских произведений, получаемых в результате выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат их выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к проектному 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.

КУЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

Для успешного выполнения КУЗ по дисциплине «Цифровая типографика» обучающийся должен:

— знать возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных технологий, актуальные эстетические тренды;

— уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального и статистического анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам; выявлять и формулировать функциональные и образные задачи проекта, закономерности его структуры, взаимосвязь и взаимоотношения ее элементов; находить графические, композиционные и конструктивные решения, адекватные выявленным структурным особенностям, функциональным и эстетическим задачам;

— владеть технологическими и художественными приемами работы с различными цифровыми медиа, различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых функциональных и образных характеристик проекта.

Задания внутри КУЗ варьируются в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Экранная презентация КУЗ представляет собой обязательный для соответствующих разделов (см. таблицу далее) элемент. В разделах, не

предполагающих обязательной экранной презентации, в роли презентации может выступать плакат-раскладка, демонстрационный планшет и другие формы немультимедийной презентации. Презентация КУЗ оценивается отдельно (см. раздел «Формы промежуточной аттестации»).

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов над КУЗ, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

Раздел / место	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	Форма презентации (П: в форме презентации; В: в формате видео)
1	Сетка в верстке цифровых ресурсов	<i>Тема раскрывает</i>	<i>Презентация / доклад / эссе</i>	<i>П</i>
2	Функциональные элементы верстки и рубрикация цифровых ресурсов	<i>Тема 1 Функциональные элементы верстки цифровых ресурсов Тема 2 Рубрикация цифровых ресурсов</i>	<i>Презентация / доклад / эссе</i>	<i>П</i>
3	Основные правила верстки цифровых ресурсов	<i>Тема 1 Работа с блоком текста Тема 2 Выбор шрифта Тема 3 Правила компоновки основных элементов верстки цифровых ресурсов</i>	<i>Презентация / доклад / эссе</i>	<i>П</i>
4	Типографика в стилях Material Design и iOS	<i>Тема 1 Типографика в стиле Material Design Тема 2 Типографика в стиле iOS</i>	<i>Презентация / доклад / эссе</i>	<i>П</i>

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Цифровая типографика» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Цифровая типографика».

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации				

<p>Знать: исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания исторических этапов развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное знание исторических этапов развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний о исторических этапах развития дизайн-подхода к проектированию и примерах решения типовых ситуаций дизайн-проектирования, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания исторических этапов развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении КУЗ.</p>
<p>Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач.</p>	<p>Обучающийся не вполне умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в полной мере умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении КУЗ.</p>

<p>Владеть: навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.</p>	<p>Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными, но допускает незначительные ошибки, испытывает незначительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в полной мере владеет навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными. Свободно оперирует приобретенными навыками при выполнении КУЗ.</p>
--	---	---	---	---

ПК-3 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

<p>Знать: основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное знание основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация) Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация), но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация), свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении КУЗ.</p>
---	---	---	--	--

<p>Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p>	<p>Обучающийся не вполне умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в полной мере умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении КУЗ.</p>
<p>Владеть: навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>	<p>Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении КУЗ.</p>	<p>Обучающийся в полной мере владеет навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач. Свободно оперирует приобретенными навыками при выполнении КУЗ.</p>

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме 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 являются выполненный комплекс учебных заданий.

Также формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация проекта в различных формах (см п. б).

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

- за прохождение теста в рамках онлайн-курса
- за работу над КУЗ
- за презентацию проекта

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 КУЗ	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	Балл для промежуточной аттестации
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16

Работа над КУЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания КУЗ (баллы)	Описание
46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Выполненный КУЗ отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка, продуманностью и последовательностью принятых решений. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление заданий соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Выполненный КУЗ обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка, продуманностью и последовательностью принятых решений. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление заданий соответствует экспозиционным требованиям.
16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Выполненный КУЗ отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка, слабой продуманностью и плохой прослеживаемой последовательностью принятых решений. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление заданий не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Исполнение КУЗ отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения, непродуманностью и непоследовательностью принятых решений. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление заданий 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 художественных решениях проекта; не имеет самостоятельной художественной ценности.
1-7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальных художественных решениях проекта; не имеет или имеет низкую самостоятельную художественную ценность.
8-14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальные художественные решения проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) в основном соответствует визуальному ряду.
15-20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, наглядно демонстрирует уникальные художественные решения проекта, логическую взаимосвязь художественных решений внутри проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) вполне соответствует визуальному ряду и подчеркивает его достоинства.

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

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература

1. 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.

2. Типографика : методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – Графика / М-во образования и науки РФ, Моск. гос. ун-т печати; сост. Д.В. Пономарёв;. – М. : МГУП, 2010. – 34 с.

3. Основы стиля в типографике. Роберт Брингхерст. М., Издатель Д.Аронов, 2013

б) Дополнительная литература

1. Келейников, И.В. Дизайн книги: от слов к делу / И. В. Келейников. - М. : РИП-холдинг, 2012. - 304с.

2. Королькова А. Живая типографика. М. Индекс Маркет, 2007.

в) Интернет-источники

1. Образовательный журнал платформы для создания сайтов Tilda Publishing. Практические руководства по дизайну и маркетингу для цифровых проектов.

<https://tilda.education>

2. Артем Горбунов. Типографика и верстка. Электронный учебник.

<https://bureau.ru/projects/book-typography/>

3. Никита Обухов. Дизайн в цифровой среде

<https://tilda.education/courses/web-design/>

4. Модульные сетки в работе UX-дизайнера. Инструкция по применению

<https://medium.com/design-spot/модульные-сетки-в-работе-ux-дизайнера-инструкция-по-применению-410cfc1df74d>

5. Типографика Material Design. Раздел Typography

<https://material.io/design>

6. Human Interface Guidelines (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>). Подраздел типографики (Typography) находится в разделе Visual Design.

в) Программное обеспечение:

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)

2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:

— Adobe InDesign

— Adobe Photoshop

— Adobe Illustrator

— Adobe AfterEffects

— Adobe Acrobat

3. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов:

— Figma

— Adobe XD

— Axure

д) Онлайн-курсы по дисциплине:

— Цифровая типографика

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3317. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3315а. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над комплексом учебных заданий в области графического дизайна цифровых медиа является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практикам и

эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа решаемых задач степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Изучение методологии дизайн проектирования проходит шесть основных этапов:

— исследовательский (сбор всевозможной информации по исследуемой теме и формирование разнопланового взгляда на решаемую задачу и контекст ее существования)

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

— творческий (формирование множественных решений поставленной задачи различными методами)

— отборочный (выявление наиболее ценных решений в результате многокритериального отбора. Наиболее частыми критериями являются техническая реализуемость, прикладная ценность для пользователя и экономическая выгода для заказчика)

— этап прототипирования (закрывающийся в разработке и выполнении принципиального или функционального прототипа в рамках решаемой задачи)

— презентационный (закрывающийся в подготовке презентации проекта (для большинства 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, использованных материалов).

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 КУЗ.

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

Объемы КУЗ и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуются не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

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

5. Требования к презентации КУЗ.

Презентация должна соответствовать КУЗ, отражать его 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 КУЗ по дисциплине могут иметь несколько основных форм: экранная презентация или видеоролик. Формы презентации для КУЗ каждого из разделов дисциплины определены в таблице в разделе 6.

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество презентаций, 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. 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.

9. Методические рекомендации преподавателю

Дисциплина «Цифровая типографика» является базовой при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общих и общепрофессиональных компетенций дизайнера цифровых сред.

Преподавание дисциплины «Цифровая типографика» основывается на следующих принципах:

1. Ориентация на проектность: все задания дисциплины имеют проектный характер, предполагающий обязательную постановку профессиональной задачи: выявление общей графической и композиционной идеи на основе содержательной составляющей, и её визуализацию 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 необходимость 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 КУЗ 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.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Программу составил:

Доцент, кандидат искусствоведения

/Е.А.Подтуркина/

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

15 апреля 2021 г., протокол № _____

Заведующий кафедрой ХТОПП
старший преподаватель



/Е.Б. Третьяк/

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Специальность: 54.04.01 «Дизайн»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

научно-исследовательская, педагогическая, проектная

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Цифровая типографика»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

Е.А.Подтуркина, доцент,

Москва 2021

**Перечень оценочных средств по дисциплине
«Цифровая типографика»**

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Комплекс учебных заданий	<p>Комплекс завершенных авторских произведений, получаемых в результате выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат их выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к проектному 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. Для успешного выполнения КУЗ обучающийся должен:</p> <p>Знать:</p> <p>Уметь:</p> <p>Владеть:</p>	Тема комплекса учебных заданий

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Цифровая типографика					
ФГОС ВО 54.04.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Уметь: Владеть:.	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	КУЗ	Базовый уровень: – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. Повышенный уровень: – способность действовать и принимать верные решения для различных нестандартных ситуаций дизайн проектирования цифровых медиа

ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Уметь: Владеть:	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	КУЗ	Базовый уровень: – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. Повышенный уровень: – способность создавать на высоком профессиональном уровне оригинальные авторские проекты в области дизайн проектирования цифровых медиа
------	---	---	--	-----	--

Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины Темы КУЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
1 Что такое дизайн-мышление			
1.1	Исследование различных подходов к дизайн мышлению. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в подходах	ПК-2	Знать: исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач Владеть: навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.
2 Эмпатия			
2.1	Проведение массового анкетирования для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	ПК-3	Знать: популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности. Уметь: выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения Владеть: Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи
2.2	Проведение глубинного интервью с респондентами для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений		Знать: техники интервьюирования и составления анкет. Уметь: общаться с потенциальным пользователем проектируемого продукта, замечать и фиксировать его ответы, вербальные и жестовые Владеть: навыками проведения интервью
2.3	Аналитический отчет на основе статистики посещаемости сайта или приложения с целью определения его проблем		Знать: методы проведения анализа и выявления трендов. Уметь: выявлять различные изменения в динамике пользовательского опыта посещения сайтов Владеть: Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи

3 Фокусировка			
3.1	Определение приоритетных проблем и потенциальных пользователей проектируемого сайта / сервиса или приложения, обнаруженных и выявленных в ходе проведенного исследования на предыдущем этапе	ПК-2	<p>Знать: исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования</p> <p>Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач</p> <p>Владеть: навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.</p>
4 Генерация идей			
4.1	Формирование различных вариантов творческих решений определенных проблем для определенных пользователей, выявленных на предыдущем этапе. Количество решений не ограничено, но они должны быть получены различными методами, согласно методических указаний раздела	ПК-3	<p>Знать: основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p> <p>Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p> <p>Владеть: навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>
5 Выбор идеи			
5.1	На основе системного применения многокритериального отбора выявить наиболее эффективные решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения	ПК-3	<p>Знать: популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p>Уметь: выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p>Владеть: Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>
6 Прототипирование			
6.1	На основе выявленного на предыдущем этапе решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения сделать электронный прототип, решающий конкретные	ПК-2	<p>Знать: принципы и типологию прототипирования</p> <p>Уметь: создавать прототипы</p> <p>Владеть: инструментами создания прототипов.</p>

	задачи конкретного пользователя, выявленного на первом этапе проектирования (раздел 2)		
7 Тестирование			
7.1	Провести полевое тестирование полученного прототипа сайта / сервиса / приложения на неопределенном кругу лиц с целью проверки выдвигаемой гипотезы взаимосвязи «выявленной проблемы, выявленных пользователей, предлагаемого решения и формы реализации в виде прототипа»	ПК-2	<p>Знать: популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p>Уметь: выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p>Владеть: Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>
8 Экология в дизайне			
8.1	Определить ценность полученного результата с точки зрения экологического следа цифрового и реального — насколько продукт соответствует современному пониманию экологичности.	ПК-3	<p>Знать: основные проблемы дизайна и экологии</p> <p>Уметь: творчески и эффективно использовать полученные знания в своей работе; анализировать и определять требования и ценности к дизайн-проекта</p> <p>Владеть: методиками формального анализа графических работ в контексте социальной значимости, экологической ценности и безопасности</p>
9 Различные гибкие методики и методы работы над проектами			
9.1	Исследование различных подходов к дизайн-процессам. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в методиках	ПК-2	<p>Знать: Принципы формирования команд, основы лидерства и арт-дирекшена. Гибких методик управления Agile, Scrum</p> <p>Уметь: управлять проектами различной сложности, формировать команды для разных проектов из специалистов разных профилей.</p> <p>Владеть: управленческими навыками, принципами горизонтального и вертикального управления, а также навыками итерационного и «водопадного» развития проекта.</p>

Требования к объему и уровню сложности КУЗ

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	минимальные требования к объему	минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1 (1)	Что такое дизайн-мышление	Исследование различных подходов к дизайн-мышлению. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в подходах	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков	Наличие понимания определяющей роли алгоритмического подхода в дизайн-проектировании; наличие способности учитывать и использовать различные методы дизайн-проектирования и его исторически сложившихся этапов
2.1 (1)	Эмпатия	Проведение массового анкетирования для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков	Наличие глубокого понимания роли пользовательского опыта при проектировании любых цифровых сервисов, приложений или сайтов; наличие способности взаимодействовать с аудиторией различными способами и собирать этот опыт.
2.2 (1)	Эмпатия	Проведение глубинного интервью с респондентами для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков	
2.3 (1)	Эмпатия	Аналитический отчет на основе статистики посещаемости сайта или приложения с целью определения его проблем	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков / сравнительная таблица не менее 10 строк / график не менее 10 штук	
3 (1)	Фокусировка	Определение приоритетных проблем и потенциальных пользователей проектируемого сайта / сервиса или приложения, обнаруженных и выявленных в ходе проведенного исследования на предыдущем этапе	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков / сравнительная таблица не менее 10 строк / график не менее 10 штук	Наличие аргументации в защиту выбранных решений и задач; наличие согласования и взаимодействия элементов проекта с особенностями поставленной задачи; оригинальность решений и очевидность их соответствия поставленным задачам.
4 (1)	Генерация идей	Формирование различных вариантов творческих решений определенных проблем для определенных пользователей, выявленных на	Плакаты 5 штук / зарисовки (эскизы) 20-30 штук / иллюстрации 10 штук / схемы 5 штук / диаграммы 10-15 штук	Разнообразие решений и диапазон поисков позволяют оценить задачу как решенную многопланово, с различных точек зрения с использованием различных крайних состояний проектируемой системы

		предыдущем этапе. Количество решений не ограничено, но они должны быть получены различными методами, согласно методических указаний раздела		(сайта, приложения или сервиса)
5 (2)	Выбор идеи	На основе системного применения многокритериального отбора выявить наиболее эффективные решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения	Таблицы не менее 10 строк / диаграммы 10-15 штук / схемы 5 штук / графики 5 штук / презентации 10 слайдов	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.
6 (2)	Прототипирование	На основе выявленного на предыдущем этапе решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения сделать электронный прототип, решающий конкретные задачи конкретного пользователя, выявленного на первом этапе проектирования (раздел 2)	Плакаты 5 штук / зарисовки (эскизы) 20-30 штук / иллюстрации 10 штук / схемы 5 штук / диаграммы 10-15 штук / электронный прототип на 10-20 экранов	Разнообразие решений и диапазон поисков позволяют оценить задачу как решенную многопланово, с различных точек зрения с использованием различных крайних состояний проектируемой системы (сайта, приложения или сервиса)
7 (2)	Тестирование	Провести полевое тестирование полученного прототипа сайта / сервиса / приложения на неопределенном кругу лиц с целью проверки выдвигаемой гипотезы взаимосвязи «выявленной проблемы, выявленных пользователей, предлагаемого решения и формы реализации в виде прототипа»	Электронный прототип на 10-20 экранов / диаграммы и таблицы 10 штук	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории в рамках доказательства верности выявленной ситуации взаимоотношения «пользователь, среда, проблема»
8 (2)	Экология в дизайне	Определить ценность полученного результата с точки зрения экологического следа цифрового и реального — насколько продукт соответствует современному пониманию экологичности.	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков / таблица не менее 10 строк / график 5 штук	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории в рамках экологического направления

9 (2)	Различные гибкие методики и методы работы над проектами	Исследование различных подходов к дизайн-процессам. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в методиках	Презентация 10 слайдов / доклад на 5 минут / эссе на 20 000 знаков	Наличие понимания определяющей роли алгоритмического подхода в дизайн-проектировании; наличие способности учитывать и использовать различные методы дизайн-проектирования и его исторически сложившихся этапов
-------	---	---	--	--