

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Костромской государственный университет»  
(КГУ)

УТВЕРЖДАЮ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ДИЗАЙН В КРЕАТИВНОЙ ИНДУСТРИИ**

Направление подготовки  
**29.04.04 Технология художественной обработки материалов**

Направленность/профиль  
**Технологические приемы дизайн-визуализации  
ювелирно-художественных изделий**

Квалификация выпускника: **магистр**

**Кострома  
2023**

Рабочая программа дисциплины «Дизайн в креативной индустрии» разработана:

- в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 29.04.04 Технология художественной обработки материалов. Приказ Минобрнауки России от 22.09.2017 г. № 969.

Разработал: Заева Н.А., доцент кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования искусств и технического сервиса.

Рецензент: Колодий-Тяжов Л.А. доцент кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования искусств и технического сервиса, к.э.н.

УТВЕРЖДЕНА:

Заведующий кафедрой Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Шорохов Сергей Александрович, к.т.н., доцент

Протокол заседания кафедры № 9 от 31 мая 2023 г.

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### **Цель дисциплины:**

Изучить маркетинговые и информационные задачи, которые решает дизайн и сформировать умение самостоятельно решать эти задачи через подбор необходимых образов и средств выразительности. Знакомство с ролью, значением и целями дизайна, а также со спецификой дизайна на различных носителях. Дисциплина является практико-направленным курсом-тренингом, подготовленным для приобретения обучающимися специальных навыков в области дизайна в креативной индустрии.

### **Задачи дисциплины:**

- изучить визуальное повествование и способы донесения информации пользователю через дизайн рекламной среды;
- научить использовать визуальное повествование и управлять вниманием пользователя;
- познакомить с особенностями дизайна на различных носителях, а также научить подбирать необходимые визуальные средства, наиболее подходящие для решения конкретных задач;
- сформировать понимание целей дизайна и в частности фирменного стиля;
- на примерах изучить, как дизайн влияет на восприятие продукта;
- развить умение самостоятельно выполнять различные маркетинговые задачи и осуществлять арт-директорский контроль.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

### **освоить компетенции:**

**ПК-5** - Способен применять оптимальные программные продукты на всех этапах проектирования художественно-промышленных объектов

### **знать:**

- основы дизайна: правило якорных объектов, правило внутреннего и внешнего, модульности и модульных сеток;
- основы визуального повествования и информативности в дизайне;
- способы создания макетов для различных носителей и различных задач;
- цели дизайна и связь дизайна с задачами продвижения;
- способы управления вниманием пользователя и ;
- визуальные средства, которые помогают добиться выразительности и передать нужные идеи.

### **уметь:**

- анализировать дизайн-продукт;
- находить, предлагать и обосновывать наиболее удачные дизайн-решения;
- формировать имидж продвигаемых продуктов через визуальную подачу информации;;
- позиционировать продукт через рекламный дизайн;
- грамотно презентовать дизайн-проекты;
- самостоятельно выполнять дизайн-задачи;

- готовить техническое задание для исполнителей/соисполнителей и осуществлять арт-директорский контроль.

**владеть:**

- знаниями о дизайне;
- знаниями в области психологии дизайна;
- знаниями о визуальном повествовании;
- навыками грамотной дизайн-презентации продукта;
- современными программами для дизайна;
- умением самостоятельно создавать макеты различной сложности для разных задач.

### **3. Место дисциплины в структуре ОП ВО**

Дисциплина относится к дисциплинам блока Б1.0.15 обязательной части учебного плана. Изучается в 1 семестре (очная форма обучения).

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин: Управление проектами, Современные коммуникативные технологии и межкультурные взаимосвязи, Создание рекламно-выставочной среды ювелирно-художественных изделий, Технологическое предпринимательство, Цифровые технологии для ювелирно-художественных изделий.

### **4. Объем дисциплины (модуля)**

#### **4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы**

Виды учебной работы,	Всего	Очная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	3	3
Общая трудоемкость в часах	108	108
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия	-	-
Лабораторные занятия	18	18
ИКР	2,35	2,35
Самостоятельная работа в часах в том числе:	51,65	51,65
Подготовка к экзамену	36	36
Форма промежуточной аттестации	Экзамен	Экзамен

#### **4.2. Объем контактной работы**

Виды учебных занятий	Очная форма
Лекции	-
Практические занятия	-
Лабораторные занятия	18
Консультации	-
Зачет/зачеты	-
Экзамен/экзамены	0,35

Курсовые работы	-
Курсовые проекты	-
Всего	18,35

## 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

### 5.1 Тематический план учебной дисциплины

#### Очная форма обучения

№	Название раздела, темы	Всего час	Аудиторные			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
<b>3 семестр</b>						
1	<b>Раздел 1. Универсальные правила дизайна. Информативность в дизайне. Управление вниманием и визуальное повествование. Модульность.</b>	<b>21,65</b>	-	-	<b>6</b>	<b>15,65</b>
1.1	Информативность в дизайне и управление вниманием.	7,65	-	-	2	5,65
1.2	Основы визуального повествования.	6	-	-	2	4
1.3	Модульность элементов. Модульная вёрстка.	8	-	-	2	6
2.	<b>Раздел 2. Дизайн-задачи и способы их решения. Средства выразительности и их применение.</b>	<b>48</b>	-	-	<b>12</b>	<b>36</b>
2.1	Дизайн страницы о себе и портфолио.	8	-	-	2	6
2.2	Дизайн модульных страниц: страница о коллекции (UX и UI, элементы интерфейса, синтаксис элементов интерфейса).	8	-	-	2	6
2.3	Дизайн промостраницы.	8	-	-	2	6
2.4	Фирменный стиль компании.	8	-	-	2	6
2.5	Особенности дизайна для соцсетей.	8	-	-	2	6
2.6	Работа с видео: анимация, моушн-дизайн.	8	-	-	2	6
3.	Подготовка к экзамену.	<b>36</b>	-	-	-	-
	ИКР	<b>2,35</b>	-	-	-	-
	<b>Итого:</b>	<b>108</b>	-	-	<b>18</b>	<b>51,65</b>

### 5.2. Содержание

#### 1. Раздел 1. Универсальные правила дизайна. Информативность в дизайне. Управление вниманием и визуальное повествование. Модульность.

1.1 Информативность в дизайне и управление вниманием.

1.2 Основы визуального повествования.

1.3 Модульность элементов. Модульная вёрстка.

## **2. Раздел 2. Дизайн-задачи и способы их решения. Средства выразительности и их применение.**

2.1 Дизайн страницы о себе и портфолио.

2.2 Дизайн модульных страниц: страница о коллекции (UX и UI, элементы интерфейса, синтаксис элементов интерфейса).

2.3 Дизайн промостраницы.

2.4 Фирменный стиль компании.

2.5 Особенности дизайна для соцсетей.

2.6 Работа с видео: анимация, моушн-дизайн.

## **6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины**

### **6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)**

*Для очной формы обучения*

<b>№ п/п</b>	<b>Раздел (тема) дисциплины</b>	<b>Задание</b>	<b>Часы</b>	<b>Рекомендуемая литература</b>	<b>Форма контроля</b>
1	<b>Раздел 1. Универсальные правила дизайна. Информативность в дизайне. Управление вниманием и визуальное повествование. Модульность.</b>		<b>15,65</b>		
1.1	Информативность в дизайне и управление вниманием.	Решить визуальные тесты и определить лучшие с точки зрения информативности и управления вниманием макеты.	5,65	1-11	Опрос, проверка самостоятельной работы
1.2	Основы визуального повествования.	Проанализировать макет, подготовить рекомендации по улучшению визуального повествования.	4	1-11	Опрос, проверка самостоятельной работы
1.3	Модульность элементов. Модульная вёрстка.	Решить визуальные тесты. Сделать помодульный разбор дизайна страницы.	6	1-11	Опрос, проверка самостоятельной работы
2.	<b>Дизайн-задачи и способы их решения. Средства выразительности и их применение.</b>		<b>36</b>		
2.1	Дизайн страницы о себе и портфолио.	Подготовить макет страницы о себе и макет портфолио (описание проекта).	6	1-11	Проверка самостоятельной работы
2.2	Дизайн модульных страниц: страница о коллекции.	Подготовить макет модульной страницы	6	1-11	Проверка самостоятельной

		о коллекции.			работы
2.3	Дизайн промостраницы.	Подготовить макет промостраницы.	6	1-11	Проверка самостоятельной работы
2.4	Фирменный стиль компании.	Проанализировать фирменные стили компаний. Составить понимание фирменного стиля.	6	1-11	Опрос, проверка самостоятельной работы
2.5	Особенности дизайна для соцсетей.	Подготовить три макета для соцсетей.	6	1-11	Проверка самостоятельной работы
2.6	Работа с видео: анимация, моушн-дизайн.	Сделать видео для рекламы в соцсетях.	6	1-11	Проверка самостоятельной работы
	<b>ИТОГО:</b>		<b>51,65</b>		

## **6.2. Методические рекомендации студентам, изучающим дисциплину «Дизайн в креативной индустрии»**

Изучение данной дисциплины позволит студентам овладеть совершенно уникальным пластом знаний, который расширит их знания и умения, увеличит их востребованность на рынке труда.

Студенту настоятельно рекомендуется посещать лабораторные работы ввиду ограниченного количества литературы по данной тематике, большого объема наглядного и демонстрационного материала. Самостоятельная работа студента складывается из изучения материалов и рекомендуемой литературы, подготовке к лабораторным работам по вопросам и заданиям, выданным преподавателем.

В процессе обучения предусмотрено самостоятельное выполнение большого количества работ (макеты, проекты, рефераты). Все материалы по лабораторным работам рекомендуется сохранять в одном альбоме, так как это позволяет брать данные для последующих работ. Выводы по работе должны содержать анализ полученных результатов и объяснение полученных данных.

Допуск студента к следующей работе возможен при положительной оценке по опросу и защите отчета.

## **6.3. Тематика и задания для практических занятий (при наличии)**

*Не предусмотрены*

## **6.4. Тематика и задания для лабораторных занятий**

### **Раздел 1. Универсальные правила дизайна. Информативность в дизайне. Управление вниманием и визуальное повествование. Модульность.**

#### **1.1 Информативность в дизайне и управление вниманием.**

- Цели и задачи дизайна.
- Универсальные правила дизайна: правило якорных объектов, правило внутреннего и внешнего.
- Информативность дизайна: информативные слои в макете, основные ошибки информативности в макетах.

- Управление вниманием: основные средства выразительности в макетах. Особенности считывания информации в разных ситуациях и на разных носителях.
- Разбор примеров.

**Задание:** Решить визуальные тесты и определить лучшие с точки зрения информативности и управления вниманием макеты. Подготовить отчет с анализом и выводами.

### 1.2 Основы визуального повествования.

- Что такое визуальное повествование. Особенности передачи идей через визуал.
- Анализ визуального повествования на примерах, разбор сильных и слабых сторон.
- Изучение принципов сильного визуального повествования.

**Задание:** Проанализировать макет, подготовить рекомендации по улучшению визуального повествования.

### 1.3 Модульность элементов. Модульная вёрстка.

- Модуль в дизайне и основные элементы макета.
- Разбор модулей на примерах различных страниц и макетов.

**Задание:** Решить визуальные тесты. Сделать помодульный разбор дизайна страницы.

## Раздел 2. Дизайн-задачи и способы их решения. Средства выразительности и их применение.

### 2.1 Дизайн страницы о себе и портфолио.

- Подбор контента и вёрстка макета.
- Знакомство и работа в интернет-помощниках Figma, Tilda
- Копирайтинг для страницы.

**Задание:** Подготовить макет страницы о себе и макет портфолио (описание проекта).

### 2.2 Дизайн модульных страниц: страница о коллекции.

- Анализ референсов и примеров.
- Сбор контента и вёрстка макета.
- UX/UI, элементы интерфейса, синтаксис элементов интерфейса.

**Задание:** Подготовить макет модульной страницы о коллекции.

### 2.3 Дизайн промостраницы.

- Анализ референсов и примеров.
- Подготовка структуры, копирайтинг.
- Сбор визуального контента и вёрстка макета.

**Задание:** Подготовить макет промостраницы.

#### 2.4 Фирменный стиль компании.

- Разбор референсов, кейсов зарубежных и отечественных компаний
- Анализ элементов фирменного стиля. Гайдлайны.

**Задание:** Проанализировать фирменные стили компаний. Составить понимание фирменного стиля.

#### 2.5 Особенности дизайна для соцсетей.

- Разбор референсов и примеров.
- Сбор контента и вёрстка макетов.

**Задание:** Подготовить три макета для соцсетей.

#### 2.6 Работа с видео: анимация, моушн-дизайн.

- Разбор референсов и примеров.
- Сбор контента и монтаж видео для рекламы в соцсети.

**Задание:** Сделать видео для рекламы в соцсетях.

### 6.5. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов) при наличии

*Не предусмотрены*

### 7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

№ п/п	Наименование	Количество/ссылка на электронный ресурс
<i>а) основная:</i>		
1	Ян В. Вайт. Редактируем дизайном. – ШКИМБ, 2011	
2	Эдвард Тафти. Представление информации. – Graphic Press, 1990	
3	Генрих Альтшуллер. Найти идею. – Альпина Паблишер, 2014	
4	Дональд Норман. Дизайн привычных вещей. – Манн, Иванов и Фербер, 2012	
5	Максим Ильяхов. Пиши, сокращай. – М.: Альпина Паблишер, 2018.	
6	Крис Андерсен. TED TALKS. Слова меняют мир. – М.: Э, 2016.	
7	Денис Каплунов. Бизнес-копирайтинг. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.	

8	Сьюзен Уэйншек. Сто новых главных принципов дизайна: как удержать внимание. – СПб.: Питер, 2016.	
9	Джеф Раскин. Новые направления в проектировании компьютерных систем. – Символ плюс, 2005	
<i>б) дополнительная:</i>		
10	Брюс Тогнаццини. Главные принципы интерактивного дизайна (на английском)	20
11	Вильям Странк мл. Элементы стиля (на английском)	

## 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

*Электронные библиотечные системы:*

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Университетская библиотека online»
3. ЭБС «Znanium»

## 9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Лекционная аудитория корп.Ж, ауд. 202	Портативное видеопрезентационное оборудование: Ноутбук Lenovo IdeaPad B5070 Blak 59435830 (Intel Core i7-4510U 2.0GHZ/4096Mb/1000Gb/ DVD-RW/Radeon R5 M230 2048Mb/Wi-Fi/Bluetooth/Cam/ 15.6/1366*768/Windows 8.1 64-bit); Проектор Aser P-series в комплекте с экраном ELITE SCREENS и кабелем VGA Konoos HD 15M/15M Pro (20.0 м) для подключения + комплект колонок SVEN SPS-70. Рабочая доска. Посадочные места на 32 студента, рабочее место преподавателя.	LibreOffice GNU LGPL v3+, свободно распространяем ый офисный пакет с открытым исходным кодом  Adobe Acrobat Reader, проприетарная, бесплатная

		программа для просмотра документов в формате PDF
--	--	---