

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»

Направление подготовки/специальность: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Наименование образовательной программы: Дизайн в рекламе

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Заочная

Рабочая программа дисциплины
ИНФОГРАФИКА И ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН

Блок:	Блок 1 «Дисциплины (модули)»
Часть образовательной программы:	Часть, формируемая участниками образовательных отношений
№ дисциплины по учебному плану:	Б1.Ч.14
Трудоемкость в зачетных единицах:	8 семестр - 5;
Часов (всего) по учебному плану:	180 часов
Лекции	8 семестр - 16 часов;
Практические занятия	8 семестр - 16 часов;
Лабораторные работы	не предусмотрено учебным планом
Консультации	8 семестр - 2 часа;
Самостоятельная работа	8 семестр - 145,5 часа;
в том числе на КП/КР	не предусмотрено учебным планом
Иная контактная работа	проводится в рамках часов аудиторных занятий
включая:	
Домашнее задание	
Промежуточная аттестация:	
Экзамен	8 семестр - 0,5 часа;

Москва 2021

ПРОГРАММУ СОСТАВИЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Николаева Д.А.
	Идентификатор	R67be3d14-NikolayevaDA-721b24d

(подпись)

Д.А. Николаева

(расшифровка подписи)

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель
образовательной программы

(должность, ученая степень, ученое звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Вовк М.В.
	Идентификатор	R26e6eae99-VovkMV-a261481b

(подпись)

М.В. Вовк

(расшифровка подписи)

Заведующий выпускающей
кафедры

(должность, ученая степень, ученое звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Гаврилова Ю.В.
	Идентификатор	R87aa858f-GavrilovaYV-cb2050d5

(подпись)

Ю.В.

Гаврилова

(расшифровка подписи)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: Изучение и применение художественной, проектной, информационно-технологической, творческой видами профессиональной деятельности: выполнять качественную, эстетически выразительную проектную работу по созданию эффективных, структурированных шрифтовых и изобразительных композиций в организации коммуникативной среды, творческих и самобытных решений в проектировании полиграфической и мультимедийной продукции; формирование профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности, воспитание профессиональной проектной культуры. Применять технические знания в области компьютерного дизайна и информационных технологий

Задачи дисциплины

- владеть принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка в эскизе инфографики;
- обладать навыками линейно-конструктивного построения рисунка и композиции;
- овладеть техниками, инструментами и материалами графики, в том числе и компьютерной;
- изучить общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними;
- раскрыть перспективы применения и развития генеративных систем;
- показать эстетику генеративного дизайна.

Формируемые у обучающегося **компетенции** и запланированные **результаты обучения** по дисциплине, соотнесенные с **индикаторами достижения компетенций**:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
ПК-1 Способен разрабатывать и выбирать оптимальную коммуникационную стратегию и организовывать процесс создания и внедрения дизайн-проектов рекламной продукции на различных стадиях ее реализации	ИД-2 _{ПК-1} Демонстрирует навыки создания дизайн-проектов рекламной продукции	знать: - общие принципы работы генеративных систем и взаимодействия с ними. уметь: - выполнять ряд базовых этапов взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна: формулировать задачу, устанавливать параметры (задавать характеристики, которым должны соответствовать генерируемые решения), отбирать объекты (оценивать сгенерированные варианты и выбирать необходимый вариант).
ПК-1 Способен разрабатывать и выбирать оптимальную коммуникационную стратегию и организовывать процесс создания и внедрения дизайн-проектов рекламной продукции на различных стадиях ее реализации	ИД-3 _{ПК-1} Демонстрирует способности к организации внедрения дизайн-проекта рекламной продукции на различных стадиях реализации коммуникационной стратегии	знать: - основы композиции в инфографике. уметь: - создавать сложные структурированные шрифтовые, формальные и изобразительные композиции в инфографике.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВО

Дисциплина относится к основной профессиональной образовательной программе Дизайн в рекламе (далее – ОПОП), направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, уровень образования: высшее образование - бакалавриат.

Базируется на уровне среднего общего образования.

Результаты обучения, полученные при освоении дисциплины, необходимы при выполнении выпускной квалификационной работы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

№ п/п	Разделы/темы дисциплины/формы промежуточной аттестации	Всего часов на раздел	Семестр	Распределение трудоемкости раздела (в часах) по видам учебной работы										Содержание самостоятельной работы/ методические указания
				Контактная работа							СР			
				Лек	Лаб	Пр	Консультация		ИКР		ПА	Работа в семестре	Подготовка к аттестации /контроль	
КПР	ГК	ИККП	ТК											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	История развития инфографики, особенности, значение, преимущества.	25	8	3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	<p><u>Подготовка домашнего задания:</u> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание выдается студентам по изученному в разделе "История развития инфографики, особенности, значение, преимущества." материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам.</p> <p><u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], стр. 6-9</p>
1.1	Инфографика как объект графического дизайна. Инфографика как инструмент визуальной коммуникации. Ретроспектива развития инфографики. Области размещения и носители инфографики.	25		3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	
2	Эргономика и законы восприятия инфографики. Роль цвета, колористика. Сервисы для подбора и генерации цветовых сочетаний.	25		3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	
2.1	Формы передачи инфографики: вербальная и	25		3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	

	изобразительная. Визуальные формы инфографики. Организация и структурирование информации. Визуальная иерархия информации.												разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам.
3	Роль текстовой информации в инфографике. Шрифты, правила использования	25	3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	<u>Подготовка домашнего задания:</u> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание выдается студентам по изученному в разделе "Роль текстовой информации в инфографике. Шрифты, правила использования" материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам.
3.1	Проектирование макета полосы с применением инфографики на основе шрифтовой композиции и пиктограмм.	25	3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	<u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], Стр. 60-63
4	Авторское право	25	3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	<u>Подготовка домашнего задания:</u> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание выдается студентам по изученному в разделе "Авторское право" материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам.
4.1	Источники изображений для инфографики, обзор ресурсов готовых изображений.	25	3	-	3	-	-	-	-	-	19	-	<u>Подготовка домашнего задания:</u> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание выдается студентам по изученному в разделе "Авторское право" материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам.
5	Видеоинфографика. Анимированная инфографика.	22	2	-	2	-	-	-	-	-	18	-	<u>Подготовка домашнего задания:</u> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание
5.1	Анимированная и	22	2	-	2	-	-	-	-	-	18	-	профессиональных задач. Домашнее задание

	плоскостная инфографика.												выдается студентам по изученному в разделе "Видеоинфографика. Анимированная инфографика." материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам. <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [4], стр. 201-225
6	Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления.	22	2	-	2	-	-	-	-	-	18	-	<u>Подготовка домашнего задания:</u> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание выдается студентам по изученному в разделе "Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления." материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным практическим работам. <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [3], стр. 89-93
6.1	Этапы взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна. Формулирование задачи. Установка параметров. Генерация. Отбор объектов. Практическое занятие: Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними.	22	2	-	2	-	-	-	-	-	18	-	
	Экзамен	36.0	-	-	-	-	2	-	-	0.5	-	33.5	
	Всего за семестр	180.0	16	-	16	-	2	-	-	0.5	112	33.5	
	Итого за семестр	180.0	16	-	16	2	-	-	0.5	145.5			

Примечание: Лек – лекции; Лаб – лабораторные работы; Пр – практические занятия; КПП – аудиторные консультации по курсовым проектам/работам; ИККП – индивидуальные консультации по курсовым проектам/работам; ГК- групповые консультации по разделам

дисциплины; СР – самостоятельная работа студента; ИКР – иная контактная работа; ТК – текущий контроль; ПА – промежуточная аттестация

3.2 Краткое содержание разделов

1. История развития инфографики, особенности, значение, преимущества.

1.1. Инфографика как объект графического дизайна. Инфографика как инструмент визуальной коммуникации. Ретроспектива развития инфографики. Области размещения и носители инфографики.

2. Эргономика и законы восприятия инфографики. Роль цвета, колористика. Сервисы для подбора и генерации цветовых сочетаний.

2.1. Формы передачи инфографики: вербальная и изобразительная. Визуальные формы инфографики. Организация и структурирование информации. Визуальная иерархия информации.

3. Роль текстовой информации в инфографике. Шрифты, правила использования

3.1. Проектирование макета полосы с применением инфографики на основе шрифтовой композиции и пиктограмм.

4. Авторское право

4.1. Источники изображений для инфографики, обзор ресурсов готовых изображений.

5. Видеоинфографика. Анимированная инфографика.

5.1. Анимированная и плоскостная инфографика.

6. Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления.

6.1. Этапы взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна. Формулирование задачи. Установка параметров. Генерация. Отбор объектов. Практическое занятие: Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними.

3.3. Темы практических занятий

1. Роль текстовой информации в инфографике. Шрифты, правила использования;
2. Авторское право: источники изображений для инфографики, обзор ресурсов готовых изображений.;
3. Эргономика и законы восприятия инфографики. Роль цвета, колористика. Сервисы для подбора и генерации цветовых сочетаний.;
4. Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления.;
5. Видеоинфографика. Анимированная инфографика.;
6. История развития инфографики, особенности, значение, преимущества..

3.4. Темы лабораторных работ не предусмотрено

3.5 Консультации

Индивидуальные консультации по курсовому проекту /работе (ИККП)

1. Консультации проводятся по разделу "История развития инфографики, особенности, значение, преимущества."
2. Консультации проводятся по разделу "Эргономика и законы восприятия инфографики. Роль цвета, колористика. Сервисы для подбора и генерации цветовых сочетаний."
3. Консультации проводятся по разделу "Роль текстовой информации в инфографике. Шрифты, правила использования"
4. Консультации проводятся по разделу "Авторское право"
5. Консультации проводятся по разделу "Видеоинфографика. Анимированная инфографика."
6. Консультации проводятся по разделу "Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления."

3.6 Тематика курсовых проектов/курсовых работ

Курсовой проект/ работа не предусмотрены

3.7. Соответствие разделов дисциплины и формируемых в них компетенций

Запланированные результаты обучения по дисциплине (в соответствии с разделом 1)	Коды индикаторов	Номер раздела дисциплины (в соответствии с п.3.1)						Оценочное средство (тип и наименование)
		1	2	3	4	5	6	
Знать:								
общие принципы работы генеративных систем и взаимодействия с ними	ИД-2ПК-1	+	+	+				<p>Домашнее задание/Подбор и анализ инфографики 5-ти объектов</p> <p>Домашнее задание/Разработка 3-х знаков инфографики и подбор цветовых сочетаний.</p> <p>Домашнее задание/Текстовое оформление знаков навигации</p>
основы композиции в инфографике	ИД-3ПК-1				+	+	+	<p>Домашнее задание/Видеоинфографика. Анимированная инфографика</p> <p>Домашнее задание/Разработка инфографики с использованием сервисов. Работа со стоковыми изображениями</p> <p>Домашнее задание/Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления</p>
Уметь:								
выполнять ряд базовых этапов взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна: формулировать задачу, устанавливать параметры (задавать характеристики, которым должны соответствовать генерируемые решения), отбирать объекты (оценивать сгенерированные варианты и выбирать необходимый вариант)	ИД-2ПК-1	+	+	+				<p>Домашнее задание/Подбор и анализ инфографики 5-ти объектов</p> <p>Домашнее задание/Разработка 3-х знаков инфографики и подбор цветовых сочетаний.</p> <p>Домашнее задание/Текстовое оформление знаков навигации</p>

<p>создавать сложные структурированные шрифтовые, формальные и изобразительные композиции в инфографике</p>	<p>ИД-3ПК-1</p>				+	+	+	<p>Домашнее задание/Видеоинфографика. Анимированная инфографика</p> <p>Домашнее задание/Разработка инфографики с использованием сервисов. Работа со стоковыми изображениями</p> <p>Домашнее задание/Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления</p>
---	-----------------	--	--	--	---	---	---	--

4. КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ)

4.1. Текущий контроль успеваемости

8 семестр

Форма реализации: Выполнение задания

1. Видеоинфографика. Анимированная инфографика (Домашнее задание)
2. Подбор и анализ инфографики 5-ти объектов (Домашнее задание)
3. Разработка 3-х знаков инфографики и подбор цветовых сочетаний. (Домашнее задание)
4. Разработка инфографики с использованием сервисов. Работа со стоковыми изображениями (Домашнее задание)
5. Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления (Домашнее задание)
6. Текстовое оформление знаков навигации (Домашнее задание)

Балльно-рейтинговая структура дисциплины является приложением А.

4.2 Промежуточная аттестация по дисциплине

Экзамен (Семестр №8)

Оценка определяется в соответствии с Положением о балльнорейтинговой системе для студентов НИУ «МЭИ» на основании семестровой и аттестационной составляющих.

В диплом выставляется оценка за 8 семестр.

Примечание: Оценочные материалы по дисциплине приведены в фонде оценочных материалов ОПОП.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Печатные и электронные издания:

1. Рассадина, С. П. Информационный дизайн и медиа : учебник для среднего профессионального образования по профессии "Графический дизайнер" / С. П. Рассадина, М. В. Исаева . – Москва : Академия, 2020 . – 240 с. – (Профессиональное образование) . - ISBN 978-5-4468-8908-2 .;
2. Барышева, А. Д. Образовательная технология «Инфографика» в школьном курсе информатики: выпускная квалификационная работа бакалавра : студенческая научная работа / Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н. Г. Чернышевского ; Кафедра информационных систем и технологий в обучении . – Саратов, 2016 . – 86 с. : ил., табл. – Режим доступа: электронная библиотечная система «Университетская библиотека ONLINE», требуется авторизация . - Библиогр.: с. 59-64.;
3. "Web-дизайн", Издательство: "Поволжская ГАФКСиТ", Казань, 2016 - (142 с.) <https://e.lanbook.com/book/154941>;
4. Аббасов И. Б.- "Основы графического дизайна в Photoshop 2021", Издательство: "ДМК Пресс", Москва, 2021 - (228 с.) <https://e.lanbook.com/book/241061>.

5.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

1. СДО "Прометей";
2. Office / Российский пакет офисных программ;
3. Windows / Операционная система семейства Linux;
4. Майнд Видеоконференции.

5.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

1. ЭБС "Университетская библиотека онлайн" - http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red
2. Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>
3. Электронная библиотека МЭИ (ЭБ МЭИ) - <http://elib.mpei.ru/login.php>
4. Открытая университетская информационная система «РОССИЯ» - <https://uisrussia.msu.ru>
5. Информо - <https://www.informio.ru/>

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тип помещения	Номер аудитории, наименование	Оснащение
Учебные аудитории для проведения лекционных занятий и текущего контроля	М-915, Учебная аудитория	стол, стул, доска меловая
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения практических занятий, КР и КП	М-915, Учебная аудитория	стол, стул, доска меловая
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения промежуточной аттестации	М-915, Учебная аудитория	стол, стул, доска меловая
Помещения для самостоятельной работы	НТБ-303, Компьютерный читальный зал	стол компьютерный, стул, стол письменный, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, кондиционер
Помещения для консультирования	М-909, Помещение кафедры «РСиЛ»	кресло рабочее, рабочее место сотрудника, стол, стол для работы с документами, стул, шкаф, шкаф для документов, шкаф для одежды, тумба, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, стенд информационный
Помещения для хранения оборудования и учебного инвентаря	М-901а, Архивное помещение ГПИ	кресло рабочее, стеллаж для хранения книг, стул

БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Инфографика и генеративный дизайн

(название дисциплины)

8 семестр

Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:

- КМ-1 Подбор и анализ инфографики 5-ти объектов (Домашнее задание)
- КМ-2 Разработка 3-х знаков инфографики и подбор цветовых сочетаний. (Домашнее задание)
- КМ-3 Текстовое оформление знаков навигации (Домашнее задание)
- КМ-4 Разработка инфографики с использованием сервисов. Работа со стоковыми изображениями (Домашнее задание)
- КМ-5 Видеоинфографика. Анимированная инфографика (Домашнее задание)
- КМ-6 Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления (Домашнее задание)

Вид промежуточной аттестации – Экзамен.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3	КМ-4	КМ-5	КМ-6
		Неделя КМ:	1	2	3	4	5	6
1	История развития инфографики, особенности, значение, преимущества.							
1.1	Инфографика как объект графического дизайна. Инфографика как инструмент визуальной коммуникации. Ретроспектива развития инфографики. Области размещения и носители инфографики.		+	+	+			
2	Эргономика и законы восприятия инфографики. Роль цвета, колористика. Сервисы для подбора и генерации цветовых сочетаний.							
2.1	Формы передачи инфографики: вербальная и изобразительная. Визуальные формы инфографики. Организация и структурирование информации. Визуальная иерархия информации.		+	+	+			
3	Роль текстовой информации в инфографике. Шрифты, правила использования							
3.1	Проектирование макета полосы с применением инфографики на основе шрифтовой композиции и пиктограмм.		+	+	+			
4	Авторское право							
4.1	Источники изображений для инфографики, обзор ресурсов готовых изображений.					+	+	+
5	Видеоинфографика. Анимированная инфографика.							

5.1	Анимированная и плоскостная инфографика.				+	+	+
6	Современные тенденции развития генеративного дизайна: состояние, направления.						
6.1	Этапы взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна. Формулирование задачи. Установка параметров. Генерация. Отбор объектов. Практическое занятие: Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними.				+	+	+
Вес КМ, %:		20	15	15	15	15	20