

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
"Ивановский государственный политехнический университет"**

УТВЕРЖДАЮ

Директор института _____

_____ 2026 г.

Визуальные коммуникации и прикладной дизайн

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **ИТиС (Информационных технологий и сервиса)**

Учебный план 09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль) Дизайн и продвижение цифрового продукта

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 128

Виды контроля в семестрах:

в том числе:

экзамен, 5 семестр

аудиторные занятия 44

самостоятельная работа 52

часов на контроль 32

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	5		Итого	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	14	14	14	14
Практические	14	14	14	14
Итого ауд.	44	44	44	44
Контактная работа	44	44	44	44
Сам. работа	52	52	52	52
Часы на контроль	32	32	32	32
Итого	128	128	128	128

Программу составил(и):

Арбузова А.А., доцент, _____

Рецензент(ы):

Алешина Д.А., доцент, _____

Рабочая программа дисциплины

Визуальные коммуникации и прикладной дизайн

Разработана в соответствии с ФГОС ВО

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 926 от 19.09.2017

составлена на основании учебного плана

09.03.02 Информационные системы и технологии

утвержденного ученым советом вуза от 26.03.2026 протокол №6

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

ИТиС (Информационных технологий и сервиса)

Зав. кафедрой Арбузова А.А. _____

Согласовано

Зав. выпускающей кафедрой ИТиС Арбузова А.А. _____

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
Цели:	Формирование у обучающихся знаний и практических навыков в области визуальных коммуникаций, прикладного digital-дизайна и визуализации данных для создания эффективных графических пользовательских интерфейсов, коммерческих цифровых материалов и визуально понятного представления информации
Задачи:	Освоить принципы визуальной коммуникации и визуализации информации в цифровой среде. Научиться разрабатывать графические материалы для социальных сетей, маркетплейсов, презентаций и интерфейсов. Сформировать навыки визуализации табличных и цифровых данных с использованием графиков, диаграмм и таблиц.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
	Дисциплина «Визуальные коммуникации и прикладной дизайн» изучается в 5 семестре. К «входным» знаниям, умениям и готовностям обучающегося, необходимым для успешного освоения данной дисциплины относятся знания, умения и готовности, сформированные при изучении таких дисциплин как «Основы анимации», «Разработка мультимедиа и цифровых приложений».
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
	Содержание дисциплины является основой для изучения таких дисциплин как «Раздел 3. Программирование цифрового продукта», «Информационные технологии в дизайне», «Дизайн интерфейсов приложений».

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-7: Способен осуществлять визуализацию данных графических пользовательских интерфейсов	
ПК-7.1. Визуализация цифровых данных (дизайн графиков и диаграмм) для графических пользовательских интерфейсов	
ПК-7.2. Визуализация табличных данных (дизайн таблиц) для графических пользовательских интерфейсов	
ПК-7.3. Описание принципов построения графиков, диаграмм и таблиц для графических пользовательских интерфейсов	
В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:	
Знать:	Принципы визуальной коммуникации и построения графических пользовательских интерфейсов. Основные правила визуализации цифровых и табличных данных. Подходы к созданию коммерческого и прикладного digital-дизайна.
Уметь:	Разрабатывать визуальные материалы для социальных сетей, маркетплейсов и рекламных площадок. Создавать графики, диаграммы и таблицы для визуального представления информации. Применять принципы композиции, визуальной иерархии и бренд-стиля в digital-дизайне.
Владеть:	Навыками создания визуального контента для цифровых продуктов и продвижения. Навыками визуализации данных в графических интерфейсах. Навыками проектирования визуально понятных и коммерчески эффективных материалов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Примечание
Раздел 1. Основы визуальных коммуникаций Тема 1. Визуальный язык и композиция Тема 2. Цвет, типографика и визуальная иерархия			
/Лек/	5	4	
/Пр/	5	4	
/Лаб/	5	4	
/СР/	5	10	
Раздел 2. Дизайн цифровых коммуникаций Тема 1. Оформление сообществ и digital-площадок (VK, соцсети) Тема 2. Рекламные баннеры и визуальная упаковка продукта			
/Лек/	5	4	
/Пр/	5	4	
/Лаб/	5	4	
/СР/	5	15	
Раздел 3. Прикладной коммерческий дизайн Тема 1. Карточки маркетплейсов и продающие визуалы Тема 2. Презентационные материалы и коммерческие предложения			
/Лек/	5	4	
/Пр/	5	4	
/Лаб/	5	4	
/СР/	5	15	
Раздел 4. Визуализация данных Тема 1. Дизайн графиков и диаграмм Тема 2. Дизайн таблиц и визуальное представление данных			
/Лек/	5	4	
/Пр/	5	2	
/Лаб/	5	2	
/СР/	5	12	
/Эк/	5	32	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В рамках внутренней системы оценки качества подготовки для текущего контроля и промежуточной аттестации в университете применяется балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся (очной формы обучения). В рамках внутренней системы оценки качества подготовки для текущего контроля и промежуточной аттестации в университете применяется балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся (очной формы обучения). С целью формирования и развития заявленных компетенций используются различные образовательные технологии: традиционные, информационные, интерактивное обучение, электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
Оценочное средство №1. Тест. 1. Что такое визуальная коммуникация? 2. Что такое визуальная иерархия? 3. Что влияет на восприятие рекламного баннера? 4. Для чего используется цвет в digital-дизайне? 5. Что такое карточка товара для маркетплейса? 6. Какой элемент должен привлекать внимание в первую очередь? 1. фон 2. главный оффер 3. мелкий текст 4. декоративный элемент 7. Что делает визуал более понятным? 1. логичная композиция 2. случайное расположение 3. большое количество элементов 4. отсутствие структуры 8. Что такое инфографика? 1. декоративный рисунок 2. визуальное представление информации 3. фоновое изображение 4. текстовый блок 9. Что лучше использовать для сравнения показателей?

1.	диаграмму
2.	длинный текст
3.	случайные изображения
4.	декоративные элементы
10.	Что используется для визуализации табличных данных?
1.	таблица
2.	кнопка
3.	логотип
4.	баннер
11.	Выберите элементы визуальной коммуникации:
1.	цвет
2.	композиция
3.	типографика
4.	случайность
12.	Выберите элементы карточки маркетплейса:
1.	фото товара
2.	цена
3.	преимущества
4.	случайный фон
13.	Выберите виды визуализации данных:
1.	график
2.	диаграмма
3.	таблица
4.	абзац текста
14.	Установите последовательность создания рекламного баннера:
1.	оформление
2.	определение цели
3.	подбор контента
4.	проверка результата
15.	Установите соответствие между элементом и его функцией:
Элемент:	
А) заголовок	
Б) диаграмма	
В) таблица	
Г) баннер	
Функция:	
1.	привлечение внимания
2.	сравнение данных
3.	структурирование информации
4.	рекламное сообщение
Оценочное средство №2. Индивидуальное задание.	
Задание: разработать комплект визуальных материалов для цифрового продукта, включающий коммерческий визуал и элементы визуализации данных, с обоснованием выбранных дизайнерских решений.	
Вопросы к экзамену	
1.	Что такое визуальная коммуникация и какую роль она играет в цифровой среде?
2.	Что такое визуальная иерархия и почему она важна в digital-дизайне?
3.	Какие принципы композиции используются при создании рекламных материалов?
4.	Как цвет влияет на восприятие цифрового продукта?
5.	Какую роль играет типографика в визуальной коммуникации?
6.	Что включает оформление сообщества в социальной сети (например, ВКонтакте)?
7.	Какие элементы обязательны для эффективного рекламного баннера?
8.	Что такое карточка товара для маркетплейса и какие задачи она решает?
9.	Какие ошибки чаще всего допускаются при создании коммерческого визуала?
10.	Что такое визуализация данных и зачем она используется?
11.	Какие виды графиков и диаграмм применяются в графических интерфейсах?
12.	Как выбрать подходящий способ визуализации данных?
13.	Какие требования предъявляются к дизайну таблиц в цифровых интерфейсах?
14.	Как обеспечить единый визуальный стиль цифрового продукта?
15.	Какие критерии используются для оценки качества визуального решения?
ФОС по дисциплине представлен в ПРИЛОЖЕНИИ к РГД.	

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Рекомендуемая литература

7.1.1 Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
Л1.1	Гольчевский Ю.В.	Технологии разработки веб-приложений, учебное пособие, , ,	Сыктывкар: СГУ им. Питирима Сорокина, 2023,

7.1.2 Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
--	---------------------	------------------------------	-------------------

Л2.1	Вагин Д.В.	Современные технологии разработки веб-приложений, учебное пособие, ,	Новосибирск : НГТУ, 2019,
7.1.3 Методические разработки			
	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
Л3.1	Ахметова С.Г.	Веб-технологии в менеджменте, учебно-методическое пособие. , ,	Пермь: ПНИПУ, 2016. ,
7.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы			
E-learning Портал электронного образования ИВГПУ: https://moodle.ivgpu.ru/			
7.3. Информационное обеспечение дисциплины			
7.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства			
	Профессиональный пакет MS Office, браузер, редактор Figma		
7.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем			
7.3.2.1	ЭБС издательства "Лань", https://e.lanbook.com/		
7.3.2.2	Электронная библиотека ИВГПУ, https://lib.ivgpu.ru/		
7.3.2.3	ЭБС "Университетская Библиотека Онлайн", https://biblioclub.ru		

8. МТО (ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ)			
Помещения для проведения контактных видов занятий, оснащены техническим оборудованием (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Помещения для самостоятельной работы обучающихся (читальный зал библиотеки ИВГПУ) оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет", с обеспечением доступа в локальную сеть и предназначенные для работы в электронной информационно-образовательной среде – «Цифровой Политех» (https://ivgpu.ru/eios).			

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Самостоятельная работа обучающегося складывается из самостоятельной работы на аудиторных занятиях и подготовки к занятиям во внеаудиторное время. Для самоподготовки к каждому аудиторному занятию предусматривается проработка темы занятия по учебной литературе. При самостоятельной подготовке к занятиям обучающийся может получить необходимую ему консультацию у преподавателя. На аудиторном занятии обучающиеся самостоятельно под контролем преподавателя выполняют индивидуальные задания в соответствии с учебными целями занятия.			

10. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ООП ВО ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ			
Преподавание дисциплины должно учитывать особенности познавательной деятельности и личностной особенности обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалидов (по возможности на лекциях, семинарах, лабораторных работах и т.д.). Учет особенностей обучающихся с инвалидностью в полной мере проявляется на предусмотренных для таких обучающихся индивидуальных консультациях по дисциплине. Необходимо во время преподавания в общей группе учитывать реальные возможности лиц с ОВЗ и инвалидов. Коррекция методики преподавания для данной группы лиц возможна на индивидуальных занятиях. Преподаватель должен учитывать физиологические особенности обучаемого и разработать рекомендации и приемы выполнения поставленной задачи индивидуально. Возможен подбор индивидуального задания с коррекцией уровня сложности выполняемого задания. Специальные условия для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья условия обучения, воспитания и развития таких обучающихся, включающие в себя использование специальных образовательных программ и методов обучения и воспитания, специальных учебников, учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, проведение групповых и индивидуальных коррекционных занятий, обеспечение доступа в здания организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья. При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии должны предусматривать возможность приема-передачи информации в доступных для них формах. Необходимо учитывать тот факт, что обучающиеся не всегда имеют физическую возможность посещать занятия. Поэтому целесообразно разрабатывать дистанционную информационную поддержку процесса обучения. Таким средством могут являться обучающие компьютерные фильмы по данной дисциплине, презентации, которые обучающийся может просматривать дома в комфортной среде и без лимита времени. Обучающиеся из числа лиц с ОВЗ и инвалидов обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья. При проведении занятий в компьютерных лабораториях целесообразно использовать проектор для наиболее удобного размещения обучающегося с ОВЗ при изложении материала занятия.			