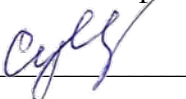


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Философский факультет

УТВЕРЖДАЮ:

Декан Философского факультета

 Е.В. Сухушина

«04» июля 2022 г.

Рабочая программа дисциплины

Лендинг: от проекта до разработки

по направлению подготовки
47.04.01 Философия

Направленность (профиль) подготовки:

Человек и технологии в цифровом мире

Форма обучения

Очная

Квалификация

Магистр


Год приема

2022


Код дисциплины в учебном плане: Б1.В.ДВ.02.05

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

 Н.Н. Зильберман

Председатель УМК

 Т.В. Фаненштиль

Томск – 2022

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

УК-4 Способность применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном (ых) языке (ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-1 Способность самостоятельно формулировать проблему, цели и задачи научного исследования, применять методы научного исследования, достигать новых результатов в области философских и других социогуманитарных наук.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИУК 4.1 Обосновывает выбор актуальных коммуникативных технологий (информационные технологии, модерирование, медиация и др.) для обеспечения академического и профессионального взаимодействия;

ИУК 4.2 Применяет современные средства коммуникации для повышения эффективности академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном языке;

ИУК 4.3 Оценивает эффективность применения современных коммуникативных технологий в академическом и профессиональном взаимодействиях;

ИПК 1.3 Представляет результаты научного исследования в устной и письменной формах

2. Задачи освоения дисциплины

– Сформировать навыки подбора творческих графических решений при реализации продукта визуальной коммуникации в соответствии со спецификой аудитории.

– Сформировать навыки применения специализированного программного обеспечения для решения задач по созданию визуального сообщения.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, и предлагается обучающимся на выбор.

4. Семестр освоения и форма промежуточной аттестации по дисциплине

Третий семестр, зачет.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по дисциплинам, формирующим исследовательские/аналитические навыки.

6. Язык реализации

Русский.

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– практические занятия: 16 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Чем занимается дизайнер лендинга? Этапы проекта в подходе дизайн-мышления

Цели лендинга. Пути выстраивания структуры лендинга. Принцип работы с блоками. Роль дизайнера лендинга. Ключевые умения и знания дизайнера лендинга.

Тема 2. Требования к продукту: бриф и ТЗ

Подготовка проектного брифа, работа с заказчиком, разработка концепта. Определение требований к продукту, цели заказчика и пользователя. Визуальные и функциональные особенности продукта.

Тема 3. Разработка концепта: анализ конкурентов и поиск идей

Поиск и анализ конкурентов (бенчмаркинг). Создание мудборда, поиск референсов.

Тема 4. Структура лендинга, элементы интерфейса и функциональные блоки в Tilda

Базовый функционал Tilda. Создание типовой страницы-шаблона. Изменение контента блоков. Разработка типовой страницы без шаблона. Наполнение контентом. Настройки визуальных деталей и общего дизайна страницы.

Тема 5. Цвет, композиция, и типографика.

Элементы и их гармония в композиции. Свойства композиции и способы организации пространства в формате. Сетка, разметка контента. Цвет и эмоциональное восприятие визуальной информации. Цветовой круг и цветовые гармонии. Температура цвета. Подбор цветовых схем к проекту. Гарнитура и семейство шрифта. Ключевые подходы в работе с типографской в проекте: читаемость, иерархия, распределение шрифтовых ролей, порядок, цветовые решения. Комбинация шрифта.

Тема 6. Продвинутые настройки блоков Tilda. Zero-блок

Сборка блока без шаблонов. Возможности Zero-блока. Базовая анимация. Импортирование комплексных элементов и целых блоков.

Тема 7. Разработка макета интерфейса

Подготовка итогового проекта. Разбор примеров, анализ лучших практик.

Тема 8. Тестирование прототипа

Методы UX-исследований и их цели. Выбор метода исследования. Эффективное проведение опроса/тестирования/интервью.

Тема 9 Эффективность лендинга

Работа над ошибками. Проверка лендинга на эффективность. Настройка и просмотр статистики. Аналитика и Яндекс.Метрика.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Промежуточные задания составляют индивидуальные упражнения, групповые/индивидуальные проектные задания.

Критерии оценивания для текущей аттестации и типовые задания представлены в фонде оценочных материалов. В полном объеме фонд оценочных материалов хранится на кафедре гуманитарных проблем информатики.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет проводится в формате презентации итоговой работы. Итоговая работа представляет собой лендинг продукта или услуги. Презентация может быть подготовлена, в том числе, при помощи онлайн-инструментов.

Зачет по дисциплине выставляется на основе выполнения всех текущих заданий курса и итогового задания.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=31921>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Головач, В. В. Дизайн пользовательского интерфейса. Искусство мыть слона [Электронный ресурс]: электронная книга / В. В. Головач. – Версия 2.11, обновление от 20.5.2010. – Режим доступа: <http://salikhovilyas.ru/uploads/books/4fc69c328a1be.pdf>.

2. Уолтер А. Эмоциональный веб-дизайн / Уолтер А. ; перевод с английского Миронов Павел. – 2.Т. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017– 144 с.

3. Уэйшенк С. 100 главных принципов дизайна. – СПб.: Питер, 2012. – 270 с.

4. Круг С. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. – 2017. – 256 с.

5. Маркотт И. Отзывчивый веб-дизайн. – Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 176 с.

6. Иттен И. Искусство цвета / пер. с нем. Л. Монаховой. – М.: Изд-во Д. Аронов, 2007. – 96 с.

7. Иттен, И. Искусство формы / И. Иттен. – М.: Изд. Д. Аронов, 2004. – 136 с.

8. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. – 248 с.

б) дополнительная литература:

1. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римецан. – СПб.: Питер, 2013. – 272 с.

2. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. – М.: КоЛибри, 2018. – 272 с.

3. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. – М.: Символ, 2015. – 200 с.

в) ресурсы сети Интернет:

– Лебедев А. Ководство. <http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/>

– Блог Tilda. <https://blog.tilda.cc/>

– Онлайн-сообщество «vc.ru». <https://vc.ru>

– Онлайн-журнал «UxJournal». <https://ux-journal.ru/>

– Онлайн-журнал «UXmatters». <https://www.uxmatters.com/>

– Информационный портал «NN/g». <http://www.nngroup.com/>

– Сайт агентства интернет-маркетинга «TexTerra» <https://texterra.ru/>

– Онлайн-база знаний «Хабр». <https://habr.com/ru/articles/>

– Сайт школы дизайнеров «Uprock». <https://www.uprock.ru/>

– Онлайн-издание «Оди». <https://awdee.ru/>

- Блог Я Практикума - <https://practicum.yandex.ru/Pinterest> <https://ru.pinterest.com/>
- Behance <https://www.behance.net/>
- Dribbble <https://dribbble.com/>
- Awwwards <https://www.awwwards.com/>

13. Перечень информационных технологий

- а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office PowerPoint
 - векторный онлайн-редактор Figma
 - публично доступные облачные технологии – публично доступные облачные технологии (Google Presentation, Google Docs, Miro, JamBoard и т.п.)

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

15. Информация о разработчиках

Шабалина Дарья Олеговна, ассистент кафедры гуманитарных проблем информатики ФсФ НИ ТГУ.