

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Жуйкова Татьяна Валерьевна
Должность: Директор
Дата подписания: 20.05.2023 14:09:57
Уникальный программный ключ:
d3b1376ec715c944271e8630f1e6d3513421163

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
Федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет художественного образования
Кафедра художественного образования

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

МДК.02.02. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И МЕДИА

Программа подготовки квалифицированных рабочих, служащих
по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Автор(ы): канд. пед. наук, доцент, доцент кафедры ХО И. П. Кузьмина
канд. пед. наук, доцент кафедры ХО О. А. Гольденберг

Одобрена на заседании кафедры художественного образования.
Протокол от 22 февраля 2023 г. № 6.

Актуализирована на заседании кафедры ХО. Протокол от 29 августа 2024 г. № 1.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической
комиссией факультета художественного образования. Протокол от 22 февраля 2023 г. № 6.

Нижний Тагил
2023

Методические рекомендации разработаны для студентов по профессии 54.01.20 Графический дизайнер по МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа».

Программа учебной дисциплины МДК 02.02 «Информационный дизайн и медиа» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (далее ФГОС) по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденным приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543.

В результате изучения дисциплины МДК 02.02 «Информационный дизайн и медиа» обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности ВД 2 Создание графических дизайн-макетов и соответствующие ему профессиональные компетенции.

В результате освоения содержания учебной дисциплины обучающийся должен:

Иметь практический опыт:	в воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.
Уметь:	выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
Знать:	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

Практическое занятие – это форма организации учебного процесса, предполагающая выполнение обучающимися заданий самостоятельно и под руководством преподавателя. Дидактическая цель практических работ – формирование у обучающихся профессиональных и практических умений, необходимых для изучения последующих учебных дисциплин, а также подготовка к применению этих умений в профессиональной деятельности.

Практические занятия предполагают работу, связанную с разработкой информационного дизайна. Структура практических занятий включает в себя теоретические вопросы по изучаемым темам, упражнения на усвоение основных понятий информационной этики, понимание этических проблем, анализ этических кодексов, информационных рисков, основ интеллектуальной собственности. Разработано содержание практических занятий, определена их цель, даны методические указания по выполнению заданий и упражнений.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 1.

Цели: закрепление у студентов знаний видов листовок, правил создания листовок и формирование у них умения разрабатывать рекламные листовки.

Теоретические вопросы

1. Виды листовок.
2. Правила создания листовок и флаеров.
3. Основные форматы листовок и флаеров.

Задание 1. Изучить образцы рекламных листовок. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 2. Изучить правила составления текста листовки.

Правило 1. Первой на листовке должна бросаться в глаза суть рекламного предложения (одежда, вклады, продукты на дом и т.п.). Здесь используется самый крупный шрифт. Это должно привлекать внимание потенциального клиента на расстоянии, и тогда он поймет, что стоит хотя бы взять листовку.

Правило 2. Во вторую очередь на листовке во внимание должны попадать «привлекатели» (большие размеры, высокие ставки т.п.). Шрифт для них используется поменьше первого, но значительно крупнее, чем остальной текст.

Правило 3. Рекламный текст листовки должен быть простым и звучать утвердительно, то есть предложения должны быть максимум из шести слов, понятных каждому, кто едва умеет читать. Они обязательно должны звучать позитивно. Примеры: «Эти машины не ломаются», «Мы вас не обманем», «С нами проблем не возникнет».

Правило 4. Рекламная листовка должна быть маленькой, а текст на ней – крупным. Чем меньше листовка, тем ее проще куда-нибудь положить, а значит, больше вероятность, что ее сохранят. Идеальная рекламная листовка – это визитка. Максимально же допустимый размер приличной рекламной листовки – это четвертинка листа А4. Так что лучше просто написать самое главное, все-таки это рекламная листовка, а не статья.

Задание 3

1. Выбрать вид рекламируемого продукта.
2. Собрать информацию по выбранному продукту
3. Составить текст (постарайтесь не делать в вашем тексте никаких ошибок и опечаток; перед тем как сделать окончательный вариант, внимательно прочитайте текст).
4. Расположить текст согласно правилам оформления листовки (обратите внимание на образцы готовых листовок).
5. Проверить соответствие текста выбранной вами рекламируемой продукции.
6. Оформить подготовленный материал на ПК.
7. Представить работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 2.

Цели: закрепление у студентов знаний видов флаеров, правил создания флаеров и формирование у них умения разрабатывать флаеры.

Теоретические вопросы:

1. Виды листовок.
2. Правила создания листовок и флаеров.
3. Основные форматы листовок и флаеров.

Задание 1. Изучить образцы флаеров. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 2. Изучить правила составления флаеров.

1. Цвет фона.

Именно он влияет на восприятие. Для этой цели подойдут следующие оттенки:

- белый;
- нежный бежевый;
- розовый;

- серый;
- бледно-желтый;
- синий.

2. Выбор способа печати.

Вышесказанный совет о том, как оформить флаер, относился к полноцветной печати. Однако, если вы имеете ограниченный бюджет, можно остановиться и на черно-белом варианте.

3. Оформление буклетов. Выбор шрифта.

Лучше всего пользоваться стандартными шрифтами: Times New Roman, School или Arial, выделяя ключевые моменты другим цветом, уделяя особое внимание удобству чтения потребителем.

4. Подбор иллюстраций и фотографий.

Идеальный вариант – подбор картинки, характеризующей целевую группу. Акцент лучше делать на эмоциональной составляющей, дополняя её смысловой.

6. Тестирование.

Подбирая необходимые иллюстрации, протестируйте их среди близких на предмет вызываемого эмоционального эффекта и ассоциаций.

7. Знаки доверия.

Вашему клиенту важно увидеть флаер, оформление которого будет содержать фотографии персонала, руководителя компании, печати, сертификаты, отличительные знаки, подписи. Это создаст у клиентов на подсознательном уровне ощущение надежности и защищенности.

Задание 3

1. Выбрать вид рекламируемого продукта.
2. Собрать информацию по выбранному продукту.
3. Составить текст (постарайтесь не делать в вашем тексте никаких ошибок и опечаток; перед тем как сделать окончательный вариант, внимательно прочитайте текст).
4. Расположить текст согласно правилам оформления флаеров (обратите внимание на образцы готовых флаеров).
5. Проверить соответствие текста выбранной вами рекламируемой продукции.
6. Оформить подготовленный материал на ПК.
7. Представить работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 3.

Цели: закрепление у студентов знаний видов плакатов, правил разработки информационных плакатов и формирование у них умения разрабатывать информационные плакаты.

Теоретические вопросы

1. Дизайн и концепция плакатов.
2. Виды плакатов.
3. Основные правила разработки плакатов.

Задание 1. Изучить образцы информационных плакатов. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 2. Изучить правила составления информационных плакатов.

Задание 3. Подготовить информационный плакат.

Задание 4. Подготовить информационный плакат на заданную тему.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 4.

Цель: закрепление у студентов знаний видов плакатов, правил разработки рекламных плакатов и формирование у них умения разрабатывать рекламные плакаты.

Теоретические вопросы

1. Дизайн и концепция плакатов.

2. Виды плакатов.
3. Основные правила разработки плакатов.

Задание 1. Изучить образцы рекламных плакатов. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 2. Приведите по пять примеров этичной и неэтичной рекламы, встречающейся на различных информационных носителях (средства массовой информации, наружные щиты, внутренняя реклама и т.д.)? Как, по вашему мнению, она в целом влияет на культуру нации?

Задание 3. Объясните такую ситуацию: два человека подвергаются воздействию одной и той же рекламы, один из них обращает на нее внимание и внимательно рассматривает, а другой просто не замечает, почему?

Задание 4. Изучить правила составления рекламных плакатов.

Задание 5

1. Выбрать вид рекламируемого продукта.
2. Собрать информацию по выбранному продукту.
3. Расположить информацию согласно правилам оформления рекламного плаката (обратите внимание на образцы рекламных плакатов).
4. Проверить соответствие информации выбранной вами рекламируемой продукции.
5. Оформить подготовленный материал на ПК.
6. Представить работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 5.

Цель: закрепление у студентов знаний видов плакатов, правил разработки имиджевых плакатов и формирование у них умения разрабатывать имиджевые плакаты.

Теоретические вопросы

1. Дизайн и концепция плакатов.
2. Виды плакатов.
3. Основные правила разработки плакатов.

Задание 1. Изучить образцы имиджевых плакатов. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 2. Изучить правила составления имиджевых плакатов.

Задание 3. Приведите рекомендации по разработке имиджевых плакатов.

Задание 4. Выбрать рекламируемую фирму или продукт. Разработать имиджевый плакат.

Оформить подготовленный материал на ПК. Представить работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 6.

Цели: закрепление у студентов знаний видов и типов билбордов, правил создания билбордов и формирование у них умения разрабатывать билборды.

Теоретические вопросы

1. Виды и типы билбордов.
2. Основные правила создания билбордов.
3. Форматы билбордов.

Задание 1. Для какой рекламы используется билборд?

Задание 2. Опишите виды билбордов.

Статичные	
Динамичные	
Цифровые	
Мобильные	

Задание 3. Приведите классификацию билбордов.

Задание 4. Опишите правила размещения рекламных щитов.

Задание 5. Изучите образцы билбордов. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 6. Выберите рекламируемую фирму или продукт. Выберите вид разрабатываемого билборда. Разработайте билборд. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 7.

Цели: закрепление у студентов знаний видов и типов баннеров, правил создания баннеров и формирование у них умения разрабатывать интернет-баннеры.

Теоретические вопросы

1. Виды и типы баннеров.
2. Основные правила создания баннеров.
3. Форматы баннеров.

Задание 1. Изучите образцы интернет-баннеров. Выделить их достоинства и недостатки.

Задание 2. Опишите основные компоненты интернет-баннера.

Задание 3. Продумайте дизайн, слоган и подберите картинки для баннера, рекламирующего вашу будущую профессию. Разработайте и разместите баннер на веб-страницу.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 8.

Цели: закрепление у студентов знаний форматов ролл-апов, правил создания ролл-апов и формирование у них умения разрабатывать ролл-апы.

Теоретические вопросы

1. Основные форматы ролл-апов.
2. Правила создания и разработки.

Задание 1. Для какой рекламы используются ролл-апы?

Задание 2. Опишите виды ролл-апов.

Задание 3. Изучите образцы ролл-апов. Выделите их достоинства и недостатки.

Задание 4. Выберите рекламируемую фирму или продукт. Выберите вид разрабатываемого ролл-апа. Разработайте ролл-ап. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 9.

Цели: закрепление у студентов знаний основных форматов штендеров, правил разработки штендеров и формирование у них умения разрабатывать штендеры.

Теоретические вопросы

1. Основные форматы штендеров.
2. Правила создания и разработки.

Задание 1. Для какой рекламы используются штендеры?

Задание 2. Изучите образцы штендеров. Выделите их достоинства и недостатки.

Задание 3. Опишите правила установки штендеров.

Задание 4. Выберите рекламируемую фирму или продукт. Разработайте штендер. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 10.

Цели: закрепление у студентов знаний видов календарей, правил создания календарей и формирование у них умения разрабатывать фирменные календари.

Теоретические вопросы

1. Виды календарей.
2. Правила создания календарей.

Задание 1. Опишите виды календарей.

Задание 2. Изучите образцы календарей.

Задание 3. Разработать профориентационный календарь. Оформить подготовленный материал на ПК. Представить работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 11.

Цели: закрепление у студентов знаний типов вывесок, правил создания вывесок и формирование у них умения разрабатывать вывески компаний.

Теоретические вопросы

1. Типы вывесок. Правила их создания.

Задание 1. Приведите примеры исполнения вывесок, оцените правильность их расположения.

Задание 2. Опишите правила создания вывесок.

Задание 3. Выберите фирму. Разработайте для нее вывеску. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 12.

Цели: закрепление у студентов знаний видов стел и пилонов, правил их создания и формирование у них умения разрабатывать эскизы стел.

Теоретические вопросы

1. Виды стел и пилонов. Правила их создания.

Задание 1. Для какой рекламы используются стелы? Их особенность.

Задание 2. Опишите правила размещения стел.

Задание 3. Выберите фирму или рекламируемый продукт. Разработайте стелу. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 13.

Цели: закрепление у студентов знаний форматов информационных стендов, правил оформления информационных стендов и формирование у них умения разрабатывать информационные стенды.

Теоретические вопросы

1. Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления.

Задание 1. Опишите понятие и виды информационных стендов.

Задание 2. Приведите требования к оформлению информационного стенда. Изучите правила оформления информационного стенда.

Правила оформления информационного стенда

Правило 1. Прежде всего необходимо определить главную цель. Для чего вы собираетесь повесить информационную доску? Какова ее «миссия»? Ответы на эти вопросы помогут грамотно расставить акценты.

Правило 2. Привлечение внимания. Внешнее оформление информационного стенда должно привлекать внимание, заставлять подойти, чтобы узнать, о чем же там написано. Подсчитано, что человек, проходя мимо стенда, останавливает свой взгляд на нем всего на 5–10 секунд. То есть за это короткое время вам важно убедить его подойти ближе и ознакомиться с информацией. Какие существуют способы привлечения внимания? Оригинальная форма, яркий элемент, фоны стенда, неординарная подача информации: комикс, инфографика и т.д.

Правило 3. Внимание человека избирательно. Человек не способен уделять равное внимание большому количеству объектов одновременно. Следовательно, вам важно расставить приоритеты: подумайте, что ему лучше увидеть в первую очередь, а что потом, в качестве вспомогательного материала. Если в ваши задачи входит рассказ о продукте фирмы, то в центре внимания должен находиться товар и его преимущества. Применяйте иллюстрации, фотографии, схемы, инфографику – наглядные данные воспринимаются лучше.

Правило 4. Количество визуальных акцентов не должно быть большим. Иначе внимание человека рассеивается, то есть ему будет не просто сконцентрироваться на материале, который вы собираетесь передать.

Правило 5. Обновление информации – очень важный момент. Все новости, актуальная информация и объявления должны «бросаться в глаза» и постоянно заменяться свежими. Обязательно приглашайте на планируемые мероприятия и т.д.

Задание 3. Разработайте структуру информационного стенда для колледжа. Разработайте информационный стенд. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

Задание 4. Разработайте структуру информационного стенда для выбранной фирмы. Разработайте информационный стенд. Оформите подготовленный материал на ПК. Представьте работу в печатном варианте.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 14.

Цели: получение знаний, приобретение навыков и умений в работе по созданию макетов сайтов, элементов дизайна сайта, развитие творческих способностей, воспитание ответственности, трудолюбия, аккуратности, интереса к профессии.

Теоретические вопросы

1. Что такое макет сайта?
2. Какие этапы создания макета Вы можете назвать?
3. Какие обязательные элементы дизайна должен иметь каждый сайт?

Задание 1. Продумайте дизайн интернет-сайта для продажи кормов для животных. Какой фон, логотип, какие пункты меню Вы будете использовать.

Задание 2. При помощи графического редактора сделайте разметку макета сайта из задания 1.

Задание 3. Создайте в графическом редакторе фон сайта из задания 1.

Задание 4. Создайте в графическом редакторе в векторном формате логотип сайта из задания 1.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 15.

Цели: закрепление и углубление теоретических знаний по изучению правил создания и форматирования таблиц в html-документах, приобретение умений и компетенций.

Теоретические вопросы

1. Какие теги задают строки таблицы?
2. Какие теги задают столбцы таблицы?
3. Какова функция параметра Border?
4. Как указать название таблицы?
5. При помощи какого тега можно объединить ячейки таблицы?
6. Как задать внутренние границы таблицы?

Задание 1. Создайте таблицу с одним столбцом и двумя строками.

Задание 2. Создайте несколько таблиц, которые имели бы вид:

установлены все линии внешней рамки;

внешняя рамка не отображается;

отображается только верхняя (или нижняя) граница таблицы;

отображается только верхняя и нижняя линия рамки;

отображается только левая и правая линия рамки;

отображается только левая линия рамки;

отображается только правая линия рамки.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 16.

Цели: изучить принципы создания и использования каскадных стилей (CSS) для эффективного оформления элементов web-страницы, навыков и умений по форматированию web- страниц, совершенствования функциональности сайтов путем использования каскадных таблиц стилей.

Теоретические вопросы

1. Для чего предназначена технология каскадных таблиц стилей (Cascading Style Sheets, CSS)?

2. Как может храниться таблица стилей?

3. Что такое селектор?

4. Что такое атрибут стиля?

5. Что такое значение атрибута стиля?

Задание 1

Выравнивание текста с использованием CSS.

В языке HTML, для того чтобы выровнять текст, например по центру экрана, мы применяли к тегу содержащему в себе текст атрибут align (выравнивание) и одно из его возможных значений.

left – Выровнять текст по левому краю элемента (по умолчанию).

right – Выровнять текст по правому краю.

center – Выровнять текст по центру.

justify – Выровнять текст по обоим краям.

Используя CSS, чтобы выровнять текст того же параграфа по центру следует писать так:

```
<p style="text-align: center">текст по центру </p>
```

В этом случае если мы, с помощью атрибута style, внедряем CSS непосредственно в HTML

тег.

Откройте блокнот и напишите в нем следующий текст:

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Выравнивание текста</title>
```

```
<style type="text/css"> h1 { text-align: center } p { text-align: justify }
```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h1>Всё о нашей фирме</h1>
```

```
<p>Продвижение сайтов – основная специализация нашей фирмы. Продвижение сайта и интернет маркетинг становится одной из самых приоритетных услуг в сфере рекламы.</p>
```

```
<p>В данных реалиях уже каждый хороший специалист должен быть по сути маркетологом.</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Сохраните этот текст под вашим именем с расширением html.

Откройте его с помощью браузера и посмотрите результат. Используйте другие виды выравнивания.

Задание 2

Оформление текста.

Свойство text-decoration позволяет декорировать текст, присвоив ему одно или несколько значений из ниже представленных вариантов оформления текста.

Возможные значения:

blink – Текст будет мигать.

line-through – Делает текст перечеркнутым.

overline – Надчёркивание текста.

underline – Подчеркивание текста.

none – Текст без оформления. Инструкция записывается так:

```
<a href="index.html" style="text-decoration:none">Ссылка без подчёркивания</a>
```

Создайте файл стилей, для чего откройте блокнот, введите в него следующий текст h1 {text-align: center}

```

h3 {text-align: left; text-decoration: underline} a {text-decoration: underline}
a:hover {text-decoration:none} p {text-align: justify}
Сохраните его под именем myfile.css
Между тегами <head> и </head> в основном файле вставьте следующий текст
<title>Оформление текста</title>
<link rel="stylesheet" href="mystyle.css" type="text/css">
Между тегами <body> и </body> вставьте следующий текст
<h3>Меню:</h3>
<a href="index.html">Всё о нашей фирме</a><br>
<a href="elephant.html">Заказать товар</a>
<hr>
<h1>Наши реквизиты</h1>
<p> Наш адрес ... ..</p>
<p>Контакты ... ..</p>

```

Откройте его с помощью браузера и посмотрите результат. Используйте другие виды оформления.

Задание 3

Трансформация текста.

Свойство text-transform трансформирует символы в указанном текстовом блоке, делая их заглавными или прописными по одному из правил в зависимости от присужденного значения данному свойству.

none – Текст отображается без каких-либо изменений (по умолчанию).

capitalize – Каждое слово в тексте отображается с заглавного символа.

lowercase – Все символы преобразуются в нижний регистр.

uppercase – Все символы преобразуются в верхний регистр.

Используя CSS стили в самом тексте, наберите в блокноте следующий текст.

Сохраните его и затем откройте его с помощью браузера и посмотрите результат.

Используйте другие виды трансформации.

Задание 4

Вертикальное выравнивание.

Вертикальное выравнивание текста в строке устанавливает свойство vertical-align

Возможные значения свойства vertical-align:

baseline – выравнивает базовую линию элемента по базовой линии родителя;

bottom – выравнивает элемент по нижней части строки;

middle – выравнивает середину элемента по базовой линии родителя и прибавляет половину высоты родительского элемента;

sub – нижний индекс (размер шрифта не меняется);

super – верхний индекс (размер шрифта не меняется);

text-bottom – нижняя граница элемента выравнивается по нижнему краю строки;

text-top – верхняя граница элемента выравнивается по верхнему краю строки;

top – выравнивает элемент по верхней части строки.

Базовая линия – это линия, на которой располагаются "сидят" символы в текстовой строке, Например буква "А" сидит прямо на этой линии, а вот строчная буква "у" сидит на ней же, но свесив ноги.

Вертикальное выравнивание элемента относительно строки может выражаться в процентах, пикселях или любых других принятых в CSS единицах измерения, причем эти единицы могут принимать как положительные, так и отрицательные значения.

Наберите следующий текст:

```

<html>
<head>
<title>Вертикальное выравнивание текста</title>
</head>

```

```

<body>
<font size="+3">А и Б </font>
<span style="vertical-align: +5px">сидели на трубе </span>
<span style="vertical-align: bottom">А упало </span>
<span style="vertical-align: top">Б пропало.. </span>
<span style="vertical-align: 50%">что осталось на трубе?</span>
<hr>
формула воды: Н<span style="vertical-align: sub">2</span>О
<hr>
<span>н</span>
<span style="vertical-align: -10px">а</span>
<span style="vertical-align: -20px">и</span>
<span style="vertical-align: -30px">с</span>
<span style="vertical-align: -40px">к</span>
<span style="vertical-align: -50px">о</span>
<span style="vertical-align: -60px">с</span>
<span style="vertical-align: -70px">о</span>
<span style="vertical-align: -80px">к</span>
</body>
</html>

```

Сохраните его и затем откройте его с помощью браузера и посмотрите результат. Используйте другие виды выравнивания.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 17.

Цели: закрепить теоретические знания по разработке пользовательского интерфейса. Получить практические навыки по проведению этапов предварительного и высокоуровневого проектирования интерфейса пользователя.

Теоретические вопросы

1. Понятие «Графический интерфейс пользователя (GUI)».
2. Основные элементы интерфейса.
3. Особенности дизайна элементов интерфейса.
4. Принципы расположения элементов интерфейса.
5. Понятие «юзабилити».

Задание № 1.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс ПО для планирования рабочего времени.

Задание № 2.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс ПО для информационного киоска в историческом музее.

Задание № 3.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс ПО для смартфона с сенсорным экраном для спортивных болельщиков.

Задание 4.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс информационного веб-сайта для фотолюбителей.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 18.

Цели: получение знаний, приобретение навыков и умений по созданию анимационного интерфейсов; развитие творческих способностей; воспитание ответственности, трудолюбия, аккуратности, интереса к профессии.

Теоретические вопросы

1. Анимация прокрутки сайта.

2. Динамичные переключатели.
3. Сворачивающиеся комментарии.
4. Стикеры
5. Приглашающие элементы управления
6. Анимация синхронизации данных
7. Скрытие элементов управления

Задание 1. Создайте макет сайта для просмотра электронных книг. Продумайте и изобразите анимацию полосы прокрутки.

Задание 2. Создайте макет информационного блога на свободную тематику. Создайте макеты динамических кнопок просмотра записей блога, добавления записей в блог, удаления записей, добавления комментариев к записям.

Задание 3. Создайте макет электронной записной книжки. В книге все записи расположены по алфавиту. Алфавит расположен вертикально. При наведении на алфавит он прокручивается вниз или вверх. При наведении на определенную букву отображаются записи на эту букву.

Задание 4. Создайте макет мобильного приложения, которое ведет учет работы ультразвуковой зубной щетки с модулем Bluetooth. Приложение должно иметь интерфейс синхронизации данных, а также отображать информацию по результатам чистки зубов пользователем: время чистки, ее качество и тщательность, количество баллов, набранное пользователем за чистку зубов (чем дольше чистит и чем качественнее и регулярнее, тем выше балл).

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 19.

Цели: получение навыков создания и изменения элементов дизайна мобильного приложения.

Теоретические вопросы

1. Особенности дизайна мобильного приложения.
2. Принципы дизайна мобильного приложения.
3. Основные факторы, имеющих важное значение при проектировании взаимодействия с мобильным приложением.
4. Понятие «юзабилити» мобильного интерфейса.

Задание № 1.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс будильника для мобильного приложения для планирования рабочего времени.

Задание № 2.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс калькулятора мобильного приложения.

Задание № 3.

В любом графическом редакторе спроектируйте интерфейс приложения с прогнозом погоды для смартфона с сенсорным экраном.

Реализация профессионального модуля программы осуществляется в кабинете дизайна (ауд. № 305X)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

комплект учебной мебели для обучающихся (12 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, маркерная доска, лазерный принтер (МФУ) А4 – 1 шт.; компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 12 шт.);

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, фотографии, видеоматериалы;

комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Кабинет стандартизации и сертификации (ауд. № 311X)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического), лабораторного типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации:

комплект учебной мебели для обучающихся (36 посадочных мест);

комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);

технические средства обучения: переносной мультимедиа комплекс (ноутбук, проектор), экран, меловая доска, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 6 шт.);

вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, плакаты, макеты, видеоматериалы;

комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

операционные системы семейства Windows NT корпорации Microsoft;

Kaspersky Endpoint Security для Windows;

FoxitReader программа для чтения PDF файлов;

Векторные графические редакторы CorelDRAW x5, Inkscape;

Растровые графические редакторы Gimp, AliveColors;

Программа для допечатной подготовки Scribus;

Графический 3D пакет Blender.

Залы: библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

Основная литература

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего

профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/456785>

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 20.02.2023).

3. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585> (дата обращения: 20.02.2023).

4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147> (дата обращения: 20.02.2023)

5. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 20.02.2023).

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/457117>

Дополнительная литература

1. Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие для спо / Р. В. Паранюшкин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-507-45814-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/296600> (дата обращения: 20.02.2023).

2. Ченнини, Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи : учебное пособие / Ч. Ченнини ; перевод с английского А. Н. Лужецкой. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 132 с. — ISBN 978-5-507-46151-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/307676> (дата обращения: 20.02.2023).

Электронные ресурсы

Портал «Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/>

Цифровая библиотека IPRsmart <https://www.iprbookshop.ru/>

Электронно-библиотечная система АЙбукс <https://ibooks.ru/>

Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>

Образовательная платформа ЮРАЙТ <https://urait.ru/>