

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и
дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ВШТЭ



Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 Типографика в пользовательских интерфейсах

Учебный план: _____ ФГОС3++b540301Ц-1_22-14.plx

Кафедра: Дизайна и медиатехнологий

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Цифровой промышленный дизайн
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практ. занятия				
6	УП	17	51	75,75	0,25	Зачет
	РПД	17	51	75,75	0,25	
Итого	УП	17	51	75,75	0,25	
	РПД	17	51	75,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доцент

Стрепетов А.Н.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна и медиатехнологий

Ильина О.В.

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Ильина О.В.

Методический отдел:

Смирнова В.Г.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области подбора и создания шрифта к конкретной графической композиции для пользовательского интерфейса

1.2 Задачи дисциплины:

Сформировать представление о принципах художественно – технического конструирования и эскизирования макетов, использующих текст; навыки работы со шрифтом и текстом в графических редакторах; навыки работы модульного конструирования печатного и электронного издания

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Пропедевтика

Инженерная графика в промышленном дизайне

Информационные технологии в дизайне

Цветоведение и колористика

Технический рисунок

Компьютерные технологии в промышленном дизайне

Цифровой рисунок и эскизирование трехмерных объектов

Основы компьютерного дизайна

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен осуществлять компьютерное моделирование, визуализацию и презентацию модели продукта с использованием новых информационных технологий
Знать: основные принципы удобочитаемости печатного и электронного текста; композиции текста в пространстве листа или экрана.
Уметь: применять принципы подбора или создания шрифта к конкретной графической композиции
Владеть: навыками работы со шрифтом и текстом в графических редакторах.
ПК-4: Способен проводить конструирование элементов продукта и устанавливать соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям с учётом технологичности
Знать: методы художественно – технического конструирования и эскизирования при разработке проектов печатных и электронных продуктов
Уметь: применять принципы приведения в единую систему функциональных и композиционных связей
Владеть: методами художественно – технического конструирования и эскизирования макетов, использующих текст в числе основных композиционных элементов
ПК-5: Способен выполнять работы по художественному конструированию, техническому моделированию и рекламным технологиям
Знать: принципы модульного конструирования основы материаловедения для типографской продукции.
Уметь: использовать компьютерные инструменты конструирования
Владеть: принципами модульного конструирования печатного и электронного издания

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Понятие типографика. Правила типографики						
Тема 1. Понятие типографика Типографика является одним из важных элементов веб-дизайна. Она делает контент читаемым с помощью визуальной иерархии, правильно подобранных шрифтов и верстки текста. Плохая типографика может испортить впечатление пользователя о сайте, а с ростом популярности CSS и HTML она стала еще более важной		1	3	3,75	ГД	
Тема 2. Основные правила в типографике 1. Чем проще - тем лучше. Даже если появилось множество новых интересных шрифтов, эмодзи, анимаций - не нужно использовать все их сразу. Сайт будет аляпистым и совершенно не стильным. 2. Сайт должен быть читабельным. Если выбирать между оригинальностью идеи и удобством для посетителя - любой веб-дизайнер не раздумывая выберет второе. 3. Главное должно отличаться от второстепенного. Хорошая типографика сразу показывает, что тут самое важное, а что нет. Если элементы сайта спорят между собой и взгляд посетителя мечется, не зная, что выбрать - значит, типографика хромает. 4. Правило золотого сечения. Это деление элементов страницы сайта на пропорции в соотношении 3/2, или 5/3, и так далее. Чаще всего по этому принципу определяется соотношение рекламных блоков и текста. 5. Текстовая информация чаще важнее, чем картинки - а значит, графика должна быть на службе у контента, а не наоборот. 6. Гармония. На сайте все должно быть выполнено приятно глазу, гармонично и естественно.	6				С	
		2	6	8	ГД	

<p>Тема 3. Особенности написания шрифта.</p> <p>Гарнитура — набор одного или нескольких шрифтов, объединенных стилистическим единством начертания. Так, например, гарнитуры «Times New Roman» и «Arial» и многие другие состоят из обычного, курсивного и полужирного шрифтов;</p> <p>Шрифт — это стиль гарнитуры с определенными параметрами;</p> <p>Кегль — высота строчных букв + верхние и нижние выносные элементы + небольшое расстояние по краям. Единица измерения кегля – один типографский пункт (pt). Текст набранный 14 кеглем будет равен 14 pt по высоте. Один типографский пункт равен 1/72 английского дюйма;</p> <p>Кернинг(межбуквенный интервал) — расстояние между буквами в словах или предложениях.</p> <p>Трекинг — межбуквенные пробелы, не зависящие от формы и размера символа.</p> <p>Интерлиньяж – межстрочный интервал. Расстояние между базовыми линиями соседних строк. Измеряется интерлиньяж в типографских пунктах.</p> <p>Таким образом, мы видим, что типографика — это использование шрифта, с целью усиления смысла слова и донесения этого смысла до потребителя. Попутно слова и страницы становятся искусством, а типографика — способом создания книг, журналов, каталогов, газет, рекламных материалов и логотипов.</p>	2	6	10	ГД	
<p>Раздел 2. Шрифт и цветовая палитра пользовательского интерфейса</p>					С

<p>Тема 4. Основные правила использования шрифтов на сайте</p> <p>1. Не использовать слишком много шрифтов.. Слишком большое количество шрифтов выглядит непрофессионально и нечитабельно.</p> <p>Хорошо сочетаются шрифты Georgia и Verdana - они визуально похожи и гармонично дополняют друг друга. Шрифты Baskerville и Impact, напротив, имеют разную ширину символов, и второй просто “убивает” первый</p> <p>2. Использовать стандартные шрифты. Системные Arial или Calibri, можно также использовать шрифты Google</p> <p>3. Буквы должны читаться. Есть некоторые шрифты, в которых отдельные буквы можно перепутать. Например, I и L в английской раскладке, “н” и “м”, “т” и “ш” - в русской. Особенно сложно бывает читателю, когда еще и расстояния. Шрифт - часть адаптивного дизайна, он должен так же хорошо читаться с различных устройств и в разных размерах между буквами маленькие.</p> <p>4. Выбирать адаптивный шрифт.</p>	2	6	10		
<p>Тема 5. Искусство цвета.</p> <p>1. Игра на контрасте. Цвет текста и фона для него должны различаться. Чем больше бросается в глаза контраст - тем гарантированнее он привлечет внимание пользователей. Чем меньше шрифт, тем более он должен быть контрастным, и наоборот.</p> <p>2. Использовать базовые принципы сочетания цветов. Техники градиента, дуплекс - использование двух цветов и их полутонов, трехмерные объемные изображения, картинки, нарисованные вручную и другие.</p> <p>3. Выделять цветом важнейшие текстовые блоки и рекламу - чтобы посетитель сразу обратил на них внимание.</p>	2	6	8		
<p>Раздел 3. Оформление текста. Тренды типографики</p>					С

<p>Тема 6. Современные тенденции оформления текста.</p> <p>1. Использование пиктограмм, значков, эмодзи. Это делает его более динамичным и близким к пользователю.</p> <p>2. Форматирование. Ставить заголовки и подзаголовки, маркированные списки. Выделять абзацы - сплошной текст читать невозможно. Считается, что оптимальная длина абзаца оставляет 3-5 строк.</p> <p>3. Минимизировать применение капслок. Большие буквы воспринимаются как крик и вызывают у читателя лишь негатив. Уместны лишь в заголовках, да и то не всегда.</p> <p>4. Ограничить длину строки. Оптимальное количество символов на строку - не более 60, если читать с ПК и 30-40 символов для мобильных устройств.</p> <p>5. Следить за межстрочным интервалом. Размер интервала должен быть на 30% больше высоты символов.</p>	2	6	8		
<p>Тема 7. Тренды типографики.</p> <p>Крупная типографика. Привлекает и удерживает внимание посетителя. Сложно не заметить крупные шрифты, яркие цвета и особое расположение самого важного текста на странице. Вызывает эмоции. Позволяет определить главное. Эффект баннерной слепоты - когда посетитель бегло сканирует взглядом текст, не задерживаясь на отдельных элементах.</p> <p>Большие шрифты. такие шрифты отлично читаются с мобильных устройств.</p> <p>Сломанные сетки. Типографика сайта все больше напоминает издательский дизайн.</p> <p>Использование гифк, анимацию, 3D-типографику</p>	2	6	10	ГД	
<p>Раздел 4. Типографика в графическом дизайне</p>					С

<p>Тема 8. Общепринятая классификация шрифта по определенным группам. Декоративные шрифты. Предназначены для имитации исторического стиля написания и используются чаще всего в декоративных целях. Антиквенные шрифты. Это шрифты со специальными засечками, имитирующими старинный стиль написания. Гротески (рубленые шрифты). Данные шрифты не содержат засечек и характеризуются почти полным отсутствием контрастности соединительных шрифтов. Готические шрифты. Эти шрифты предназначены для имитации старинного рукописного подчерка, использовавшегося еще в средние века. Данный шрифт отличается высокой, яркой контрастностью соединений, и достаточно узкие пропорции. Рукописные шрифты. Являются имитацией каллиграфического подчерка и могут изображать буквы, написанные пером, ручкой, фломастером и так далее. Старославянские шрифты. Данные шрифты отображают старинный способ написания букв, всем известной кириллицы.</p>	2	6	8		
<p>Тема 9. Направления в графическом дизайне. Графический дизайн в визуальной идентификации бренда. Работа с логотипами, типографикой, библиотекой изображений, цветовой гаммой, визитками, корпоративными бланками и другими визуальными составляющими бренда. Графический дизайн окружения. Стилизации окружения, среды, в которой находится аудитория. Рекламная графика. Рекламные баннеры в журналах и интернете, открытки и флаеры, плакаты и наружная реклама, инфографика, рекламные объявления в соц. сетях, стилистика веб-сайта. Искусство и иллюстрации в графическом дизайне. Графический дизайн пользовательских интерфейсов. Графический моушн-дизайн. Графический дизайн публикаций.</p>	2	6	10		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	51	75,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине	68,25		75,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-4	Правильно выбирает методы художественно – технического конструирования и эскизирования при разработке проектов печатных и электронных продуктов. Анализирует принципы приведения в единую систему функциональных и композиционных связей. Демонстрирует навыки художественно – технического конструирования и эскизирования макетов, использующих текст в числе основных композиционных элементов	Вопросы устного собеседования. Практико - ориентированные задания.
ПК-5	Правильно выбирает принципы модульного конструирования, основы материаловедения для типографской продукции. Анализирует компьютерные инструменты конструирования Демонстрирует навыки модульного конструирования печатного и электронного издания	Вопросы устного собеседования. Практико - ориентированные задания.
ПК-2	Правильно выбирает основные принципы удобочитаемости печатного и электронного текста; композиции текста в пространстве листа или экрана. Анализирует принципы подбора или создания шрифта к конкретной графической композиции. Демонстрирует навыки работы со шрифтом и текстом в графических редакторах.	Вопросы устного собеседования. Практико - ориентированные задания.

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Работы, выполненные в течении семестра представлены в срок и в полном объёме, продемонстрирован творческий подход к выполнению и оформлению графических рисунков и чертежей в компьютерной графике Ответ на вопрос полный, демонстрирующий хорошее знание дисциплины	
Не зачтено	Не представлены работы, выполненные в течении семестра, или низкое качество их исполнения. Слабое владение графическими и техническими приёмами компьютерной графики Ошибки в построениях. Ответ не дан, либо дан не верно, с принципиальными ошибками. Работы не были представлены в срок в течении семестра	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 6	
1	Понятие типографика.
2	Основные правила в типографике
3	Элементы создания читабельности сайта
4	Правило золотого сечения в типографике
5	Значение текстовой информации на сайтах
6	Создание гармоничности сайта
7	Понятие гарнитура в типографике.

8	Понятия кегль, кернинг, трекинг
9	Основные правила использования шрифтов на сайте
10	Использование стандартных шрифтов.
11	Искусство цвета. Игра на контрасте в типографике.
12	Современные тенденции оформления текста.
13	Принципы форматирования текста.
14	Длина строки и межстрочный интервал при создании сайта
15	Крупная типографика. Преимущества.
16	Типографика в графическом дизайне
17	Общепринятая классификация шрифта по определенным группам
18	Направления в графическом дизайне.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Типовые практико-ориентированные задания находятся в Приложении к данной РПД

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачёт проходит в виде устного собеседования и просмотра практических работ выполненных в течении семестра с последующим обсуждением.

Приветствуется креативный подход к решению поставленных на зачёте вопросов.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Орлов, И. И.	Шрифт и типографика	Липецк, Саратов: Липецкий государственный технический университет, Профобразование	2019	http://www.iprbooks.hop.ru/85993.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Пименов В. И., Панасюк К. А.	Компьютерная графика и дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020180
Гличка Вон	Векторная графика для дизайнеров / пер. с англ. М. А. Райтмана	Москва: ДМК Пресс	2020	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=372286
Шемшуренко Е. Г.	Типографика документоведческой практике	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020376
Золотарева, Н. Л., Подоприхин, М. Н.	Компьютерная графика: интерфейс пользователя в программе AutoCAD 2018	Воронеж: Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2020	http://www.iprbooks.hop.ru/111469.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

- Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>
2. Электронная библиотека ВШТЭ СПб ГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://nizrp.narod.ru>
3. Электронно-библиотечная система «Айбукс» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ibooks.ru/>
4. Система стандартов эргономики и технической эстетики [Электронный ресурс]. URL: <http://vsegost.com/Catalog/29/29739.shtml> ГОСТ 30.001-83
5. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. «Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
6. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. «Материаловедение. Технология конструкционных материалов». [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.1
7. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. «Патентное дело. Изобретательство. Рационализаторство». [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.78.3

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

- MicrosoftOfficeProfessional 2013
- PTC Mathcad 15
- Delphi
- CorelDrawGraphicsSuite X7
- AutoCADDesign
- Microsoft: Office Standard 2016 Russian OLP NL AcademicEdition
- Microsoft: Windows Professional 10 Russian Upgrade OLPNL AcademicEdition
- Adobe: Lightroom 6 AcademicEdition License International English Multiple Platforms

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине


Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
В-409	3D-принтерMegaBotDualKit(FDMпечать), 3D-принтер WanhaoDuplicator i3(FDMпечать), 3D-сканер Maker Bot Digitizer (лазерный), 3D-принтер Wanhao C.G.R. (лазерная стереолитография), плоттер HPDesignjet T630 24", Три компьютера

Приложение

рабочей программы дисциплины _ Типографика в пользовательских интерфейсах _____
наименование дисциплины

по направлению подготовки _____ 54.03.01 Дизайн _____
 наименование ОП (профиля): _____ Цифровой промышленный дизайн _____

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий	
Семестр 6		
1	<p>Сделать шрифтовую композицию в стиле гранжа. Характерные черты гранжа : Грязные текстуры и фоновые изображения. Потертости, пятна, небрежные заметки – неотъемлемые атрибуты стиля. Искажение графических элементов. Эффект рваной бумаги. Присутствие пятен. Рисованные и рукописные элементы сайта. Хмурые цвета, в стиле нет места яркости. Веб-страницы в этом стиле воспринимаются как тяжелые, потертые временем и немного небрежные. Он являет собой протест четкости форм, легкости и яркости. Гранж характеризуется как мужской стиль, его часто используют для страниц модных магазинов мужской одежды, барбершопов, оружейных порталов.</p>	
2,	<p>Сделать шрифтовую композицию на тему «Мания величия» на чёрном и белом фоне. Для подчеркивания величия «В» использовать части буквы В. Буквы «еличи» вписать в часть буквы В, как в контейнер и последняя буква слова «Величия» «Я» — одна буква на два слова «Мания» и «Величия». Слово «Мания» написать с помощью использования негативного пространства.</p>	