

**КОЛЛЕДЖ ДИЗАЙНА КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА**

"Утверждаю"

директор колледжа дизайна

_____ *С.М.Кожуховская*

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ "ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ"**

*ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНОСТИ
070602 - ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ)
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ВЕБ-ДИЗАЙН*

Одобрена
Цикловой комиссией
"Графический дизайн"

Председатель _____ Р.А.Тураев

Составлена в соответствии
с Государственными
требованиями к минимуму
содержания и уровню
подготовки выпускника по
специальности
070602-Дизайн (по отраслям)

Зам. директора по учебно-
методической работе _____ А.М.Канлоев

Автор: Соловьева В.В., к.п.н., зав. ИИЦ Колледжа дизайна КБГУ

Рецензенты:

Пшукова М.М., к.п.н.,
доцент кафедры ЕМО ИПК и ПРО КБГУ

Черенков П.С. начальник отдела
дизайна "АйТиВи Групп"

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современного человека окружает огромное количество визуальной информации, как в реальном мире, так и в виртуальном. В последние годы все более популярными становятся компьютеры технологии, Интернет. Интерфейс любой компьютерной программы включает в себя значительное число атрибутов, призванных проиллюстрировать предоставляемую информацию, сделать ее более понятной и запоминающейся. Графические интерфейсы присутствуют на подавляющем большинстве Интернет-сайтов, обеспечивая удобную и понятную навигацию. Кроме необходимых для работы визуальных элементов, на веб-сайтах присутствуют рекламные и имиджевые баннеры, заставки, логотипы, с помощью которых на посетителей сайтов оказывается определенное информационное воздействие. Известно, что человек не одинаково воспринимает напечатанную информацию и информацию, находящуюся на экране компьютера. Очевидно, что подходы к разработке средств визуальной коммуникации для интернет сайтов и интерфейсов в значительной степени отличаются от принятых, например в печатной рекламе. Технологии реализации проектов также имеют свои различия. Курс "Визуальные коммуникации" призван познакомить студентов специализирующихся в области веб-дизайна с особенностями разработки средств визуальной коммуникации для интерфейсов и интернет сайтов.

Дисциплина изучается в течении трех семестров. Студенты знакомятся технологиями разработки пиктограмм, баннеров, изучают требования к интерфейсам и системам навигации, осваивают программные продукты, применяющиеся в процессе разработки визуальных средств интерфейсов и интернет-сайтов. В процессе реализации учебных заданий и проектов привлекаются программные средства и технологии, которые были освоены при изучении предметов "Компьютерная графика", "Мультимедийные технологии", "Технологии веб-дизайна".

Курс предусматривает преимущественно практические занятия. Самостоятельная работа студента (19 часов) предполагает завершение работы над заданиями, начатыми в ходе аудиторных занятий. Самостоятельная работа организуется в лабораториях учебного заведения во внеурочное время. Допускается также домашняя самостоятельная работа студента при условии наличия у него соответствующей компьютерной техники.

Программой в качестве аттестации предусмотрены два зачета и экзамен. Первая зачетная работа предполагает выполнение серии пиктограмм для операционной системы и разработку нового дизайна интерфейса известной компьютерной программы, вторая зачетная работа – создание элементов тематического оформления интернет-сайта. Экзаменационная работа – создание серии рекламных баннеров.

По окончании курса студент должен знать:

- понятие визуальной коммуникации;
- виды визуальных коммуникаций;
- понятие пиктограммы и ее функции;
- требования к пиктограммам;
- принципы разработки пиктограмм;

- технические особенности рисования пиктограмм;
- понятие графического интерфейса пользователя;
- назначение графического интерфейса и требования к нему;
- особенности построения навигационной системы сайта;
- понятие баннера;
- требования к баннерам.

Уметь:

- визуализировать образы;
- создавать композицию пиктограмм, выделяя значимые детали;
- пользоваться специализированными программными продуктами для разработки пиктограмм;
- создавать пиктограммы и элементы интерфейсов с помощью стандартных графических программ;
- создавать статичные и анимированные баннеры;
- создавать графические элементы систем навигации.

2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование разделов и тем	Макс. учеб. нагр. студента	Кол-во аудиторных часов при очной форме обучения			Самостоятельная работа студента
		Всего	Лаборат. работы, семинары	Практ. занятия	
1	2	3	4	5	6
Введение.	2	2			
Тема 1. Пиктограммы.	20	16		16	4
Тема 2. Графический интерфейс пользователя.	18	14		14	4
Тема 3. Элементы навигации веб-сайтов.	22	20		20	2
Тема 4. Баннеры.	30	28		28	2
Тема 5. Визуальные элементы корпоративных сайтов и интернет-порталов.	25	18		18	7
ВСЕГО	115	96		94	19

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение

По окончании изучения темы студент должен знать понятие визуальной коммуникации, виды визуальных коммуникаций.

Понятие визуальной коммуникации. Неподвижная визуальная коммуникация. Подвижная визуальная коммуникация. Визуальные коммуникации и фирменный стиль. Средства визуальной коммуникации в Интернете. Особенности восприятия визуальной информации на экране компьютера.

Тема 1. Пиктограммы

По окончании изучения темы студент должен знать:

- понятие пиктограммы и ее функции;
- требования к пиктограммам;
- принципы разработки пиктограмм;
- технические особенности рисования пиктограмм.

Уметь:

- визуализировать образы для создания пиктограмм;
- создавать композицию пиктограмм, выделяя значимые детали;
- пользоваться специализированными программными продуктами для разработки пиктограмм;
- создавать пиктограммы с помощью стандартных графических программ.

Понятие пиктограммы в системах письменности, в информатике, в дизайне. Пиктограммы и идеограммы. Пиктограмма как элемент интерфейса.

Требования к пиктограммам. Имиджевая и навигационная функции пиктограмм. Основные принципы разработки пиктограмм: ассоциативный ряд, доступность, эстетика, оригинальность.

Разработка пиктограмм. Стилиевое единство пиктограмм. Определение размера пиктограмм. Визуализация образа и понятность пиктограмм. Композиция пиктограммы: детализация и минимализм. Отображение действия в пиктограмме.

Технология рисования пиктограммы: контуры, детали, проработка. Технические особенности рисования пиктограмм: линии и углы, подбор цвета. Шрифт в пиктограммах.

Утвердившиеся пиктограммы (пиктограммные штампы).

Знакомство с программой PixelToolbox. Интерфейс программы. Инструменты и основные возможности.

Создание пиктограмм с помощью программы AdobePhotoShop.

Практическое задание № 1. Разработка визуальных элементов для интерфейса операционной системы.

Цель: создать в единой стилистике основные визуальные элементы графического интерфейса операционной системы.

Задачи:

1. Разработать серию пиктограмм для обозначения следующих объектов:

- папка пустая открытая;
- папка пустая закрытая;
- папка с файлами открытая;
- папка с файлами закрытая;
- корзина;
- графический файл;
- текстовый файл;
- исполняемый файл.

2. Разработать серию обоев для экрана (3 варианта).

3. Разработать пиктограммы для курсора:

- графический курсор;
- текстовый курсор;
- курсор ожидания загрузки.

Пиктограммы следует представить в формате gif и ico в распечатке и на диске. Задание является необходимым для получения зачета.

Тема 2. Графический интерфейс пользователя

По окончании изучения темы студент должен знать:

- понятие графического интерфейса пользователя;
- назначение графического интерфейса;
- требования к графическому интерфейсу.

Уметь создавать элементы графических интерфейсов с помощью специализированных и стандартных графических программ.

Функции интерфейсов. Эргономические и эстетические требования к интерфейсам. Пиктограмма как элемент графического интерфейса пользователя. Требования к пиктограммам входящим в состав интерфейса. Построение концепции интерфейса. Компонировка интерфейса. Стилистика интерфейса. Цвета в интерфейсе. Шрифты в интерфейсе. Использование в интерфейсе пиктограммных штампов.

Практическое задание №2. Разработка дизайна интерфейса для графического редактора Paint.

Цель: разработать дизайн интерфейса графического редактора Paint в новой стилистике.

Задачи:

1. Предложить собственную концепцию дизайна графического редактора.
2. Разработать пиктограммы для панели инструментов и окон опций.
3. Разработать оформление строки основного меню графического редактора.

Выполненную работу следует представить на диске в виде отдельных пиктограмм и скриншота рабочего экрана, а также в виде распечатки скриншота рабочего экрана редактора. Задание является необходимым для получения зачета.

Тема 3. Элементы навигации веб-сайтов

По окончании изучения темы студент должен знать особенности построения навигационной системы сайта. Уметь создавать графические элементы систем навигации.

Компоновка сайта и размещение навигационной панели. Пиктограммы как элементы навигации. Изображения как элементы навигации. Навигационные кнопки. Построение навигационной кнопки в различных состояниях. Размещение текста на навигационных кнопках.

Практическое задание №3. Разработка элементов навигации для личной страницы.

Цель: создать графические элементы навигационной панели для личной страницы на основе пиктограмм или изображений.

Задачи:

1. Создать три графических элемента для навигационной панели личной страницы в единой стилистике, соответствующей стилистике сайта.
2. Обеспечить идентификацию текущего местонахождения посетителя сайта, используя графические элементы навигационной панели.

Задание является одним из этапов реализации проекта "Личная страница" (дисциплина "Дизайн проектирование").

Практическое задание №4. Разработка элементов навигации для сайта некоммерческой организации.

Цель: создать графические кнопки с изменяющимся состоянием для навигационной панели для сайта некоммерческой организации.

Задачи:

1. Создать графические кнопки для навигационной панели.
2. Обеспечить изменения состояния кнопки: нажата, отжата, наведен курсор.

Задание является одним из этапов реализации проекта "Сайт некоммерческой организации" (дисциплина "Дизайн проектирование").

Тема 4. Баннеры

По окончании изучения темы студент должен знать:

- понятие баннера;
- требования к баннерам.

Уметь создавать статичные и анимированные баннеры.

Понятие баннера. Рекламные баннеры и имиджевые заставки. Функции баннеров. Типовые форматы баннеров. Ограничения на объем файла баннера. Статичные и анимированные баннеры. Размещение баннера на сайте.

Разработка статичных баннеров. Разработка анимированных баннеров.

Практическое задание №5. Разработка серии баннеров.

Цель: Разработка серии статичных или анимированных баннеров для коммерческой и социальной рекламы.

Задачи:

1. Разработать три баннера коммерческой рекламы в форматах 730×90, 300×200, 90×40.
2. Разработать три баннера социальной рекламы в форматах 730×90, 300×200, 90×40.

Задание является экзаменационным. На экзамен необходимо представить диск с файлами баннеров.

Тема 5. Визуальные элементы корпоративных сайтов и интернет-порталов

По окончании изучения темы студент должен знать особенности использования средств визуальной коммуникации на корпоративных сайтах и интернет-порталах. Уметь разрабатывать средства визуальной коммуникации для корпоративных сайтов и интернет порталов.

Информационный и презентационный дизайн.

Особенности оформления корпоративных сайтов. Фирменный стиль и дизайн корпоративных сайтов. Дизайн навигационной системы корпоративного сайта. Тематическое оформление корпоративных сайтов.

Особенности оформления интернет-порталов. Дизайн навигационной системы интернет-портала: кнопки, ссылки и пиктограммы. Тематическое оформление интернет-порталов.

Практическое задание №6. Разработка элементов визуальной коммуникации для корпоративного сайта.

Цель: создать элементы визуальной коммуникации для корпоративного сайта.

Задачи:

1. Разработать графические элементы навигационной системы для корпоративного сайта: пиктограммы, кнопки (по выбору студента).
2. Разработать рекламный баннер и (или) имиджевую заставку для корпоративного сайта.

Задание является одним из этапов реализации проекта "Корпоративный сайт" (дисциплина "Дизайн проектирование").

Практическое задание №7. Разработка элементов тематического оформления интернет-сайта.

Цель: разработать серию элементов тематического оформления интернет сайта к праздничной или мемориальной дате.

Задача: Разработать четыре серии графических элементов для тематического оформления интернет-сайта.

Сайт, а также тематика оформления выбирается студентом самостоятельно.

Задание является зачетным. Результаты работы представляются на диске в виде графических файлов с элементами оформления, а также скриншота, на котором представлен сайт с внедренными элементами тематического оформления. Разработанные элементы могут быть внедрены в страницу сайта с помощью веб-редактора или размещены на скриншоте страницы сайта с помощью графического редактора.

ЛИТЕРАТУРА

1. Грибов Д.Е. Flash 4. Интерактивная Web-анимация. -М., 2000.
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн. -СПб., 1999.
3. Нильсен Я. Веб-дизайн. -СПб., 2001.
4. Тидвелл Д. Разработка пользовательских интерфейсов. -СПб., 2006.
5. www.diogens.ru

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Компьютерный класс на базе системы не ниже Intel Pentium-III, ОЗУ – 190 Мб, Жесткий диск 40 Гб, 64Мб видеопамяти, CD-ROM, мышью и выходом в Интернет.

Программные средства:

1. Windows 2000/XP.
2. Средства разработки веб-сайтов (Dreamweaver, Front Page и т.п.)
3. Системы анимации (Flash и т.п.)
4. Графический пакет Adobe PhotoShop.
5. Средства разработки пиктограмм (PixelToolbox, IcoFX)
6. Интернет-браузеры: InternetExplorer, Mozilla FireFox, Opera и т.п..

