

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.06.2025 15:45:47
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2026

Рабочая программа дисциплины «Цифровая иллюстрация» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Аржанникова Д.И.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент

Ю.В. Одношвина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля)	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....	6
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	16
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	16
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	16
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	17
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	18
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	18

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Цифровая иллюстрация

1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области цифровой иллюстрации с акцентом на создание и интеграцию графических элементов для веб- и мобильных интерфейсов. Цель включает освоение методов и технологий разработки иллюстративных материалов, отвечающих современным требованиям пользовательского опыта (UX) и визуального дизайна.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- изучить принципы и инструменты цифровой иллюстрации, применяемые в веб-дизайне и разработке мобильных интерфейсов;
- освоить методы создания стилизованных и реалистичных иллюстраций, иконок, графических элементов и персонажей для цифровых продуктов;
- развить навыки работы с профессиональным программным обеспечением для создания и обработки иллюстраций (Adobe Illustrator, Photoshop, Procreate, Figma и др.);
- научиться адаптировать иллюстративные материалы под различные форматы, разрешения и технические требования веб- и мобильных платформ;
- сформировать умение интегрировать иллюстрации в интерактивные интерфейсы с учётом принципов композиции, цветоведения и типографики.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Цифровая иллюстрация» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знать историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте. ОПК-1.2. Уметь выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов. ОПК-1.3. Владеть методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности.

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Знать основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности. ОПК-6.2. Уметь применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности ОПК-6.3. Владеть навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Цифровая иллюстрация» относится дисциплинам обязательной части учебного плана основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 академических часов. Дисциплина изучается на 3 курсе в 5, 6 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам	
		5	6
Общая трудоемкость, ЗЕТ	4	2	2
Общая трудоемкость, час.	144	72	72
Аудиторные занятия, час.	64	34	30
Лекции, час.	30	16	14
Практические занятия, час.	34	18	16
Самостоятельная работа	80	38	42
Курсовой проект (работа)	-	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет	-	Зачет

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

5 семестр

Раздел I. Основы цифровой иллюстрации для веб-среды

Тема 1.1. Основы цифровой графики для веба.

Роль и место иллюстрации в современном веб-дизайне. Основные стили и тренды. Форматы графики: векторные и растровые изображения. Принципы композиции, цвета и перспективы в цифровой иллюстрации.

Раздел II. Инструменты и техники создания цифровых иллюстраций

Тема 2.1. Работа в Adobe Illustrator: инструменты и простые формы.

Интерфейс, панели инструментов, работа с кривыми (Pen Tool), формами. Создание простых иконок, геометрических паттернов. Основы экспорта векторной графики для веба.

Раздел III. Стилизация и создание графических элементов для интерфейсов

Тема 3.1. Adobe Photoshop: слои, маски, базовые эффекты.

Слои, маски, режимы наложения. Создание текстур, работа с кистями. Подготовка растровых иллюстраций с учётом адаптивности.

Раздел IV. Иллюстрация в контексте пользовательского опыта (UX)

Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов.

Принципы создания иконок, соответствующих гайдлайнам платформ (Material Design, HIG). Стилизация под бренд. Работа с сеткой и пропорциями.

Раздел V. Практика интеграции иллюстраций в веб-проекты

Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики.

Интерфейс Figma, импорт векторных и растровых файлов. Создание простых компонентов. Основы экспорта ресурсов.

РАЗДЕЛ VI. Продвинутое векторное графическое искусство и иллюстрация

Тема 6.1. Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей.

Работа с кистями, градиентами, эффектами. Создание стилизованных персонажей и сцен. Подготовка комплексных векторных иллюстраций.

РАЗДЕЛ VII. Продвинутое графическое искусство в Photoshop для веб-иллюстрации

Тема 7.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов.

Техники коллажирования, ретуши, создания сложных текстур. Подготовка баннеров и hero-изображений для веба.

РАЗДЕЛ VIII. Анимация графики для интерфейсов

Тема 8.1. Основы анимации в Figma и After Effects.

Создание микровзаимодействий, анимированных иконок, простых переходов. Экспорт анимированной графики (GIF, Lottie).

6 семестр

РАЗДЕЛ I. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация

Тема 1.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding.

Использование иллюстраций для объяснения сложных концепций. Принципы доступности (accessibility) для графического контента.

РАЗДЕЛ II. Адаптивная графика и подготовка к разработке

Тема 2.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства.

Техники создания масштабируемых иллюстраций. Подготовка графики для Retina-экранов, мобильных устройств.

РАЗДЕЛ III. Комплексная разработка иллюстративного контента

Тема 3.1. Создание иллюстративной системы для продукта.

Разработка единого стиля для всех графических элементов продукта. Создание библиотек иллюстраций, персонажей, сцен.

РАЗДЕЛ IV. Прототипирование с иллюстрациями в Figma

Тема 4.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы.

Создание компонентов иллюстраций, работа с библиотеками стилей. Построение интерактивных прототипов с анимированной графикой.

РАЗДЕЛ V. Профессиональная подготовка графики к вёрстке

Тема 5.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам.

Нейминг, организация файлов, экспорт в SVG, PNG, WebP. Работа с Figma Dev Mode, подготовка спецификаций.

РАЗДЕЛ VI. Темная тема и специальные форматы

Тема 6.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев.

Адаптация цветовых палитр, контрастности. Подготовка иллюстраций для печати и мультиплатформенного использования.

РАЗДЕЛ VII. Итоговый проект: полный цикл работы

Тема 7.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта.

От брифа и концепции до финальной передачи в разработку. Защита проекта, презентация портфолио.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
Лекции	Практические занятия				
5 семестр					
Раздел I. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции					
Тема 1.1 Основы цифровой графики для веба	8	4	4	2	2
Раздел II. Векторная графика: базовый уровень					
Тема 2.1. Работа в Adobe Illustrator: инструменты и простые формы	10	6	4	2	2
Раздел III. Растровая графика: основы обработки					
Тема 3.1. Adobe Photoshop: слои, маски, базовые эффекты	14	8	6	2	4
Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы					
Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов	12	8	4	2	2
Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора					
Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики	12	8	4	2	2
Раздел VI. Продвинутая векторная графика и иллюстрация					
Тема 6.1 Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей	4	-	4	2	2

Раздел VII. Продвинутая работа в Photoshop для веб-иллюстрации					
Тема 7.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов	6	2	4	2	2
Раздел VIII. Анимация графики для интерфейсов					
Тема 8.1. Основы анимации в Figma и After Effects	6	2	4	2	2
Итого за 5 семестр	72	38	34	16	18
6 семестр					
Раздел I. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация					
Тема 1.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding	6	2	4	2	2
Раздел II. Адаптивная графика и подготовка к разработке					
Тема 2.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства	4	-	4	2	2
Раздел III. Комплексная разработка иллюстративного контента					
Тема 3.1 Создание иллюстративной системы для продукта	12	8	4	2	2
Раздел IV. Прототипирование с иллюстрациями в Figma					
Тема 4.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы	12	8	4	2	2
Раздел V. Профессиональная подготовка графики к вёрстке					
Тема 5.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам	10	6	4	2	2
Раздел VI. Темная тема и специальные форматы					
Тема 6.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев	10	6	4	2	2
Раздел VII. Итоговый проект: полный цикл работы					
Тема 7.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта	18	12	6	2	4
Итого за 6 семестр	72	42	30	14	16
Всего по дисциплине	144	80	64	30	34

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
5 семестр			
Раздел 1. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции			
Тема 1.1 Основы цифровой графики для веба	Роль и место иллюстрации в современном веб-дизайне и мобильных интерфейсах. Основные стили и тренды. Форматы графики для веба: векторные и растровые изображения. Понятия композиции, цвета, перспективы и стилизации в цифровой иллюстрации.	2	ОПК-1 ПК-4

Раздел II. Векторная графика: базовый уровень			
Тема 2.1. Работа в Adobe Illustrator: инструменты и простые формы	Интерфейс, панели инструментов, работа с кривыми (Pen Tool), формами, кистями. Создание иконок, паттернов, декоративных элементов. Подготовка векторных иллюстраций к экспорту для веба.	2	ОПК-6 ПК-4
Раздел III. Растровая графика: основы обработки			
Тема 3.1. Adobe Photoshop: слои, маски, базовые эффекты	Слои, маски, режимы наложения. Создание текстур, теней, эффектов глубины. Ретушь и коллажирование. Подготовка растровых иллюстраций с учётом адаптивности и оптимизации.	2	ПК-4
Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы			
Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов	Принципы создания графики, соответствующей гайдлайнам платформ (Material Design, Human Interface Guidelines). Стилизация под бренд. Работа с эмоциональной составляющей иллюстрации.	2	ПК-4
Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора			
Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики	Создание компонентов иллюстраций, работа с библиотеками стилей, экспорт ресурсов. Коллаборация с дизайнерами и разработчиками.	2	ОПК-6, ПК-4
Раздел VI. Продвинутая векторная графика и иллюстрация			
Тема 6.1 Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей	Расширенные возможности Adobe Illustrator: работа с кистями, градиентами, эффектами. Создание стилизованных персонажей и сцен. Подготовка комплексных векторных иллюстраций.	2	ОПК-1 ПК-4
Раздел VII. Продвинутая работа в Photoshop для веб-иллюстрации			
Тема 7.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов	Техники коллажирования, ретуши, создания сложных текстур. Подготовка баннеров и hero-изображений для веба.	2	ОПК-6 ПК-4
Раздел VIII. Анимация графики для интерфейсов			
Тема 8.1. Основы анимации в Figma и After Effects	Основы анимации в Figma, Adobe After Effects, Lottie. Создание микровзаимодействий, анимированных иконок,	2	ПК-4

	иллюстративных переходов. Экспорт и интеграция анимированной графики в интерфейсы.		
6 семестр			
Раздел I. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация			
Тема 1.1. Иллюстрация как инструмент коммуникации	Использование иллюстраций для объяснения сложных концепций, поддержки onboarding, усиления storytelling. Принципы доступности (accessibility) для графического контента.	2	ПК-4
Раздел II. Адаптивная графика и подготовка к разработке			
Тема 2.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства	Техники создания масштабируемых и адаптивных иллюстраций. Особенности подготовки графики для Retina-экранов, мобильных устройств и темной темы (dark mode).	2	ПК-4
Раздел III. Комплексная разработка иллюстративного контента			
Тема 3.1 Создание иллюстративной системы для продукта	Разработка единого стиля для всех графических элементов продукта. Создание библиотек иллюстраций, персонажей, сцен.	2	ПК-4
Раздел IV. Прототипирование с иллюстрациями в Figma			
Тема 4.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы	Создание компонентов иллюстраций, работа с библиотеками стилей. Построение интерактивных прототипов с анимированной графикой.	2	ПК-4
Раздел V. Профессиональная подготовка графики к вёрстке			
Тема 5.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам	Нейминг, организация файлов, экспорт в SVG, PNG, WebP. Основы взаимодействия с фронтенд-разработчиками: передача графики через Zeplin, Figma Dev Mode.	2	ОПК-6 ПК-4
Раздел VI. Темная тема и специальные форматы			
Тема 6.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев	Адаптация цветовых палитр, контрастности. Подготовка иллюстраций для печати и мультиплатформенного использования.	2	ПК-4

Раздел VII. Итоговый проект: полный цикл работы				
Тема	7.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта	От брифа и концепции до финальной передачи в разработку. Защита проекта, презентация портфолио.	2	ОПК-1, ОПК-6, ПК-4

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций	
5 семестр					
Раздел I. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции					
Тема	1.1. Основы цифровой графики для веба	Анализ современных трендов веб-иллюстраций. Создание мудборда (подборки референсов) в Pinterest или Miro по заданному направлению.	2	ОПК-6 ПК-4	Практическое задание Устный опрос
Раздел II. Векторная графика: базовый уровень					
Тема	2.1. Работа в Adobe Illustrator: инструменты и простые формы	Создание простых геометрических форм и работа с инструментом «Перо» (Pen Tool). Разработка набора из 5-7 плоских (flat) иконок в едином стиле. Создание паттерна или декоративного бордюра для веб-сайта с использованием инструментов Pathfinder и Shape Builder. Экспорт в SVG.	2	ОПК-6 ПК-4	Практическое задание Устный опрос
Раздел III. Растровая графика: основы обработки					
Тема	3.1. Adobe Photoshop: слои, маски, базовые эффекты	Работа со слоями, масками и кистями. Создание текстурированной иллюстрации на основе фотоколлажа. Создание баннера для сайта (1200x400px) с применением эффектов глубины и типографики. Экспорт в PNG и WebP.	4	ПК-4	Практическое задание Устный опрос

Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы				
Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов	Создание серии иконок для мобильного приложения в соответствии с гайдлайнами Material Design.	2	ПК-4	Практическое задание Устный опрос
	Разработка тематического набора иконок для веб-сайта (например, для раздела «Услуги»).			
	Создание логотипа и фирменного знака на основе векторной графики.			
Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора				
Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики	Импорт векторных иллюстраций из Adobe Illustrator в Figma. Создание простых компонентов (Components).	2	ПК-4	Практическое задание Устный опрос
Раздел VI. Продвинутое векторное графика и иллюстрация				
Тема 6.1. Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей	Разработка стилизованного персонажа (маскота) для приложения в двух эмоциональных состояниях.	2	ОПК-6 ПК-4	Практическое задание Устный опрос
Раздел VII. Продвинутое работа в Photoshop для веб-иллюстрации				
Тема 7.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов	Создание комплексного коллажа для hero-секции сайта с применением масок, корректирующих слоев и текстур.	2	ОПК-6 ПК-4	Практическое задание Устный опрос
Раздел VIII. Анимация графики для интерфейсов				
Тема 8.1. Основы анимации в Figma и After Effects	Создание анимированной иконки (например, иконка меню → крестик) в Figma с помощью Smart Animate.	2	ПК-4	Практическое задание Устный опрос
6 семестр				
Раздел I. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация				
Тема 1.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding	Разработка серии из 3-х поясняющих иллюстраций для процесса онбординга в мобильном приложении.	2	ПК-4	Практическое задание Устный опрос

Раздел II. Адаптивная графика и подготовка к разработке				
Тема 2.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства	Адаптация одной сложной иллюстрации под три формата: десктоп, мобильное устройство, тёмная тема.	2	ПК-4	Практическое задание Устный опрос
	Подготовка графики для Retina-экранов: создание и экспорт изображений в разрешении 2x.			
Раздел III. Комплексная разработка иллюстративного контента				
Тема 3.1. Создание иллюстративной системы для продукта	Разработка стилового гайда для иллюстраций: цветовая палитра, линии, текстуры, типографика.	2	ОПК-6 ПК-4	Практическое задание Устный опрос
	Создание библиотеки из 10+ иллюстративных компонентов в едином стиле.			
Раздел IV. Прототипирование с иллюстрациями в Figma				
Тема 4.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы	Создание интерактивного прототипа экрана приложения с использованием созданных иллюстративных компонентов.	2	ОПК-6 ПК-4	Практическое задание Устный опрос
	Добавление анимированных переходов между экранами с использованием иллюстраций.			
Раздел V. Профессиональная подготовка графики к вёрстке				
Тема 5.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам	Организация файлов проекта, грамотный нейминг слоёв, настройка экспорта в SVG, PNG (1x, 2x), WebP.	2	ПК-4	Практическое задание, проверка структуры проекта
	Создание спецификации для разработчика с описанием графических элементов и состояний.			Практическое задание, проверка документации
Раздел VI. Темная тема и специальные форматы				
Тема 6.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев	Адаптация цветовой палитры иллюстраций для тёмной темы с учётом контрастности и доступности.	2	ПК-4	Практическое задание, сравнительный анализ

	Подготовка иллюстраций для печати (визитки, буклеты) с учетом СМΥК и разрешения 300 dpi.			Практическое задание, проверка файлов
Раздел VII. Итоговый проект: полный цикл работы				
Тема 7.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта	Разработка концепции и утверждение стиля итогового проекта. Подбор референсов, создание мудборда.	4	ОПК-1, ПК-4	Практическое задание, защита концепции
	Создание полного набора графики для проекта: иконки, иллюстрации, персонажи, анимации.		ОПК-6, ПК-4	Практическое задание, промежуточный просмотр
	Интеграция всех элементов в финальный макет в Figma, подготовка презентации проекта.		ОПК-6, ПК-4	Практическое задание, финальная защита проекта

5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
5 семестр				
Раздел 1. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции				
Тема 1.1. Основы цифровой графики для веба	Изучение лекционного материала. Анализ кейсов ведущих digital-продуктов. Написание эссе на тему «Тренды в веб-иллюстрации 2025».	4	ОПК-1 ПК-4	Проверка эссе, устный опрос
Раздел II. Векторная графика: базовый уровень				
Тема 2.1. Работа в Adobe Illustrator: инструменты и простые формы	Изучение лекционного материала. Выполнение упражнений по созданию сложных векторных форм. Разработка авторского паттерна.	6	ОПК-6 ПК-4	Проверка упражнений, защита паттерна
Раздел III. Растровая графика: основы обработки				
Тема 3.1. Adobe Photoshop: слои, маски, базовые эффекты	Изучение лекционного материала. Практика ретуши фотографий. Создание коллажа на свободную тему с использованием изученных техник.	8	ОПК-6, ПК-4	Проверка коллажа, тестирование

Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы					
Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов	Изучение лекционного материала. Разработка дополнительного набора иконок для личного портфолио. Анализ существующих UI-библиотек.	8	ПК-4	Проверка портфолио, анализ отчета	
Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора					
Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики	Изучение лекционного материала. Создание личной библиотеки компонентов в Figma на основе ранее созданных работ.	8	ОПК-6, ПК-4	Проверка библиотеки Figma	
Раздел VII. Продвинутая работа в Photoshop для веб-иллюстрации					
Тема 7.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов	Изучение лекционного материала. Создание рекламного макета для социальных сетей с использованием продвинутых техник ретуши.	2	ОПК-1 ПК-4	Проверка макета, анализ техник	
Раздел VIII. Анимация графики для интерфейсов					
Тема 8.1. Основы анимации в Figma и After Effects	Изучение лекционного материала. Создание анимированного логотипа или интро для персонального портфолио.	2	ПК-4	Проверка анимации, демонстрация	
6 семестр					
Раздел I. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация					
Тема 1.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding	Изучение лекционного материала. Разработка инфографики на актуальную тему (например, «Цифровая гигиена»).	2	ПК-4	Защита инфографики	
Раздел III. Комплексная разработка иллюстративного контента					
Тема 3.1. Создание иллюстративной системы для продукта	Изучение лекционного материала. Исследование и анализ существующих дизайн-систем (Google Material, Apple HIG).	8	ПК-4	Аналитический отчет, презентация	
Раздел IV. Прототипирование с иллюстрациями в Figma					
Тема 4.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы	Изучение лекционного материала. Создание интерактивного прототипа многостраничного сайта с иллюстрациями.	8	ПК-4	Проверка прототипа, usability-тестирование	

Раздел V. Профессиональная подготовка графики к вёрстке					
Тема 5.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам	Изучение лекционного материала. Подготовка полного пакета графики для учебного проекта к передаче.	6	ОПК-6 ПК-4	Проверка пакета, соответствие ТЗ	
Раздел VI. Темная тема и специальные форматы					
Тема 6.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев	Изучение лекционного материала. Адаптация персонального портфолио-сайта под темную тему.	6	ПК-4	Проверка адаптированного портфолио	
Раздел VII. Итоговый проект: полный цикл работы					
Тема 7.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта	Самостоятельная разработка концепции, создание графики, анимации, подготовка документации для итогового проекта.	12	ОПК-1, ОПК-6, ПК-4	Защита итогового проекта, оценка портфолио	

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее – ФОС) по дисциплине «Цифровая иллюстрация» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Чепмен Н. Цифровые графические инструменты / Н. Чепмен, Д. Чепмен. - 2-е изд. - М.: Вильямс, 2022. - 656с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Юрайт, 2026. — 182 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586107> (дата обращения: 19.05.2026).

2. Пименов В.И. Видеомонтаж: учебник для вузов / В.И. Пименов. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 159 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/585209> (дата обращения: 19.05.2026).

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 215 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 19.05.2026).

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Электронные образовательные ресурсы

• Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>

- Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru>
- Вопросы философии: <http://vphil.ru/index.php>
- ЭБС ЮРАЙТ: URL: <https://urait.ru>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Самостоятельная работа включает проработку лекционного материала и выполнение практических и проектных заданий вне аудитории.

Все виды самостоятельной работы проверяются преподавателем через отчёты, презентации, выполненные задания и тесты, обеспечивая соответствие заявленным компетенциям.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к решению задач и разработке проектов. Самостоятельная практическая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений, разработка и отладка программ), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

Оценивание Вашей работы на занятиях организовано 1) в форме текущего контроля успеваемости, в рамках которого вы решите множество задач возрастающей сложности; 2) для проведения промежуточной аттестации организовано контрольное тестирование и выполнение проекта.

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической литературой (в том числе на английском языке), специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки программного решения;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам обучающихся;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ;

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института)

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Битрикс 24
Яндекс браузер
Mozilla Firefox
Adobe Reader
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
Adobe Illustrator
Photoshop
Procreate
Figma

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
КонсультантПлюс

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа ЮРАЙТ http://www.urait.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория разработки веб-приложений № 332 (Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных)	Компьютер Плазменная панель Столы компьютерные Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная

	консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».