

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Алтайский государственный технический университет им. И.И. Ползунова»

СОГЛАСОВАНО

Директор ИнАрхДиз
С.Б.Поморов

Рабочая программа дисциплины

Код и наименование дисциплины: Б1.В.9 «Проектирование в Web-дизайне»

Код и наименование направления подготовки (специальности): 54.03.01
Дизайн

Направленность (профиль, специализация): Web-дизайн

Статус дисциплины: часть, формируемая участниками образовательных
отношений

Форма обучения: очно - заочная

Статус	Должность	И.О. Фамилия
Разработал	доцент	Ю.В. Раменская
Согласовал	Зав. кафедрой «ИЗО»	С.А. Прохоров
	руководитель направленности (профиля) программы	С.А. Прохоров

г. Барнаул

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор	Содержание индикатора
ПК-10	Способен выявлять потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов	ПК-10.1	Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
		ПК-10.2	Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплины (практики), предшествующие изучению дисциплины, результаты освоения которых необходимы для освоения данной дисциплины.	Введение в Web-дизайн, Гражданское и социально-ответственное поведение, Дизайн и современный образ жизни, Дизайн интерфейсов, Информатика и компьютерные технологии, Компьютерное проектирование дизайна Web-продукта, Методология компьютерного проектирования в дизайне, Основы эргономики, Проектирование интерфейсов, Пропедевтика, Психология личности, Разработка и реализация проектов
Дисциплины (практики), для которых результаты освоения данной дисциплины будут необходимы, как входные знания, умения и владения для их изучения.	Преддипломная практика, Проектная графика

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающегося

Общий объем дисциплины в з.е. /час: 10 / 360

Форма обучения	Виды занятий, их трудоемкость (час.)				Объем контактной работы обучающегося с преподавателем (час)
	Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Самостоятельная работа	
очно - заочная	80	0	80	200	190

4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

Форма обучения: очно - заочная

Семестр: 5

Объем дисциплины в семестре з.е. /час: 2 / 72

Форма промежуточной аттестации: Зачет

Виды занятий, их трудоемкость (час.)				Объем контактной работы обучающегося с преподавателем (час)
Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Самостоятельная работа	
16	0	16	40	38

Лекционные занятия (16ч.)

- 1. Разработка визуальной концепции основных элементов интерфейса {с элементами электронного обучения и дистанционных образовательных технологий} (4ч.)[1,2,3,5] Методы проектирования WEB-сайта как статичной информации, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**
- 2. Методика проектирования визуального интерфейса, построение и интеграция, верстка, usability-тестирование {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[3,5,6,7] Разработка интерфейса с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**
- 3. Графический пользовательский интерфейс: конфигурация, семантика, графические управляющие элементы {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[5,6,8,11] Методы проектирования WEB-сайта как динамичной информационной системы, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**
- 4. Композиционные приемы. Психологические и физиологические аспекты коммуникации человека и компьютера {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[5,6,7,13,14,16,17] Принципы построения композиции сайта визитки, психологии цвета, психологии восприятия изображений, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**

Практические занятия (16ч.)

- 1. Предпроектный анализ. {разработка проекта} (4ч.)[3,5,6,7,11,13,17,23,24,25] Собрать и проанализировать информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами**
- 2. Предложить проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов {разработка проекта} (8ч.)[3,6,7,8,11,14,17,23,24] Проектирование пользовательского интерфейса мультимедийной презентации с элементами дизайна сайта визитки**
- 4. Презентация проектного дизайнерского решения с учетом конкурентного анализа интерфейсов {разработка проекта} (4ч.)[1,2,3,6,11,12,13,14,16,17] Используя технологию исследования пользовательской аудитории, разработки модели взаимодействия, интерактивных сценариев и визуального представления**

Самостоятельная работа (40ч.)

1. Подготовка к лекционным занятиям(16ч.)[1,3,4,7] Исследование по теме проекта, изучение литературы, анализ аналогов, сбор материала для проекта
2. Подготовка к практическим занятиям {разработка проекта} (15ч.)[1,2,3,6,7,8,14,17,22,23] Работа над проектом по теме - Разработка одностраничного сайта
4. Подготовка к промежуточной аттестации {разработка проекта} (9ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25] Разработка подачи проекта. (Зачет)

Семестр: 6

Объем дисциплины в семестре з.е. /час: 2 / 72

Форма промежуточной аттестации: Зачет

Виды занятий, их трудоемкость (час.)				Объем контактной работы обучающегося с преподавателем (час)
Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Самостоятельная работа	
16	0	16	40	38

Лекционные занятия (16ч.)

1. Организация работы над проектом многостраничного web-сайта, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов {с элементами электронного обучения и дистанционных образовательных технологий} (4ч.)[1,2,3,5] Стратегия и основные шаги при разработке web-сайта. Визуальная метафора как основной метод реализации дизайн-концепции: объектный синтаксис, ориентация на интуитивное распознавание
2. Квалифицированное проектирование пользовательского интерфейса: подходы, принципы, проблемы {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[3,5,6,13,14] Создание концепции Web-проекта, как процесс реализации Web-страницы, с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов
3. Реализация дизайн сценария, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[3,5,6,7,8] Визуальная метафора как основной метод реализации дизайн-концепции: объектный синтаксис, ориентация на интуитивное распознавание.
4. Модели пользовательского интерфейса {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[2,3,4,6,7,8,9,10,11] Формы и методы тестирования интерфейса, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов

Практические занятия (16ч.)

1. Работа с web-страницами. Проектирование графических изображений {разработка проекта} (4ч.)[1,3,5,6,7,11,12,13,14,16,17,22,23,24,25] Разработка визуальной концепции основных элементов интерфейса
2. Предложить проектное дизайнерское решение многостраничного сайтам {разработка проекта} (8ч.)[3,5,6,11,13,22,23,24,25] Проектирование пользовательского интерфейса многостраничного сайта, с учетом конкурентного анализа интерфейсов
3. Верстка многостраничного сайта {разработка проекта} (4ч.)[5,6,7,8,9,10,11,12,16,17,22] Реализация графики и мультимедиа web-сайтов с учетом конкурентного анализа интерфейсов

Самостоятельная работа (40ч.)

1. Подготовка к лекционным занятиям {разработка проекта} (16ч.)[1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,22,23,24,25] Исследование по теме проекта, изучение литературы, анализ аналогов, сбор материала для проекта
2. Подготовка к практическим занятиям {разработка проекта} (15ч.)[1,5,6,7,8,14,17] Работа по теме проекта - Разработка многостраничного сайта
3. Подготовка к промежуточной аттестации {разработка проекта} (9ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25] Разработка подачи проекта. (Зачет)

Семестр: 7

Объем дисциплины в семестре з.е. /час: 2 / 72

Форма промежуточной аттестации: Зачет

Виды занятий, их трудоемкость (час.)				Объем контактной работы обучающегося с преподавателем (час)
Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Самостоятельная работа	
16	0	16	40	38

Лекционные занятия (16ч.)

1. Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса мобильных приложений {с элементами электронного обучения и дистанционных образовательных технологий} (4ч.)[1,2,3,5,6] Методы проектирования онлайн приложений как статичной информации, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов
2. Модели пользовательского интерфейса {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[3,5,6,7] Разработка интерфейса мобильных приложений с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов
3. Инструментарий интерактивности на странице, сайте и портале.

Статическая и динамическая страницы {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[5,6,7,8] Методы проектирования мобильных приложений, как динамичной информационной системы, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов

4. Графический макет, модульные сетки и дизайн страницы. Стилль сайта, портала: шаблон,

логотип, пиктограмма {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[6,7,8,10,11] Принципы построения композиции мобильных приложений, психологии цвета, психологии восприятия изображений, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов

Практические занятия (16ч.)

1. Предпроектный анализ. {разработка проекта} (4ч.)[6,7,8,14,16,17] Собрать и проанализировать информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами. Выбор темы. Поиск аналогов. Создание дизайн сценария

2. Проектирование пользовательского интерфейса мультимедийной презентации с элементами дизайна мобильного приложения, с учетом конкурентного анализа интерфейсов. {разработка проекта} (8ч.)[6,7,8,9,11,12,13,14,16,17,22,23,24,25] Предложить проектное дизайнерское решение. Создание элементов графического интерфейса: иконки, пиктограммы, ссылки, кнопки, виджеты, текстовые поля, таблицы, инфографика. Организация гиперссылок и оптимизация доступности информации

3. Добавление шрифтовых композиций, инфографики и фото материалов. Верстка концепции мобильного приложения {разработка проекта} (4ч.)[3,5,6,7,8,9,11,12,13,14,16,22] Презентация проектного дизайнерского решения и реализация дизайн сценария с учетом конкурентного анализа интерфейсов

Самостоятельная работа (40ч.)

1. Подготовка к лекционным занятиям {разработка проекта} (16ч.)[1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,22,23,24,25] Исследование по теме проекта, изучение литературы, анализ аналогов, сбор материала для проекта

2. Подготовка к практическим занятиям {разработка проекта} (15ч.)[1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,22,23,24,25] Работа по теме проекта - Разработка мобильного приложения

3. Подготовка к промежуточной аттестации {разработка проекта} (9ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25] Разработка подачи проекта. (Зачет)

Семестр: 8

Объем дисциплины в семестре з.е. /час: 2 / 72

Форма промежуточной аттестации: Зачет

Виды занятий, их трудоемкость (час.)				Объем контактной работы обучающегося с преподавателем (час)
Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Самостоятельная работа	
16	0	16	40	38

Лекционные занятия (16ч.)

- 1. Модели и метафоры дизайн-концепции. Методы проектирования концепт-арты персонажа {с элементами электронного обучения и дистанционных образовательных технологий} (4ч.)[1,2,3,4] История развития отрасли компьютерных игр в России и за рубежом, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**
- 2. Дизайн объектно-ориентированного пользовательского интерфейса {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[3,4,6] Разработка интерфейса видео игры с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**
- 3. Отрисовка персонажа в нескольких ракурсах и движениях, создание раскадровки для видео-ролика {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[1,2,3,4,6,7,11,14,15] Этапы разработки концепт-арта персонажа, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**
- 4. Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса видео игры {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[1,2,3,4,15,18,19,20,21] Принципы построения композиции видео игры, психологии цвета, психологии восприятия изображений, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов**

Практические занятия (16ч.)

- 1. Анализ аналогов. Создание дизайн сценария. Эскизные поиски {разработка проекта} (4ч.)[4,6,7,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22] Исследование и разработка персонажного дизайна для компьютерной игры, с учетом взаимодействию пользователя с графическими интерфейсами**
- 2. Разработать концепт-арты персонажа. Предложить проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа {разработка проекта} (8ч.)[1,2,3,4,6,7,9,13,14,15,16,17,18,19,20,22] Поиски персонажа, стилистическое решение. Отрисовка лица персонаже с различной мимикой. Поиск образа персонажа, одежда, обувь и т.д.**
- 3. Уточнение персонажа и стилистического решение. Отрисовка в разных ракурсах для передачи движения в раскадровке {разработка проекта} (4ч.)[3,4,11,12,14,15,18,20,22] Разработать концепт-арты персонажа с**

раскадровкой для короткой анимации или компьютерной игры с учетом конкурентного анализа интерфейсов

Самостоятельная работа (40ч.)

- 1. Подготовка к лекционным занятиям {разработка проекта} (16ч.) [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25]**
Исследование по теме проекта, изучение литературы, анализ аналогов, сбор материала для проекта
- 2. Подготовка к практическим занятиям {разработка проекта} (15ч.) [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25]** Работа по теме проекта - Разработка концепт-арта персонажа для компьютерной игры
- 3. Подготовка к промежуточной аттестации {разработка проекта} (9ч.) [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25]** Разработка подачи проекта. (Зачет)

Семестр: 9

Объем дисциплины в семестре з.е. /час: 2 / 72

Форма промежуточной аттестации: Зачет

Виды занятий, их трудоемкость (час.)				Объем контактной работы обучающегося с преподавателем (час)
Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Самостоятельная работа	
16	0	16	40	38

Лекционные занятия (16ч.)

- 1. Анализ аналогов отечественного и зарубежного опыта графической концепции компьютерных игр {с элементами электронного обучения и дистанционных образовательных технологий} (4ч.) [1,2,3,4,6,7]** Методы проектирования графического концепта компьютерной игры, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов
- 2. Из чего состоит интерфейс компьютерной игры. Модели и метафоры дизайн-концепции {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.) [2,3,4,6,7,15]** Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса игры, с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов
- 3. Технология исследования пользовательской аудитории, разработка модели взаимодействия, интерактивных сценариев и визуального представления {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.) [5,6,7,8,11,12]** Методы проектирования концепта компьютерной игры как динамичной информационной системы, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов
- 4. Композиционные принципы, графическая стилизация, психологии цвета,**

психологии восприятия изображений {лекция с разбором конкретных ситуаций} (4ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8] Принципы построения композиции локаций в компьютерной игре, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов

Практические занятия (16ч.)

- 1. Предпроектный анализ. Разработка дизайн сценария компьютерной игры {разработка проекта} (4ч.)[3,4,5,7,11,12,13,14,15,16,17]** Собрать и проанализировать информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами. Создание концепции и разработка дизайн сценария, с учетом юзабилити
- 2. Разработать интерфейс с графическими элементами: знаками, шрифтами, схемами и цветовой индикацией {разработка проекта} (8ч.)[11,12,14,15,18,19,20,21]** Выполнить эскизы предметных интерфейсов с графическими элементами. Предложить проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов
- 3. Реализация дизайн сценария в разработках локаций {разработка проекта} (4ч.)[6,11,12,13,14,16,17]** Разработать эскизы локаций компьютерной игры, в соответствии с дизайн сценарием

Самостоятельная работа (40ч.)

- 1. Подготовка к лекционным занятиям {разработка проекта} (16ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25]** Исследование по теме проекта, изучение литературы, анализ аналогов, сбор материала для проекта
- 2. Подготовка к практическим занятиям {разработка проекта} (15ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25]** Работа по теме проекта - Разработка концепт-арта компьютерной игры
- 3. Подготовка к промежуточной аттестации {разработка проекта} (9ч.)[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25]** Разработка подачи проекта. (Зачет)

5. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Для каждого обучающегося обеспечен индивидуальный неограниченный доступ к электронной информационно-образовательной среде АлтГТУ:

- 1. Поморов С.Б., Раменская Ю.В. Программа сквозной проектной подготовки. Направление 54.03.01 "Дизайн", профиль "Графический дизайн" (бакалавриат): учебно-методические указания. / С.Б. Поморов, Ю.В. Раменская. - Барнаул: Изд-во АлтГТУ, 2019. - 24 с. [Электронный**

ресурс]. – Режим доступа: http://elib.altstu.ru/eum/download/arxdi/Pomorov_DizSkvProjPodg_mu.pdf
2. Поморов, С.Б., Раменская, Ю.В. Выпускная квалификационная работа бакалавра по направлению подготовки 54.03.01 "Дизайн", профиль "Графический дизайн": Учебно-методические указания. / С.Б. Поморов, Ю.В. Раменская. - Барнаул: Изд-во АлтГТУ, 2019. - 24 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://elib.altstu.ru/eum/download/arxdi/Pomorov_DizVKR_mu.pdf

6. Перечень учебной литературы

6.1. Основная литература

3. Формальная композиция: Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие / Е.В. Жердев, О.Б. Чепурова, С.Г. Шлеюк, Т.А. Мазурина; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет». - 2-е изд. - Оренбург: 000 ИПК «Университет», 2014. - 255 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-4417-0442-7; [Электронный ресурс]. –

URL:[http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=330521\(19.10.2015\)](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=330521(19.10.2015))

4. Филимонова А.В. Художественное оформление изданий для детей [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Филимонова А.В.– Электрон. текстовые данные.– Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2010.– 62 с.– Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21450>.– ЭБС «IPRbooks», по паролю.

5. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под редакцией Л. М. Дмитриева. – Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. – 239 с. – ISBN 978-5-238-01525-5. – Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/74886.html>

6.2. Дополнительная литература

6. Проектирование в графическом дизайне [Электронный ресурс]: сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)»/ – Электрон. текстовые данные.– Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2011.– 56 с.– Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22066>.– ЭБС «IPRbooks», по паролю.

7. Елина, Е. А. Семиотика рекламы (2-е издание) [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е. А. Елина. – Электрон. текстовые данные.

– М. : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2016. – 137 с. – 978-5-394-01760-5.
– Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/57150.html>

8. Годин, Александр Михайлович. Брендинг [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. М. Годин. - 4-е изд. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Дашков и К°, 2016. - 184 с. : ил. - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=453899&sr=1. - ISBN 978-5-394-02629-4

7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

9. Общероссийская Общественная Организация «Союз Дизайнеров России» [Электронный ресурс]: офиц. сайт. - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://www.sdrussia.ru>

10. ДИЗАЙН-РЕВЮ - НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ по дизайну и архитектуре [Электронный ресурс]: офиц. сайт. - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://design-review.net>

11. Журнал о графическом дизайне [как] [Электронный ресурс]: офиц. сайт. - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://www.kak.ru>

12. Информационный портал о дизайне [Электронный ресурс]: офиц. сайт. - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://www.design-union.ru>

13. ParaType: коллекция кириллических и национальных шрифтов - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://fonts.ru>

14. Леонтьев Б. Энциклопедия Web-дизайнера - Электрон.дан. - Режим доступа: http://www.ssga.ru/metodich/web_diz/dizain/04_prostr.html

15. Творческое руководство по рисунку и живописи. Выпуск 1 - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://www.vangogh.ru/study/book1>

16. типомания / Слова. Шрифты. Типографика - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://typo.mania.ru>

17. Шрифты. Типографика. Дизайн. Верстка - Электрон.дан. - Режим доступа: <http://fontz.ru> Fontz.ru

18. Российская академия художеств. Люди, события, факты истории [Электронный ресурс]: Российская академия художеств. - Режим доступа: http://www.rah.ru/content/ru/home_container_ru.html.

19. Всемирная энциклопедия искусства [Электронный ресурс]: artprojekt.ru. - Режим доступа: <http://www.artprojekt.ru/>

20. Галерея Arttrans [Электронный ресурс]: каталог русских и знаменитейших мировых художников. - Режим доступа: <http://www.arttrans.com.ua/sub/artists/>

21. Библиотека изобразительных искусств [Электронный ресурс]: ArtLib.ru. - Режим доступа: <http://www.artlib.ru/>

22. Сайт по графическому дизайну, где рассматриваются актуальные вопросы в современном компьютерном дизайне - Режим доступа: <http://www.compuart.ru>.

23. Тулупов, В. В. Техника и технология медиадизайна. Книга 1. Пресса : учебное пособие / В. В. Тулупов. - Москва : Аспект Пресс,

2018. – 208 с. – ISBN 978-5-7567-0926-1. – Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <http://www.iprbookshop.ru/80719.html> (дата обращения: 09.11.2020). – Режим доступа: для авторизир. Пользователей

24. Кузнецова Евгения Юрьена. ДИЗАЙН ЗНАКОВ ЭЛЕКТРОННОЙ КОММУНИКАЦИИ В ИНТЕРАКТИВНОЙ СРЕДЕ. автореферат диссертации Год: 2016 Место защиты: Рос. гос. ун-т им. А.Н. Косыгина Город: Москва Число страниц: 22 Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30448855>

25. Елинер Илья Григорьевич. РАЗВИТИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ КУЛЬТУРЫ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ. Автореферат диссертации Год: 2010 Место защиты: Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств Город: Санкт-Петербург Число страниц: 34 eLIBRARY ID: 19332700 Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19332700>

8. Фонд оценочных материалов для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Содержание промежуточной аттестации раскрывается в комплекте контролирующих материалов, предназначенных для проверки соответствия уровня подготовки по дисциплине требованиям ФГОС, которые хранятся на кафедре-разработчике РПД в печатном виде и в ЭИОС.

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Для успешного освоения дисциплины используются ресурсы электронной информационно-образовательной среды, образовательные интернет-порталы, глобальная компьютерная сеть Интернет. В процессе изучения дисциплины происходит интерактивное взаимодействие обучающегося с преподавателем через личный кабинет студента.

№пп	Используемое программное обеспечение
1	LibreOffice
1	CorelDraw X4
2	Windows
2	Illustrator CS4
3	Антивирус Kaspersky
4	Photoshop CS4

№пп	Используемые профессиональные базы данных и информационные справочные системы
1	Национальная электронная библиотека (НЭБ) – свободный доступ читателей к фондам российских библиотек. Содержит коллекции оцифрованных документов (как открытого доступа, так и ограниченных авторским правом), а также каталог изданий, хранящихся в библиотеках России. (http://нэб.рф/)

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

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
учебные аудитории для проведения учебных занятий
помещения для самостоятельной работы

Материально-техническое обеспечение и организация образовательного процесса по дисциплине для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с «Положением об обучении инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья».