

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.	Выпускная квалификационная работа, 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 динамической 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. Стилъ 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 взаимодействия 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 электронно-библиотечным системам: Лань, Университетская библиотека он-лайн, электронной библиотеке АлтГТУ и к электронной информационно-образовательной среде:

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: ООО 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, Раиса Юрьевна. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учебное пособие : [для вузов по специальностям 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама"] / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - Электрон. текстовые дан. - Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 239 с. : ил. - (Азбука рекламы). - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069.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](http://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.

Фонд оценочных материалов (ФОМ) по дисциплине представлен в приложении А.

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	CorelDraw X4
2	Illustrator CS4
3	LibreOffice
4	Photoshop CS4
5	Windows
6	Антивирус Kaspersky

№пп	Используемые профессиональные базы данных и информационные справочные системы
1	Бесплатная электронная библиотека онлайн "Единое окно к образовательным ресурсам" для студентов и преподавателей; каталог ссылок на образовательные интернет-ресурсы (http://Window.edu.ru)
2	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».