



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ЦИФРОВЫЕ ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательная программа

**Дизайн электронных изданий и моушн-дизайн**

Направление подготовки

**54.04.01 Дизайн**

Уровень высшего образования

**Магистратура**



**Разработчик программы:**

- Васерчук Юлия Анатольевна, заведующий кафедрой графического дизайна, канд. искусств., проф.

© Васерчук Юлия Анатольевна

© АНО ВО «Институт современного искусства»



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Цифровые проектные технологии», формирование высокой культуры исполнения дизайн-проектов средствами цифровых технологий;
<b>Задачи:</b>	— всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств и программных продуктов дизайн-проектирования; — овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами автоматизации проектных процессов; — овладение навыками художественно-технического редактирования макетов дизайн-проекта, их подготовки к производству и размещению в сети Интернет;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>УК-4: ОПК-3; ПК-2; ПК-3</b>

### 1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

#### по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

<b>УК-4</b>	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
<b>Знать:</b>	— сущность и значение современных коммуникативных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории современных цифровых коммуникаций; — операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
<b>Уметь:</b>	— решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
<b>Владеть:</b>	— навыками работы с информационно-коммуникационным



	оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;
--	---

<b>ОПК-3</b>	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
<b>Знать:</b>	— принципы цифровой разработки концептуальных проектных идей, методы создания набора возможных проектных решений в программах дизайн-проектирования;
<b>Уметь:</b>	— разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития средствами компьютерной графики; — создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
<b>Владеть:</b>	— индивидуальными настройками оборудования и модулей программных продуктов для автоматизации креативных процессов в дизайне;

<b>ПК-2</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— методы организации и руководства творческим и художественно-техническим процессами в дизайне с использованием цифровых методов удаленной и сетевой коммуникации; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
<b>Уметь:</b>	— использовать цифровые методы и средства создания дизайн-концепций; современные технологии, требуемые для практической реализации дизайн-проектов; — работать с новейшими информационными технологиями, аппаратными инструментами, цифровыми системами, прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D



	<p>моделирования;</p> <p>— настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;</p>
<b>Владеть:</b>	<p>— профессиональным уровнем компьютерной грамотности;</p> <p>— навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет;</p>
<b>ПК-3</b>	<p>Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем</p>
<b>Знать:</b>	<p>— методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>— принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;</p>
<b>Уметь:</b>	<p>— руководить процессами контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p>
<b>Владеть:</b>	<p>— навыками качественной оценки предоставляемых файлов;</p> <p>— методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ООП	<b>Б1.О.06</b>
-------------------	----------------

### 2.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:



Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и компетенции, формируемые предыдущим уровнем подготовки — бакалавриатом и/или специалитетом.

### 3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

- 3.1. Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 10 зачетных единиц (ЗЕ), 360 академических часов.
- 3.2. Объём дисциплины (модуля) по видам учебных занятий (в академических часах):

Вид учебной работы	Кол-во академических часов по формам обучения	
	очная	очно -заочная
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>360</b>	<b>360</b>
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий), ВСЕГО:	256	80
Лекции (Л)	128	8
Семинары (С)	—	—
Практические занятия (ПЗ)	128	68
Консультации (Конс)	8	4
Самостоятельная работа студента (СРС)	96	280
Практическая подготовка	176	292
<b>Форма промежуточной аттестации</b>		
Экзамен (Э)	—	—
Зачет (З)	0 час. (1 семестр)	0 час. (1 семестр)
	0 час. (2 семестр)	0 час. (2 семестр)
	0 час. (3 семестр)	0 час. (3 семестр)
	0 час. (4 семестр)	0 час. (4 семестр)
Дифференцированный зачет (ДЗ)	0 час. (4 семестр)	0 час. (4 семестр)

### 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)



4.1. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием для каждой темы:

- номера семестра учебного плана (УП);
- количества академических часов, отведенного на её изучение с распределением по видам учебных занятий:
  - «Лек» - лекционные,
  - «ПрЗ» / «ИнЗ» – групповые и мелкогрупповые практические занятия / индивидуальные занятия
  - «Конс» – групповые и мелкогрупповые практические занятия / индивидуальные занятия
  - «СРС» — самостоятельная работа студентов.
- формы текущего контроля успеваемости

Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
1.	Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии	1	16	6	6	4	Контроль освоения теории и практики
2.	Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования	1	18	6	7	5	Контроль освоения теории и практики
3.	Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов	1	18	6	7	5	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
4.	Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов	1	19	7	7	5	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
5.	Технологии типографики и верстки дизайн-макетов	1	19	7	7	5	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями



Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
6.	Технологии моушн-дизайна	2	90	32	34	24	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
7.	Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов	3	90	32	34	24	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
8.	Методы проектирования и верстки цифровых продуктов	4	45	16	17	12	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
9.	Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций	4	45	16	17	12	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями

Для очно-заочной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
1.	Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии	1	22,5	0,5	4,5	17,5	Контроль освоения теории и практики
2.	Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования	1	22,5	0,5	4,5	17,5	Контроль освоения теории и практики
3.	Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов	1	22,5	0,5	4,5	17,5	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями



Для очно-заочной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
4.	Технологии векторной графики в исполнении дизайн-макетов	1	22,5	0,5	4,5	17,5	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
5.	Технологии типографики и верстки дизайн-проектировании	2	45	1	9	35	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
6.	Технологии моушн-дизайна	2	45	1	9	35	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
7.	Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов	3	90	2	18	70	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
8.	Методы проектирования и верстки цифровых продуктов	4	45	1	9	35	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями
9.	Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций	4	45	1	9	35	Контроль освоения теории и практики, владения компьютерными технологиями

#### 4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам

##### 1) Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии

Традиционные для профессии дизайна методы и способы исполнения и подачи дизайн-проектов; виды проектной графики, техники макетирования и объемно-



пространственного моделирования, их связь с современными компьютерными технологиями дизайн-проектирования

**2) Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования**

Современные аппаратные средства и компьютерные системы исполнения дизайн-проектов; методы создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемы разработки различных программ и алгоритмов, позволяющих оптимизировать исполнение дизайн-проектов

**3) Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов**

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Photoshop.

Создание и обработка растровых изображений; коррекция, монтаж, фотомонтаж; работа с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами Adobe Photoshop;

Основные принципы и инструменты цвето –коррекции, работа с цветовыми моделями CMYK; Lab; RGB;

**4) Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов**

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Illustrator и Corel DRAW.

Разработка и обработка векторных изображений; типологии векторных изображений; инструменты векторной графики (линии, кривые, объекты, заливка и т.д.) работа с узлами и векторами кривизны, формирование многослойных векторных изображений.

**5) Технологии типографики и верстки дизайн-макетов**

Проектная графика и организация работы в различных графических программах верстки, в том числе в программных продуктах Adobe InDesign, PageMaker, FrameMaker, QuarkXPress, Corel Ventura Publisher и т.д.

Редактирование текстовых блоков и надписей разного уровня сложности, с использованием различных технологий верстки; создание многостраничных и сложноструктурных изданий программными средствами; изучение форм художественно-технического редактирования; подачи и предоставления годовых файлов к печати и/или размещению в сети Интернет

**6) Технологии моушн-дизайна**

Современная моушн-графика; интерфейс и инструменты программы Adobe Flash, методы создания сценариев и алгоритмов на встроенном в среду языке Action Script, принципы публикации и размещения готовых проектов моушн-дизайна;

**7) Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов**



Проектная графика и организация работы в различных графических программах 3D моделирования, в том числе в программных продуктах Autodesk (3ds Max; AutoCAD);

Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности, с использованием различных 3D технологий; изучение алгоритма создания сложной поверхности 3D-моделей программными средствами 3Ds Max; рассмотрение основ визуализации 3D-моделей с помощью технологии Mental Ray;

**8) Методы проектирования и верстки цифровых продуктов**

современные технологии, применяемые при разработке web-дизайна, Figma и прочие графические онлайн-редакторы для создания прототипов сайтов, интерфейсов приложений; современные требования к цифровым коммуникациям и web-дизайну, принципы UX и UI-дизайна;

**9) Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций**

Определение роли и места современных цифровых технологий в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности; работа с разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектировании объектов и систем информации, идентификации и коммуникации.

**5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

5.1. Содержание и формы самостоятельной работы обучающихся в процессе освоения дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам).

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Кол-во часов на СРС	Содержание и формы СРС	КОД формируемой компетенции
1.	Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии	4	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, цифровых технологий, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3



2.	Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования	5	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, цифровых технологий, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
3.	Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов	5	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования, выполнение творческих заданий по теме	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
4.	Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов	5	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования, выполнение творческих заданий по теме	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
5.	Технологии типографики и верстки дизайн-проектировании	5	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования, выполнение творческих заданий по теме	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
6.	Технологии моушн-дизайна	24	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования, выполнение творческих заданий по теме	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
7.	Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов	24	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования, выполнение творческих заданий по теме	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
8.	Методы проектирования и верстки цифровых продуктов	12	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования, выполнение творческих заданий по теме	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3
9.	Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных	12	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования; настройка оборудования,	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3



идентификаций и коммуникаций	выполнение творческих заданий по теме
------------------------------	---------------------------------------

## 6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, таких как: аналитика и разбор конкретных проектных технологий, дизайн-концепций и дизайнерских объектов, сред и систем; моделирование проектных процессов и различных ситуаций в профессиональной среде дизайна; проведение деловых и ролевых игр; психологические и иные тренинги. В сочетании с внеаудиторной работой активные и интерактивные формы проведения занятий способствуют формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных дизайн-бюро, рекламных агентств и прочих организаций, чья деятельность связана с дизайном, мастер-классы экспертов и специалистов в области дизайна.

### 6.1. Методы и средства организации и реализации образовательного процесса:

#### а) методы и средства, направленные на теоретическую подготовку:

- лекция;
- семинар;
- практические занятия (индивидуальные и групповые, в том числе мелкогрупповые занятия по проектным дисциплинам и дисциплинам в области теории, истории искусства и дизайна),
- самостоятельная работа студентов;
- коллоквиум;
- консультация

#### б) методы и средства, направленные на практическую подготовку:

- индивидуальные и групповые, в том числе мелкогрупповые занятия по проектным дисциплинам;
- мастер-классы преподавателей и приглашенных специалистов в области дизайна;
- учебная и производственная практика;
- самостоятельная работа студентов;
- курсовая творческая работа;
- курсовой дизайн-проект.



При реализации дисциплины применяются следующие виды учебной работы:

**Лекция.** Используются различные типы лекций: вводную, мотивационную (способствующую проявлению интереса к осваиваемой дисциплине), подготовительную (готовящую студента к более сложному материалу), интегрирующую (дающую общий теоретический анализ предшествующего материала), установочную (направляющая студентов к источникам информации для дальнейшей самостоятельной работы), междисциплинарную. Содержание и структура лекционного материала направлены на формирование у обучающихся соответствующих компетенций и соотносится с выбранными преподавателем методами контроля.

**Практическое занятие** – групповое, мелкогрупповое, индивидуальное занятие, предполагающие приоритетное использование интерактивных форм обучения.

Практические занятия играют важную роль в выработке у обучающихся навыков применения полученных знаний для решения практических задач совместно с преподавателем.

Важной стороной любой формы практических занятий являются творческие (проектные) работы, выполненные по заданию преподавателя. Одновременно с постановкой задачи преподавателем может быть представлен пример, образец выполненного ранее творческого (проектного) задания или аналогичной работы, которая подробно разбирается и анализируется. Как правило, основное внимание уделяется формированию конкретных умений, навыков, что и определяет содержание практической деятельности студентов. Творческая работа выполняется графическими, цвето-графическими, цифровыми, фотографическими и прочими средствами, с использованием соответствующих заданию программных продуктов в различных техниках: набросок, рисунок, объемно-пространственная композиция, компьютерная графика и т.п. Выбор аппаратных средств, программных продуктов и их инструментов; а также материалов, техник, методов и средств выполнения задания определяется преподавателем или обучающимся самостоятельно. Основным критерием данного выбора является достижение визуальной выразительности в решении поставленных художественных, композиционных, проектных, информационно-технологических и прочих задач.

В практических занятиях обращается особое внимание на формирование у студентов способности к осмыслению и пониманию художественного, проектного, информационно-технологического, организационно-управленческого типов дизайнерской деятельности. В этих целях студентами под контролем преподавателя осуществляется устная и письменная аналитика собственных и чужих творческих работ, представленных по теме задания.



Практические занятия организованы таким образом, чтобы студенты постоянно ощущали нарастание сложности выполняемых заданий, испытывали положительные эмоции от переживания собственного успеха, были заняты напряженной творческой работой, поисками ярких дизайнерских решений. Большое значение имеют индивидуальный подход и продуктивное педагогическое общение, при котором обучаемые получают возможность раскрыть и проявить свои творческие способности, свой личностный потенциал. Поэтому при разработке заданий и плана занятий учитывается особенности творческого дарования, уровень подготовки и интересы каждого студента индивидуально.

При проведении практических занятий учитывается роль повторения и закрепления освоенного материала. Повторение проводится вариативно, материал практического занятия рассматривается под новым углом зрения, формируются дополнительные подходы к решению поставленных задач, выявляются возможности качественного роста и совершенствования в творческой работе.

Примерная *структура практического занятия*:

1. Организационная часть (проверка присутствующих, разделение на группы).
2. Мотивация к учебной деятельности: преподаватель сообщает цель занятия и значение изучаемого материала, формируемых знаний и умений для дальнейшей учебы студентов, а также профессиональной дизайнерской деятельности.
3. Актуализация опорных знаний: преподаватель, задавая вопросы, извлекает из памяти студентов базовые сведения, необходимые для изучения темы занятия.
4. Разбор теоретического материала, необходимого для успешного выполнения практической творческой работы: рассказ преподавателя (микрорекция), устный индивидуальный или фронтальный опрос студентов, беседа и т.п.
5. Общая ориентировочная основа самостоятельных действий студентов на занятии: преподаватель сообщает: что и как студенты должны делать, выполняя творческие работы.
6. Контроль успешности выполнения студентами учебных заданий: устный индивидуальный или фронтальный опрос, консультации преподавателя в процессе выполнения студентом практических заданий.
7. Просмотр. Коллективное и индивидуальное обсуждение творческих работ, концептуальных разработок, проектных решений.
8. Подведение итогов, выводы, оценка практической деятельности.
9. Сообщение домашнего задания.

Подготовка к практическим занятиям предполагает предварительную самостоятельную работу студентов в соответствии с методическими разработками по каждой запланированной теме.



**Консультация** – групповое, мелкогрупповое, индивидуальное занятие, предполагающие приоритетное использование интерактивных форм обучения.

**Самостоятельная работа обучающихся.** Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть дисциплины, выражаемую в зачетных единицах и выполняемую обучающимся в соответствии с заданиями преподавателя. Результат самостоятельной работы контролируется преподавателем. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся в аудиториях, библиотеке, компьютерных классах, а также в домашних условиях. Самостоятельная работа обучающихся подкрепляется учебно-методическим и информационным обеспечением, включающим учебники, учебно-методические пособия, конспекты лекций, аудио и видео материалами и т.д.

**Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

- 1) Краткий конспект лекций по дисциплине
- 2) Словарь терминов и персоналий по дисциплине
- 3) Индивидуальная рабочая тетрадь (папка), включающая:
  1. Списки творческих заданий по дисциплине «Цифровые проектные технологии» и все сопутствующие методические указания по исполнению творческих заданий;
  2. Рабочая папка, содержащая самостоятельные творческие работы (файлы) на разном уровне их готовности, распечатки творческих работ по дисциплине;
  3. Коллекции образцов графического дизайна и полиграфической продукции, способствующий выполнению творческого задания;
  4. План-график ведения творческих работ по дисциплине;
  5. Оценочный лист, содержащий оценки и рекомендации по работе над творческими заданиями.
- 4) Дидактические материалы — презентационные материалы (распечатки, фотоматериалы); учебные видеозаписи; каталоги продуктов графического дизайна, полиграфические образцы и т.п.
- 5) Технические средства обучения видео-, фотоаппаратура, иные демонстрационные средства; проекторы, ноутбуки, персональный компьютер и прочие профессиональные аппаратные средства индивидуального пользования, множительная техника (МФУ);
- 6) Другие элементы

Методические материалы в виде электронных ресурсов находятся в открытом доступе в методическом кабинете деканата.



## 7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд контрольных заданий, перечень форм и процедур, предназначенных для определения качества освоения обучающимися учебного материала, а так же методические указания по освоению дисциплины (модуля), описываются в отдельном документе «**Оценочные средства дисциплины**».

## 8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### 8.1. Основная литература:

№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Издательство Юрайт, 2020 <a href="https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519">https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519</a>
2	Платонова Н.С.	Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator: учебное пособие	Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/52214.html">http://www.iprbookshop.ru/52214.html</a>
3	Джон Эдсон	Уроки дизайна от Apple: практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2013 <a href="http://www.iprbookshop.ru/39442.html">http://www.iprbookshop.ru/39442.html</a>
4	Платонова Н.С.	Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional, учебное пособие	Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/52213.html">http://www.iprbookshop.ru/52213.html</a>

### 8.2. Дополнительная литература:

№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Аббасов И.Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6: Учебное пособие	Издательство «Профобразование», 2017 <a href="http://www.iprbookshop.ru/63805.html">http://www.iprbookshop.ru/63805.html</a>
2	Бражникова О.И.	Компьютерный дизайн художественных изделий в программах Autodesk 3DS Max и Rhinoceros: Учебно-методическое пособие	Уральский федеральный университет, 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/66162.html">http://www.iprbookshop.ru/66162.html</a>



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
3	Зинюк О.В.	Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений: Учебное пособие	Московский гуманитарный университет, 2011 <a href="http://www.iprbookshop.ru/8608.html">http://www.iprbookshop.ru/8608.html</a>
4	Зинюк О.В.	Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений: Учебное пособие	Московский гуманитарный университет, 2011 <a href="http://www.iprbookshop.ru/8609.html">http://www.iprbookshop.ru/8609.html</a>
5	Аббасов И.Б.	Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018: Учебное пособие	Издательство «Профобразование», 2017 <a href="http://www.iprbookshop.ru/64050.html">http://www.iprbookshop.ru/64050.html</a>

## 9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ"

### 9.1. Современные профессиональные базы данных

№ п/п	Имя сайта (или ссылки)	Краткое описание Интернет-ресурса
1.	<a href="https://xn--90ax2c.xn--p1ai/">https://xn--90ax2c.xn--p1ai/</a>	Национальная электронная библиотека (НЭБ)
2.	<a href="https://uisrussia.msu.ru/">https://uisrussia.msu.ru/</a>	Университетская информационная система РОССИЯ
3.	<a href="http://rosdesign.com/">http://rosdesign.com/</a>	интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке
4.	<a href="https://www.behance.net/">https://www.behance.net/</a>	сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира
5.	<a href="http://designyoutrust.com">designyoutrust.com</a>	ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира
6.	<a href="http://www.compuart.ru">http://www.compuart.ru</a>	ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике
7.	<a href="http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/">http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/</a>	Digital Arts – британский журнал, имеющий печатную и электронную версию. Он посвящен всему цифровому и креативному: в этот разряд попадают графический дизайн, 3D, анимация, видео, спецэффекты, веб-дизайн и интерактивный дизайн.
8.	<a href="https://www.ctrlpaint.com/">https://www.ctrlpaint.com/</a>	уроки, различные кисти для Photoshop, обучающие книги и многое другое



9.	<a href="http://enlighten.com/">http://enlighten.com/</a>	ресурс посвящен Photoshop и содержит достаточно большое количество уроков для работы с этим графическим редактором
10.	<a href="http://kistochka.org/">http://kistochka.org/</a>	собрание кистей для Photoshop
11.	<a href="http://photoshop-orange.org/">http://photoshop-orange.org/</a>	большой каталог дополнительных инструментов для работы в Photoshop: уроки, кисти, шрифты, плагины и т.д.
12.	<a href="http://balbesof.net/down/view/brush_illustrator.html">http://balbesof.net/down/view/brush_illustrator.html</a>	каталог дополнительных инструментов для работы в Illustrator, уроки, полезная литература и статьи
13.	<a href="http://ru.365psd.com/">http://ru.365psd.com/</a>	Коллекция, состоящая из растровых и векторных файлов Adobe
14.	<a href="https://www.bypeople.com/">https://www.bypeople.com/</a>	Сайт с широким набором ресурсов и инструментов для дизайн-проектирования: шаблоны, темы, кнопки, анимированные кнопки, инструменты тестирования, шрифты и многое другое
15.	<a href="http://freebiesjedi.com/">http://freebiesjedi.com/</a>	идеи для создания дизайна печатного или электронного издания: готовые к использованию шаблоны оформления буклетов, флаеров, визиток, резюме, рекламы, а также шрифты, иконки, графики, изображения, инфографика
16.	<a href="https://cssauthor.com/">https://cssauthor.com/</a>	средства для графической и веб-разработки; статьи и учебники для графических дизайнеров и веб-разработчиков; макеты конструкции, обои и образцы поздравительного дизайна, комплекты дизайна пользовательского интерфейса, векторная графика, шаблоны сайтов и т.д.
17.	<a href="https://pixelbuddha.net/">https://pixelbuddha.net/</a>	онлайн-ресурс с бесплатным графическим материалом для дизайна. Коллекция анимации, эффектов, шрифтов, шаблонов, макетов и т.д.
18.	<a href="https://www.designshock.com/">https://www.designshock.com/</a>	коллекция тем, иконок, CSS-фреймворк, графических интерфейсов и т.д. Сайт также популярен набором геометрических фоновых изображений.
19.	<a href="http://www.optikvervelabs.com/virtualphotographer.asp">http://www.optikvervelabs.com/virtualphotographer.asp</a>	бесплатные плагины, чтобы добавить больше возможностей для программного обеспечения по редактированию фотоизображений
20.	<a href="http://all-free-download.com/free-vector/dezignus-com.html">http://all-free-download.com/free-vector/dezignus-com.html</a>	Векторные изображения в свободном доступе
21.	<a href="http://www.hongkiat.com/blog/">http://www.hongkiat.com/blog/</a>	сайт качественных инструментов для графического дизайна и необходимых ресурсов. Сайт имеет эксклюзивную коллекцию пиктограмм, шрифтов, наборы иконок, инфографики, шаблоны, темы для блога
22.	<a href="http://www.designfloat.com/">http://www.designfloat.com/</a>	ссылки на ресурсы, где есть: шаблоны, уроки, flash и т.д.



23.	<a href="http://www.bluevertigo.com.ar/">http://www.bluevertigo.com.ar/</a>	ссылки на все фотобанки интернета (крупные фотобанки)
24.	<a href="http://ru.freeimages.com/">http://ru.freeimages.com/</a>	крупный фотобанк с бесплатным доступом к изображениям
25.	<a href="https://www.dafont.com/">https://www.dafont.com/</a>	Коллекция, состоящая из более 10 000 шрифтов
26.	<a href="http://www.bittbox.com/">http://www.bittbox.com/</a>	сайт посвящен всем дизайнерским нуждам: узоры, текстуры, кисти и бесплатные консультации по дизайну
27.	<a href="https://www.behance.net/">https://www.behance.net/</a>	сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира
28.	<a href="http://designiskinky.net">designiskinky.net</a>	австралийский сайт о дизайне, новостях дизайна
29.	<a href="http://bangbangstudio.ru">bangbangstudio.ru</a>	российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации

## 9.2. Информационные справочные системы

- Портал «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»  
<http://window.edu.ru/window>.
- Словарь дизайнерских терминов  
[https://blog.romashin-design.com/dictionary\\_designer](https://blog.romashin-design.com/dictionary_designer)
- Термины дизайна – Словарь основных дизайн терминов  
<http://miloskiy.com/terminy-dizajna-slovar-dizajn-terminov/>
- 48 терминов из дизайна  
<https://www.amocrm.ru/blog/22/15023920/>
- Словарь дизайнера  
<https://point.bangbangeducation.ru/sovet-po-kulture/designers-dictionary>
- Словарь дизайн-терминов  
<https://rosdesign.com/design/slovarofdesign.htm>
- Словарь «дизайнерского сленга» от А до W  
<http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/210307-design>
- Термины графического дизайна  
<https://spark.ru/startup/logo/blog/35605/termini-graficheskogo-dizajna-dlya-ne-dizajnera>

## 10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем



В процессе лекционных и практических занятий используется следующее программное обеспечение:

- программы, обеспечивающие доступ в сеть Интернет (например, «Googlechrome»);
- программы, демонстрации видео материалов (например, проигрыватель «Windows Media Player»);
- программы для демонстрации и создания презентаций (например, «Microsoft PowerPoint»)

### **11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Вид учебной работы	Тип аудитории с описанием материально-технического обеспечения
<b>Лекция</b>	<i>Аудитории для проведения лекционных занятий, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>— стационарным или переносным мультимедийным комплексом для презентаций; маркерной доской; столами, стульями;</li></ul>
<b>Практическое занятие</b>	<i>Аудитории для проведения практических занятий, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>— компьютерами, принтером, сканером, копировальным аппаратом; столами, стульями;</li></ul>
<b>Консультации</b>	<i>Аудитории для проведения консультаций, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>— стационарным или переносным мультимедийным комплексом для презентаций; маркерной доской; столами, стульями;</li><li>— компьютерами, принтером, сканером, копировальным аппаратом; столами, стульями;</li></ul>



## ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

Дата внесения изменений	Краткое описание изменений, внесенных в РПД
2021	<i>Актуализированы списки литературы, обновлен перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»</i>