



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

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

Цели:	<ul style="list-style-type: none">— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Проектирование цифровых коммуникаций»;— формирование у магистров цифровой визуальной культуры, комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию цифровых коммуникаций с использованием новейших цифровых технологий;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;— изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов общества на дизайн цифровых коммуникаций;— изучение типологии экранных технологий; определение экрана как информационного и интерактивного пространства; изучение перцептивных возможностей человека; психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия;— практическое освоение принципов UX и UI-дизайна;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3

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:

ОПК-3	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
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций;— методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;



Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители;— создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— методами научного обоснования состоятельности проектируемых объектов и систем цифровых коммуникаций;

ПК-1	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта;— типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций;— использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач;— навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна цифровых коммуникаций;

ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы руководства и организации процессов концептуальной разработки цифровых коммуникаций; основные методы и



	программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.;— использовать современные цифровые проектные технологии;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;

ПК-3	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;— принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками качественной оценки предоставляемых файлов;— методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ООП	Б1.О.05
-------------------	----------------

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 11 зачетных единиц (ЗЕ), 396 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
Общая трудоемкость дисциплины	396	396
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий), ВСЕГО:	264	100
Лекции (Л)	128	10
Семинары (С)	—	—
Практические занятия (ПЗ)	128	85
Консультации (Конс)	8	5
Самостоятельная работа студента (СРС)	96	260
Практическая подготовка	194	303
Форма промежуточной аттестации		
Экзамен (Э)	36 час. (4 семестр)	36 час. (5 семестр)
Зачет (З)	—	—
Дифференцированный зачет (ДЗ)	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)



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.	Современные тенденции цифровых коммуникаций	1	45	16	17	12	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
2.	Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях, UX	1	45	16	17	12	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
3.	Алгоритмы проектных процессов цифровых коммуникаций и web-дизайна	2	90	32	34	24	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий



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	
4.	Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	3,4	180	64	68	48	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий

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.	Современные тенденции цифровых коммуникаций	1	36	1	9	26	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
2.	Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях, UX	1	36	1	9	26	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
3.	Алгоритмы проектных процессов цифровых коммуникаций и web-дизайна	2,3	144	4	36	104	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий



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.	Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	4,5	144	4	36	104	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий

4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам

1) Современные тенденции цифровых коммуникаций

Качественные изменения и новые тенденции коммуникативного дизайна, современные требования к проектным решениям в области UX и UI-дизайна; функциональное назначение цифровых коммуникаций, их социокультурная роль в современном обществе;

2) Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях, UX

Роль визуального мышления, эмоционального интеллекта, интуитивного восприятия в интерактивных коммуникациях; современные принципы восприятия, потребления и переработки информации; перцептивные возможности человека; психологический и физиологический аспекты визуальных коммуникаций; выявление общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;

3) Алгоритмы проектных процессов цифровых коммуникаций и web-дизайна

Типология художественно-образных и UX-решений web-сайтов для разных областей назначения, среди которых: новостные сайты, сайты-визитки, продающие сайты, и пр.

Аналоговое проектирование как метод глубокой проработки и анализа существующих аналогов web-дизайна, их функциональных и эстетических особенностей, принципов UX-дизайна сайтов.

Разработка собственной художественно-технической концепции сайта.

Методы алгоритмизации проектных процессов; формирование шаблонных проектных решений; создание библиотек и баз данных, настройка оборудования;



4) Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна

Современные методы и цифровые технологии (инструменты и аппаратные системы, программные средства, информационные системы) создания и редактирования мобильных приложений и их адаптивных версий;

формирование системного, комплексного подхода к редактированию и адаптации web-дизайна мобильных приложений;

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.	Современные тенденции цифровых коммуникаций	12	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3
2.	Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях, UX	12	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3
3.	Алгоритмы проектных процессов цифровых коммуникаций и web-дизайна	24	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3
4.	Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	48	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3



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 ориентирующая 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 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 цифрового дизайна, способствующих 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, слайды, фотоматериалы, художественные альбомы, каталоги художественных и дизайнерских выставок, также прочие материалы, способствующие раскрытию материала по дисциплине); учебные видеозаписи; каталоги и презентации цифровых объектов и систем 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 https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519
2	сост. Приказчикова Н.П., Беседина И.В.	Основы и язык визуальной культуры: Учебное пособие	Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2014 http://www.iprbookshop.ru/24040.html
3	Маньковская Н.Б., Бычков В.В.	Современное искусство как феномен техногенной цивилизации	Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 http://www.iprbookshop.ru/30638.html
4	Аарон Уолтер	Эмоциональный веб-дизайн: практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012 http://www.iprbookshop.ru/39469.html
5	Уитни Кесенбери, Кевин Брукс	Сторителлинг в проектировании интерфейсов: практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2013 http://www.iprbookshop.ru/39420.html

8.2. Дополнительная литература:

№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Итан Маркотт	Отзывчивый веб-дизайн, практическое руководство	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012 http://www.iprbookshop.ru/39321.html
2	Алексеев А.П.	Введение в Web-дизайн: учебное пособие	Издательство «СОЛОН-ПРЕСС», 2010 http://www.iprbookshop.ru/65135.html
3	Бердышев С.Н.	Искусство оформления сайта. 2-е изд. Практическое пособие	Издательства «Дашков и К», «Ай Пи Эр Медиа», 2012 http://www.iprbookshop.ru/5968.html



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
4	Байдачный С.С.	Silverlight 4. Создание насыщенных Web-приложений	Издательство «СОЛОН-ПРЕСС», 2010 http://www.iprbookshop.ru/20851.html
5	Люк Вроблевски	Сначала мобильные! практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012 http://www.iprbookshop.ru/39406.html
6	Кузнецова Л.В.	Лекции по современным веб-технологиям. учебное пособие	Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 http://www.iprbookshop.ru/52151.html
7	Магазанник В.Д.	Человеко-компьютерное взаимодействие. Учебное пособие	Издательство «Университетская книга», 2016 http://www.iprbookshop.ru/66334.html
8	Макарова Т.В.	Веб-дизайн: Учебное пособие	Омский государственный технический университет, 2015 http://www.iprbookshop.ru/58086.html
9	Ульрих К.	Интерактивная Web-анимация во Flash	Издательство «ДМК Пресс», 2010 https://e.lanbook.com/book/1074#book_name

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ"

9.1. Современные профессиональные базы данных

№ п/п	Имя сайта (или ссылки)	Краткое описание Интернет-ресурса
1.	https://xn--90ax2c.xn--p1ai/	Национальная электронная библиотека (НЭБ)
2.	https://uisrussia.msu.ru/	Университетская информационная система РОССИЯ
3.	http://rosdesign.com/	интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке
4.	https://www.behance.net/	сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира
5.	designyoutrust.com	ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира
6.	http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/	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.



7.	http://ui-cloud.com/	бесплатная библиотека элементов для пользовательского интерфейса с конструктором кнопок.
8.	http://uxarchive.com/	хранилище всевозможных интерактивных приложений. В выбранных категориях представлены прототипы, скриншоты и гифки интерфейсов. Они могут использоваться для создания собственного проекта.
9.	https://ui8.net/product/wireframe-kit-v2	ресурс, который имеет более чем 175 шаблонов и более 500 элементов пользовательского интерфейса, которые пригодятся вам при создании дизайна приложений для планшетов и мобильных устройств.
10.	https://www.pptrns.com/	библиотека с более чем 2900 шаблонами пользовательского интерфейса для iPad и iPhone
11.	https://www.invisionapp.com/ethr	бесплатный дизайн-комплект для iOS с файлами Photoshop и 138 шаблонами, с 250 компонентами, которые можно адаптировать под любой дизайн
12.	https://thenounproject.com/	набор инструментов для мобильных веб-дизайнеров
13.	http://www.vandelaydesign.com/blog/	собрание статей из медиаресурсов для веб-дизайнеров
14.	https://www.noupe.com/	сайт о веб-дизайне и веб разработках
15.	https://www.smashingmagazine.com/	информация обо всем, что нужно как начинающему разработчику веб-дизайна, так и профессионалу в области дизайна
16.	https://www.sitepoint.com/	Сайт для веб-дизайнеров: графика, css, ajax.
17.	http://www.webappers.com/	блог, содержащий множество исходников, распространяемых по принципу open-source и предназначенный для веб-разработчиков и дизайнеров.
18.	http://cognition.happycog.com/	на сайте веб-дизайнеры публикуют свои собственные красивые веб-сайты и делятся лучшими из своих идей
19.	http://webdesignerwall.com/	сайт о веб-дизайне
20.	https://design.tutsplus.com/	сайт с пошаговыми уроками по веб-дизайну, как для новичков, так и для профессионалов
21.	https://thefwa.com/	флэш-сайты в очень высоком качестве. Вдохновляющая подборка.
22.	https://stuffandnonsense.co.uk/	блог о веб-дизайне
23.	https://cmd-journal.hse.ru/	Периодическое издание «Коммуникации. Медиа. Дизайн»



24.	https://awdee.ru/	Интернет ресурс актуальных статей и материалов по дизайну (медиа-дизайну)
-----	---	---

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
- 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
Лекция	<i>Аудитории для проведения лекционных занятий, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none">— стационарным или переносным мультимедийным комплексом для презентаций; маркерной доской; столами, стульями;
Практическое занятие	<i>Аудитории для проведения практических занятий, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none">— компьютерами, принтером, сканером, копировальным аппаратом; столами, стульями;
Консультации	<i>Аудитории для проведения консультаций, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none">— стационарным или переносным мультимедийным комплексом для презентаций; маркерной доской; столами, стульями;— компьютерами, принтером, сканером, копировальным аппаратом; столами, стульями;



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>