



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

# ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБЪЕКТОВ И СИСТЕМ

Образовательная программа

**Графический дизайн**

Направление подготовки

**54.03.01 Дизайн**

Уровень высшего образования

**Бакалавриат**



**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>	<ul style="list-style-type: none"><li>— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Проектирование цифровых объектов и систем»;</li><li>— формирование у бакалавров цифровой визуальной культуры, комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию цифровых объектов и систем;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;</li><li>— изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов общества на дизайн цифровых объектов и систем;</li><li>— освоение проектных методик, имеющих мультисенсорную природу, обеспечивающих интерактивное взаимодействие с пользователем, формирующих гибкую, подвижную среду, обогащенную медиа компонентами (звук, графикой, анимацией, видео, текстом)</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; 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>ОПК-3</b>	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— принципы разработки концептуальных проектных идей в области дизайна цифровых объектов и систем;</li><li>— методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;</li></ul>



<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители;</li><li>— выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами проектной графики с применением цифровых технологий;</li><li>— создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области цифровых объектов и систем;</li><li>— методами обоснования состоятельности проектируемых цифровых объектов и систем;</li></ul>
<b>ОПК-4</b>	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— современные тенденции и направления, условия и требования, предъявляемые к проектированию цифровых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li><li>— проектные методы разработки, моделирования, конструирования интерактивных коммуникаций, веб-дизайна, медиа-дизайна и анимации;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— проектировать цифровые объекты и системы с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, аспектов UX/UI-дизайна, новейших тенденций коммуникативного дизайна и прочих факторов;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— современной шрифтовой культурой, инструментами компьютерной графики и линейно-конструктивного построения, навыками создания цвето-графических композиций и прочими современными методиками, инструментами, технологиями проектирования цифровых объектов и систем</li></ul>



<b>ОПК-6</b>	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— сущность и значение современных информационных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории информационных технологий;</li><li>— операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;</li></ul>

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



<b>ПК-2</b>	Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— методы организации процессов концептуальной разработки цифровых объектов и систем; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
<b>Уметь:</b>	— проектировать объекты и системы информации, идентификации, коммуникации: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; — использовать современные цифровые проектные технологии;
<b>Владеть:</b>	— опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;

<b>ПК-3</b>	Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением цифровых объектов и систем; — принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
<b>Уметь:</b>	— руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением цифровых объектов и систем;
<b>Владеть:</b>	— 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.14**

### 2.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками и/или предыдущим уровнем подготовки:

- Пропедевтика (основы композиции и бумагопластика) (ОПК-3);
- Рисунок и проектная графика (ОПК-3; ОПК-4);
- Проектирование в графическом дизайне (ОПК-3; ОПК-4; ПК-1; ПК-2; ПК-3);
- Шрифт, типографика, дизайн печатной продукции (ОПК-4; ПК-2)
- История культуры и искусства (УК-5)
- Учебная практика. Учебно-ознакомительная практика (ОПК-1; ОПК-2; ОПК-3; ОПК-5; ОПК-8);
- Живопись и живописные технологии (ОПК-3; ОПК-4);
- Цифровые проектные технологии (ОПК-6; ПК-2; ПК-3);
- Цветоведение и колористика (ОПК-1; ОПК-3).

### 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 19 зачетных единиц (ЗЕ), 684 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>684</b>	<b>684</b>
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий), <b>ВСЕГО:</b>	444	168
Лекции (Л)	192	28



Семинары (С)	—	—
Практические занятия (ПЗ)	240	126
Консультации (Конс)	12	14
Самостоятельная работа студента (СРС)	204	480
Практическая подготовка	600	524
<b>Форма промежуточной аттестации</b>		
Экзамен (Э)	36 час. (8 семестр)	36 час. (9 семестр)
Зачет (З)	—	—
Дифференцированный зачет (ДЗ)	0 час. (3 семестр)	0 час. (3 семестр)
	0 час. (4 семестр)	0 час. (4 семестр)
	0 час. (5 семестр)	0 час. (5 семестр)
	0 час. (6 семестр)	0 час. (6 семестр)
	0 час. (7 семестр)	0 час. (7 семестр)
	0 час. (8 семестр)	0 час. (8 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	





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 проектирования цифровых объектов и систем	3	54	16	21	17	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
2.	Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях	3	54	16	21	17	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
3.	Алгоритмы проектных процессов интерактивных коммуникаций и web-дизайна	4	108	32	42	34	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
4.	Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	5	108	32	42	34	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
5.	Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов дизайна	6	108	32	42	34	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	
6.	Принципы проектирования анимации и динамических объектов	7	108	32	42	34	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
7.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов	8	108	32	42	34	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 проектирования цифровых объектов и систем	1	45	2	10	33	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
2.	Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях	1	45	2	10	33	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	
3.	Алгоритмы проектных процессов интерактивных коммуникаций и web-дизайна	2	90	4	20	66	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
4.	Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	3	90	4	20	66	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
5.	Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов дизайна	4,5	180	8	40	132	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
6.	Принципы проектирования анимации и динамических объектов	6,7	180	8	40	132	Контроль освоения лекционного и практического материала, самостоятельной исследовательской и творческой работы, выполнения проектных заданий
7.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов	8,9	180	8	40	132	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 проектирования цифровых объектов и систем**

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

### 2) **Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях**

Роль визуального мышления, эмоционального интеллекта, интуитивного восприятия в интерактивных коммуникациях с цифровыми объектами и системами; 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 интерактивных 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.

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) Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов дизайна**

Современные цифровые технологии дизайн-проектирования анимированных 3D-моделей;

изучение алгоритма создания сложной поверхности 3D-модели программными средствами трехмерного моделирования; рассмотрение основ визуализации 3D-моделей;

**6) Принципы проектирования анимации и динамических объектов**

Проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства;

приемы создания движущейся экранной композиции с применением различных графических и объемно-пространственных средств анимации; внутрикадровая динамическая композиция и принципы воздействия экранного анимированного образа на зрителя;

**7) Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов**

Разработка и создание комплексного интерактивного мультимедиа проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов; принципы редактирования цифрового видеоматериала и создания анимированной видеографики; технологии использования в проектах медиа-дизайна и анимации различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста);

Методы редактирования макетов, подготовки файлов для воплощения и размещения в сети Интернет цифровых объектов и систем информации, идентификации 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.	Современные тенденции	17	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия;	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6;



	проектирования цифровых объектов и систем		освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ПК-1; ПК-2; ПК-3
2.	Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях	17	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3
3.	Алгоритмы проектных процессов интерактивных коммуникаций и web-дизайна	34	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3
4.	Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	34	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3
5.	Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов дизайна	34	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3
6.	Принципы проектирования анимации и динамических объектов	34	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3
7.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов	34	Работа с Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия; освоение программных продуктов, цифровых технологий дизайн-проектирования; выполнение творческого задания	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; 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 (микролекция), 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 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 <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	сост. Приказчикова Н.П., Беседина И.В.	Основы и язык визуальной культуры: Учебное пособие	Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2014 <a href="http://www.iprbookshop.ru/24040.html">http://www.iprbookshop.ru/24040.html</a>
3	Маньковская Н.Б., Бычков В.В.	Современное искусство как феномен техногенной цивилизации	Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 <a href="http://www.iprbookshop.ru/30638.html">http://www.iprbookshop.ru/30638.html</a>
4	Аарон Уолтер	Эмоциональный веб-дизайн: практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012 <a href="http://www.iprbookshop.ru/39469.html">http://www.iprbookshop.ru/39469.html</a>

### 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 <a href="http://www.iprbookshop.ru/39321.html">http://www.iprbookshop.ru/39321.html</a>
2	Алексеев А.П.	Введение в Web-дизайн: учебное пособие	Издательство «СОЛОН-ПРЕСС», 2010 <a href="http://www.iprbookshop.ru/65135.html">http://www.iprbookshop.ru/65135.html</a>
3	Бердышев С.Н.	Искусство оформления сайта. 2-е изд. Практическое пособие	Издательства «Дашков и К», «Ай Пи Эр Медиа», 2012 <a href="http://www.iprbookshop.ru/5968.html">http://www.iprbookshop.ru/5968.html</a>
4	Байдачный С.С.	Silverlight 4. Создание насыщенных Web-приложений	Издательство «СОЛОН-ПРЕСС», 2010 <a href="http://www.iprbookshop.ru/20851.html">http://www.iprbookshop.ru/20851.html</a>



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
5	Люк Вроблевски	Сначала мобильные! практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012 <a href="http://www.iprbookshop.ru/39406.html">http://www.iprbookshop.ru/39406.html</a>
6	Кузнецова Л.В.	Лекции по современным веб-технологиям. учебное пособие	Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/52151.html">http://www.iprbookshop.ru/52151.html</a>
7	Магазанник В.Д.	Человеко-компьютерное взаимодействие. Учебное пособие	Издательство «Университетская книга», 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/66334.html">http://www.iprbookshop.ru/66334.html</a>
8	Кертис Х.	Flash Web-дизайн. Опыт профессионалов	Издательство «ДМК Пресс», 2008 <a href="https://e.lanbook.com/book/1066#book_name">https://e.lanbook.com/book/1066#book_name</a>
9	Петров А.А.	Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие	Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010 <a href="http://www.iprbookshop.ru/30621.html">http://www.iprbookshop.ru/30621.html</a>
10	Нг Киан Би	Цифровые эффекты в Maya. Создание и анимация	Издательство «ДМК Пресс», 2008 <a href="https://e.lanbook.com/book/1348#book_name">https://e.lanbook.com/book/1348#book_name</a>
11	Флеминг Б.	Методы анимации лица. Мимика и артикуляция	Издательство «ДМК Пресс», 2007 <a href="https://e.lanbook.com/book/1347#authors">https://e.lanbook.com/book/1347#authors</a>
12	Ульрих К.	Интерактивная Web-анимация во Flash	Издательство «ДМК Пресс», 2010 <a href="https://e.lanbook.com/book/1074#book_name">https://e.lanbook.com/book/1074#book_name</a>
13	Катунин Г.П.	Основы работы с мультимедийной информацией в программах Apple	Издательство «Вузовское образование», 2017 <a href="http://www.iprbookshop.ru/60185.html">http://www.iprbookshop.ru/60185.html</a>
14	Забелин Л.Ю., Щеглов М.Е., Шалаев М.В.	Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики: учебное пособие	Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011 <a href="http://www.iprbookshop.ru/54771.html">http://www.iprbookshop.ru/54771.html</a>
15	Макарова Т.В.	Веб-дизайн: Учебное пособие	Омский государственный технический университет, 2015 <a href="http://www.iprbookshop.ru/58086.html">http://www.iprbookshop.ru/58086.html</a>



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
16	Уитни Кесенбери, Кевин Брукс	Сторителлинг в проектировании интерфейсов: практическое пособие	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2013 <a href="http://www.iprbookshop.ru/39420.html">http://www.iprbookshop.ru/39420.html</a>
17	Платонова Н.С.	Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional	Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/52213.html">http://www.iprbookshop.ru/52213.html</a>
18	Бессонова Н.В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 2016 <a href="http://www.iprbookshop.ru/68773.html">http://www.iprbookshop.ru/68773.html</a>
19	Трошина Г.В.	Трехмерное моделирование и анимация	Новосибирский государственный технический университет, 2010 <a href="http://www.iprbookshop.ru/45048.html">http://www.iprbookshop.ru/45048.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.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.



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



24.	<a href="http://footagecrate.com/">http://footagecrate.com/</a>	База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci.
25.	<a href="http://videosmile.ru">videosmile.ru</a>	Отечественный обучающий ресурс со всевозможными уроками по созданию визуальных эффектов и подвижной графики, обзорами плагинов и инструментов, а также курсами по работе в различных программах (After Effects, Adobe Premier PRO, Cinema 4D, 3DS Max, Vegas PRO и даже Adobe Audition)
26.	<a href="https://gumroad.com/">https://gumroad.com/</a>	На сайте представлены самые разнообразные продукты компьютерной графики, анимации, цифрового дизайна
27.	<a href="https://cmd-journal.hse.ru/">https://cmd-journal.hse.ru/</a>	Периодическое издание «Коммуникации. Медиа. Дизайн»
28.	<a href="https://awdee.ru/">https://awdee.ru/</a>	Интернет ресурс актуальных статей и материалов по дизайну (медиа-дизайну)
29.	<a href="http://footagecrate.com/">http://footagecrate.com/</a>	База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci.
30.	<a href="http://videosmile.ru">videosmile.ru</a>	Отечественный обучающий ресурс со всевозможными уроками по созданию визуальных эффектов и подвижной графики, обзорами плагинов и инструментов, а также курсами по работе в различных программах (After Effects, Adobe Premier PRO, Cinema 4D, 3DS Max, Vegas PRO и даже Adobe Audition)
31.	<a href="https://3ddd.ru/">https://3ddd.ru/</a>	База 3D-моделей, где можно не только покупать готовые работы, но и закачивать свои
32.	<a href="https://gumroad.com/">https://gumroad.com/</a>	На сайте представлены самые разнообразные продукты компьютерной графики, анимации, цифрового дизайна
33.	<a href="http://www.cgsociety.org/">http://www.cgsociety.org/</a>	Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира и поделиться своим творчеством.
34.	<a href="https://www.artstation.com/">https://www.artstation.com/</a>	популярная платформа для CG-артистов, где авторы публикуют примеры своих работ, сопровождая их 3D моделями или видео с подробной историей создания
35.	<a href="https://www.3dtotal.com/tutorials/">https://www.3dtotal.com/tutorials/</a>	На сайте 3dtotal.com имеется огромная подборка бесплатных уроков, в которых рассматриваются принципы создания различных эффектов и персонажей, практически во всех доступных графических редакторах: Photoshop, 3ds Max, ZBrush, Maya, V-Ray, Blender, Cinema 4D и т.д.
36.	<a href="https://itsoncraft.com/crafts/animation/">https://itsoncraft.com/crafts/animation/</a>	Молодая платформа, на которой собраны самые разнообразные материалы для тех, кто занимается анимацией, производством игр, фильмов и сериалов
37.	<a href="http://www.posemaniacs.com/">http://www.posemaniacs.com/</a>	ресурс целиком и полностью посвящен человеческому телу. Здесь детально показаны всевозможные позы человека и то, как расположены его мышцы в том или ином положении



38.	<a href="http://andreasdeja.blogspot.ru/">http://andreasdeja.blogspot.ru/</a>	ресурс предназначен исключительно для аниматоров: покaдровые разборы известных анимационных картин и материалы со съемок
-----	---	--

## 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>