

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.10.2023 19:34:01
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbab33e0c36

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора - 2020

Челябинск 2023

Рабочая программа дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 августа 2020 г. № 954).

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи, кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля)	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	12
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	12
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	13
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	13
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.....	16
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	17

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Проектирование в цифровой разработке.

1.2. Цель дисциплины

формирование у студентов профессиональных навыков проектирования цифровых интерфейсов взаимодействия с пользователями и вовлечения их в продукт. Способность владеть методиками разработки игр

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

1. усвоение знаний об основных законах разработки и приемах применения их при решении дизайнерских задач;
2. изучение современных тенденций в цифровой разработке;
3. изучение диапазона технологических выразительных средств и применения их в дизайн-проектах;
4. применение основных принципов создания игр, типы игр, методики разработки игр, принципы разработки игр в цифровой среде.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины (модуля) Проектирование в цифровой разработке направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	ПК-7.1. основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; технологии макетирования, применяемые в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне;
	ПК-7.2. Применять различные способы обработки материалов; грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; реализовать художественный замысел в практической деятельности; осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; осуществлять выбор средств и приемов макетирования.

	ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.
ПК-8 Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	ПК-8.1. Основные методы владения необходимыми профессиональными навыками и приемами классических техник художественного конструирования и проектирования; основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; систему технологий макетирования, применяемых в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; технологии выполнения технических чертежей; состав комплектов документации, формируемых по дизайн-проекту для его последующей реализации;
	ПК-8.2. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании объектов;
	ПК-8.3 Навыками разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; навыками выполнения технических чертежей, разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина Проектирование в цифровой разработке относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Графический дизайн

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 4 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		4
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	38	38
Лекции, час.	10	10
Практические и семинарские занятия, час.	28	28
Самостоятельная работа	70	70
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Экзамен	Экзамен

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение

Интернет, всемирная паутина. Webсайт, Web- страница, web-сервер. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению

Тема 2. Типы игрового дизайна

Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. Основные элементы, размещаемые на web-странице. Формирование образа будущего сайта

Тема 3. Навигационная структура web-сайта

Модели организации сайта: линейная организация, иерархия, решетка. Удобство использования и структуры сайта. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации».

Тема 4. Формат web- страницы

Типы формата web-страниц: «резиновый» дизайн; «кверху от сгиба»; панорамные страницы; подгон страницы. Выбор формата и типа сайта.

Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна

Тема 5. Основные правила web-дизайна

Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стиля. Дизайн домашней страницы

Тема 6. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах

Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов. Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы

Тема 7. Язык разметки гипертекста HTML

Определение. Назначение и принцип работы. Теги одиночные и контейнерные. Структура HTML документа. Основные теги форматирования текста. Заголовки, параграф, шрифт. Списки. Логическое и физическое форматирование. Представление цветов в документе. Теги вставки линий, изображений. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки

Тема 8. Фреймы

Фрейм и набор фреймов. Схемы наборов фреймов. Создание фреймов и их оптимизация. Решение проблем с фреймами. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов

Тема 9. Табличный дизайн

Создание таблицы. Работа с ячейками. Использование таблиц для оформления страниц. Вложенные таблицы. Создание и форматирование таблицы.

Раздел 3. Создание анимации

Тема 10. Использование шаблонов

Определение, назначение. Создание. Изменяемые и неизменяемые области. Вложенные шаблоны. Недостатки шаблонов и их преодоление.

Тема 11. Свободно позиционируемые элементы

Определение, назначение. Создание свободно позиционируемых элементов, параметры. Недостатки и их преодоление

Тема 12. Создание динамических эффектов

Создание динамических эффектов средствами программы Macromedia DreamWeaver и ImageReady. Особенности создания Rollovers.

Тема 13. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady

Эффект движения, эффект изменения прозрачности. Текстовые деформации. Банеры. Создание анимации. Различные методы создания анимации

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа					
Тема 1. Web- сайт. Классификации web-сайтов	1	-	1	1	-
Тема 2. Этапы разработки web-сайта	8	5	3	1	2
Тема 3. Навигационная структура web-сайта	8	5	3	1	2
Тема 4. Формат web- страницы	8	5	3	1	2
Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна					
Тема 5. Основные правила web-дизайна	8	5	3	1	2
Тема 6. Web-графика.Основные графические элементы на web-страницах	8	5	3	1	2
Тема 7. Язык разметки гипертекста HTML	8	5	3	1	2
Тема 8. Фреймы	9	6	3	1	2
Тема 9. Табличный дизайн		6	3	1	2
Раздел 3. Создание анимации					
Тема 10. Использование шаблонов	9	6	3	1	2
Тема 11. Свободно позиционируемые элементы	8	6	2	-	2
Тема 12. Создание динамических эффектов	12	8	4	-	4

Тема 13. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady	12	8	4	-	4
Экзамен					
Всего	108	70	38	10	28
Всего зачетных единиц	5				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа			
Тема 1. Web- сайт. Классификации web-сайтов	Интернет, всемирная паутина. Вебсайт, Web- страница, web-сервер. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению	1	ПК-7; ПК-8
Тема 2. Этапы разработки web-сайта	Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. Основные элементы, размещаемые на web-странице. Формирование образа будущего сайта	1	ПК-7; ПК-8
Тема 3. Навигационная структура web-сайта	Модели организации сайта: линейная организация, иерархия, решетка. Удобство использования и структуры сайта. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации».	1	ПК-7; ПК-8
Тема 4. Формат web- страницы	Типы формата web-страниц: «резинный» дизайн; «кверху от сгиба»; панорамные страницы; подгон страницы. Выбор формата и типа сайта.	1	ПК-7; ПК-8
Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна			
Тема 5. Основные правила web-дизайна	Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стиля. Дизайн домашней страницы	1	ПК-7; ПК-8
Тема 6. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах	Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов. Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы	1	ПК-7; ПК-8
Тема 7. Язык разметки гипертекста HTML	Определение. Назначение и принцип работы. Теги одиночные и контейнерные. Структура HTML документа. Основные теги форматирования текста. Заголовки, параграф, шрифт. Списки. Логическое и физиче-	1	ПК-7; ПК-8

	ское форматирование. Представление цветов в документе. Теги вставки линий, изображений. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки		
Тема 8. Фреймы	Фрейм и набор фреймов. Схемы наборов фреймов. Создание фреймов и их оптимизация. Решение проблем с фреймами. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов	1	ПК-7; ПК-8
Тема 9. Табличный дизайн	Создание таблицы. Работа с ячейками. Использование таблиц для оформления страниц. Вложенные таблицы. Создание и форматирование таблицы.	1	ПК-7; ПК-8
Раздел 3. Создание анимации			
Тема 10. Использование шаблонов	Определение, назначение. Создание. Изменяемые и неизменяемые области. Вложенные шаблоны. Недостатки шаблонов и их преодоление.	1	ПК-7; ПК-8

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа				
Тема 2. Этапы разработки web-сайта	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе.	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 3. Навигационная структура web-сайта	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации».	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 4. Формат web- страницы	Закрепление теоретических знаний на практике.	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с пре-

	Практическое знакомство. Выбор формата и типа сайта			зентацией
Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна				
Тема 5. Основные правила web-дизайна	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Дизайн домашней страницы.	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 6. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 7. Язык разметки гипертекста HTML	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 8. Фреймы	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Оптимизация графики для webстраниц с использованием фреймов	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 9. Табличный дизайн	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Создание и форматирование таблицы.	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Раздел 3. Создание анимации				
Тема 10. Использование шаблонов	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Построение практиче-	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией

	ского сайта и процесс Web-дизайна			
Тема 11. Свободно позиционируемые элементы	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Работа со свободными элементами в html-документе	2	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 12. Создание динамических эффектов	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Создание кнопок. Создание динамических эффектов.	4	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией
Тема 13. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady	Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Создание анимации. Различные методы создания анимации	4	ПК-7; ПК-8	Практическое задание с презентацией

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа				
Тема 2. Этапы разработки web-сайта	Изучение теоретического материала по теме.	5	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 3. Навигационная структура web-сайта	Изучение теоретического материала по теме.	5	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 4. Формат web-страницы	Изучение теоретического материала по теме.	5	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна				
Тема 5. Основные правила web-дизайна	Изучение теоретического материала по теме.	5	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 6. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах	1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение	5	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.

	домашнего задания по теме			
Тема 7. Язык разметки гипертекста HTML	1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	5	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 8. Фреймы	1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	6	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 9. Табличный дизайн	1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	6	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Раздел 3. Создание анимации				
Тема 10. Использование шаблонов	1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	6	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 11. Свободно позиционируемые элементы	2. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	6	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 12. Создание динамических эффектов	1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	8	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.
Тема 13. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady	3. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме	8	ПК-7; ПК-8	Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2017. - 183 с.
2. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У.Лидвелл, К.Холден, Дж.Батлер; пер. с англ. А.Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 272с.: ил.
3. Мюллер-Брокманн, Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л.Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2018. - 184с.: ил.
4. Одношвина, Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач : учеб.пособие / Ю.В.Одношвина. - Челябинск : ЧОУВО МИДиС, 2019. - 53с. : ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Пашкова, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2020. — 179 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457011> (дата обращения: 14.05.2020).
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454519> (дата обращения: 14.05.2020).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Объёмно-пространственная композиция [Текст] : учеб.пособие для вузов / под ред.А.Ф.Степанова. - 3-е изд.,стереотип. - М. : Архитектура-С, 2004. - 256с. : ил.
2. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе [Текст] Основы графического проектирования : учеб.пособие для вузов / Р.Ю.Овчинникова. - М. : ЮНИТИ, 2009. - 239с. : ил.
3. Цифровой дизайн. Создавайте на компьютере замечательные.. Фирменные бланки и эмблемы. Приглашения и визитки. Брошюры и клубные карты. Ве / Люк Хэрриот, Дэвид Дабнер. - М. : АСТ, 2005. - 160с. : ил. - (Первые шаги).

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>
3. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Дисциплина «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» должна сформировать практические навыки работы студента с веб –сайтами. Теоретические знания о применении методики формирования элементов мультимедиа с помощью современных программных средств.

Цель дисциплины – изучение методологических и концептуальных теоретических сведений о WEB-дизайне, формирование у студентов умения и навыков работы с WEB-страницами и эффективного комбинирования элементов мультимедиа, а также подготовка специалистов, умеющих применять современные методики разработки и сопровождения WEB-сайтов, развитие индивидуальных творческих способностей студентов.

Основные задачи дисциплины:

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

1. усвоение знаний об истории возникновения и становления веб-дизайна;
2. усвоение знаний об основных законах веб-дизайна и приемах применения их при решении дизайнерских задач;
3. изучение современных тенденций в проектировании веб-продуктов;
4. изучение диапазона технологических выразительных средств и применения их в дизайн-проектах;
5. применение методики формирования элементов мультимедиа с помощью современных программных средств;
6. владение инструментами создания web-страниц и перспективами развития современных мультимедийных инструментов, применяемых для создания таких web-страниц

Структура дисциплины включает в себя 13 тем, лекции, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся

По учебному плану на изучение курса «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» отводится 180 часа в соответствии с государственным стандартом высшего профессионального образования, из них 86 часов – на аудиторную работу и 94 часов на самостоятельную работу студентов. В процессе аудиторной работы используются такие формы обучения как лекции и практические занятия.

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне», в котором содержатся описание заданий для текущего контроля, методические рекомендации к их выполнению, а также требования к зачету.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им информационным источникам, в решении заданий, решении кейс-задач, решении разноуровневых задач и заданий, выполнении расчётно-

графических работ.. Самостоятельная работа, включает освоение теоретической составляющей и выполнение практических задач.

Самостоятельная работа студентов является одной из основных форм внеаудиторной работы при реализации учебных планов и программ. По дисциплине «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» практикуются следующие виды и формы самостоятельной работы студентов:

- завершение практических работ и оформление презентаций.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Студент в процессе обучения должен не только освоить учебную программу, но и приобрести навыки самостоятельной работы. Студенту предоставляется возможность работать во время учёбы более самостоятельно, чем учащимся в средней школе. Студент должен уметь планировать и выполнять свою работу.

Самостоятельная работа студентов является обязательной для каждого студента и определяется учебным планом.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности и требования к уровню самостоятельности выпускников для того, чтобы за период обучения искомый уровень был достигнут.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Виды самостоятельных работ

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: - аудиторная; - внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Содержание внеаудиторной самостоятельной определяется в соответствии с рекомендуемыми видами заданий согласно примерной и рабочей программ учебной дисциплины.

Согласно Положению об организации внеаудиторной самостоятельной работы студентов на основании компетентностного подхода к реализации профессиональных образовательных программ, видами заданий для внеаудиторной самостоятельной работы являются:

-для овладения знаниями: чтение текста (учебника, первоисточника, дополнительной литературы и интернет источника), составление плана текста, графическое изображение структуры текста, конспектирование текста, выписки из текста, работа со словарями и справочниками, ознакомление с нормативными документами, учебно-исследовательская работа, использование аудио- и видеозаписей, компьютерной техники и Интернета и др.

-для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом, обработка текста, повторная работа над учебным материалом (учебника, первоисточника, дополнительной литературы, аудио и видеозаписей, составление плана, составление таблиц для систематизации учебного материала, ответ на контрольные вопросы, аналитическая обработка текста (анно-

тирование, рецензирование, реферирование, конспект-анализ и др.), завершение аудиторных практических работ и оформление презентаций по ним, подготовка мультимедиа сообщений/докладов к выступлению на семинаре (конференции), материалов презентаций и др.

-для формирования умений: решение задач и упражнений по образцу, решение вариативных задач, фотографических работ, решение ситуационных (профессиональных) задач, подготовка к деловым играм, проектирование и моделирование разных видов и компонентов профессиональной деятельности, опытно экспериментальная работа, рефлексивный анализ профессиональных умений с использованием аудио- и видеотехники и др.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объёма, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведённого на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Чтобы развить положительное отношение студентов к внеаудиторной самостоятельной работе студентов, следует на каждом её этапе разъяснять цели работы, контролировать понимание этих целей студентами, постепенно формируя у них умение самостоятельной постановки задачи и выбора цели.

Оценка успешности ведётся в традиционной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» - и отражается в электронном журнале, рассчитывается по формуле, в которой видам самостоятельной работы может быть присвоен разный вес – от 1 до 4; определены критерии оценивания в предварительной визуальной презентации работы: от 30 % до 59% наличие выполненного – «удовлетворительно»; 60% – 79 % – «хорошо»; 80% -100% «отлично».

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы, к чему имеют доступ и ваши родители.

По результатам выполнения СРС можно определить текущую успеваемость и рейтинг студента. Своевременная сдача работ, выполненных самостоятельно или на аудиторных занятиях, межсессионных заданий стимулируется ограничением сроков их приёма, дополнительными баллами к весу оценки, установленной ранее и влияющей на окончательную оценку.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft PowerPoint;
онлайн платформа для командной работы Miro;
текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Mozilla Firefox
Adobe Reader
ESET Endpoint Antivirus
Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166)
Microsoft™ Office®
Google Chrome

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
 КонсультантПлюс
 Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна № 332	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж

	<p> Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс </p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------