

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.01.2025 12:59:45  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ  
В ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных  
игр

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2024

Рабочая программа дисциплины «Дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Одношвина Ю.В.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28 апреля 2025 г.

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

Ю. В. Одношвина

## 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 .....	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося 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 текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	13
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	13
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	13
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	14
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем .....	14
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....	15

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

### 1.1. Наименование дисциплины

Дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне

### 1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области проектирования веб-интерфейсов и UX/UI дизайна для игровой индустрии, обеспечивающих способность создавать визуально привлекательные и функциональные цифровые продукты.

### 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- изучить теоретические основы веб-дизайна и UX/UI проектирования с учётом специфики игровой индустрии;
- освоить современные инструменты и технологии проектирования веб-интерфейсов (Figma, Adobe XD);
- сформировать практические навыки разработки пользовательских интерфейсов для игровых веб-проектов;
- овладеть методами исследования пользовательского опыта и организации командной работы над дизайн-проектами.

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

Процесс изучения дисциплины «Дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p>УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p>УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p>УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета</p>

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
---	---

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Дизайн веб-проектов и UX/UI дизайне» 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) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часа. Дисциплина изучается на 4 курсе в 7,8 семестрах.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам	
		7	8
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>180</b>	<b>108</b>	<b>72</b>
Аудиторные занятия, час.	86	64	22
Лекции, час.	26	20	6
Практические занятия, час.	60	44	16
в т.ч. в форме практической подготовки	60	44	16
Самостоятельная работа	94	44	50
Курсовой проект (работа)	-	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет	Зачет	Зачет

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

#### 5.1. Содержание дисциплины

##### 7 семестр

#### Раздел 1. Основы веб-дизайна и UX/UI проектирования

##### Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии

Современные тенденции веб-дизайна в контексте игровой индустрии, типология игровых веб-проектов (промо-сайты, лендинги, игровые порталы). Правовые аспекты создания веб-контента, включая авторское право, лицензирование шрифтов и графических материалов. Методы анализа целевой аудитории и конкурентной среды.

#### *Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна*

Принципы пользовательского опыта и пользовательского интерфейса. Рассматриваются методы UX-исследований: создание персон, построение Customer Journey Map (карта пути пользователя), проектирование user flow (пользовательские сценарии). Принципы юзабилити, эргономики интерфейсов и обзор инструментов прототипирования.

### **Раздел 2. Разработка интерфейсов для игровых веб-проектов**

#### *Тема 2.1. Проектирование структуры и навигации*

Методы построения структуры сайта и системы навигации. Подходы к созданию wireframes (каркасов), анализ альтернативных вариантов решений.

#### *Тема 2.2. Визуальный дизайн игровых веб-интерфейсов*

Методы создания UI-китов и дизайн-систем для игровых проектов. Особенности типографики для веб, построение цветовых схем, соответствующих стилистике игры. Работа с иконографикой, иллюстрациями и визуальными эффектами в контексте геймдизайна.

#### *Тема 2.3. Микроанимация и интерактивные элементы*

Принципы motion-дизайна применительно к веб-интерфейсам: тайминг, easing-функции, принципы анимации. Методы планирования этапов разработки дизайн-проекта.

## **8 семестр**

### **Раздел 3. Комплексный дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне**

#### *Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии.*

Принципы создания комплексных дизайн-систем для игровых веб-проектов. Компоненты графического дизайна веб-интерфейсов: иконографика, иллюстративные элементы, фотоконтент. Методы адаптации визуального стиля игры для веб-платформы и документирования дизайн-систем.

#### *Тема 3.2. UX/UI проектирование комплексного веб-проекта.*

Методы углублённого UX/UI проектирования игровых веб-порталов. Принципы создания кликабельных прототипов высокой детализации в Figma, методы пользовательского тестирования и итеративного улучшения дизайна. Процессы подготовки веб-дизайна к передаче в разработку (handoff).

#### *Тема 3.3. Реализация и презентация веб-дизайн проекта*

Комплексные подходы к разработке итогового веб-дизайн проекта от концепции до презентации. Методы обоснования UX/UI решений заказчику, организации работы с командой разработки. Техники оформления кейса веб-дизайн проекта для портфолио.

## 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	Практическая подготовка
7 семестр						
Раздел 1. Основы веб-дизайна и UX/UI проектирования						
Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии	14	4	10	4	6	6
Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна	20	6	14	4	10	10
Итого раздел 1	34	10	24	8	16	16
Раздел 2. Разработка интерфейсов для игровых веб-проектов						
Тема 2.1. Проектирование структуры и навигации	24	10	14	4	10	10
Тема 2.2. Визуальный дизайн игровых веб-интерфейсов	26	12	14	4	10	10
Тема 2.3. Микроанимация и интерактивные элементы	24	12	12	4	8	8
Итого раздел 2	74	34	40	12	28	28
Итого за 7 семестр	108	44	64	20	44	44
8 семестр						
Раздел 3. Комплексный дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне						
Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии	22	16	6	2	4	4
Тема 3.2. UX/UI проектирование комплексного веб-проекта	26	18	8	2	6	6
Тема 3.3. Реализация и презентация веб-дизайн проекта	24	16	8	2	6	6
Итого раздел 3	72	50	22	6	16	16
Итого за 8 семестр	72	50	22	6	16	16
Всего по дисциплине	180	94	86	26	60	60

## 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
<b>7 семестр</b>			
<b>Раздел 1. Основы веб-дизайна и UX/UI проектирования</b>			

Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии	Современные тенденции веб-дизайна в контексте игровой индустрии, типология игровых веб-проектов (промо-сайты, лендинги, игровые порталы). Правовые аспекты создания веб-контента, включая авторское право, лицензирование шрифтов и графических материалов. Методы анализа целевой аудитории и конкурентной среды.	2	УК-2 ПК-3
Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна	Принципы пользовательского опыта и пользовательского интерфейса. Методы UX-исследований: создание персон, построение Customer Journey Map (карта пути пользователя), проектирование user flow (пользовательские сценарии). Принципы юзабилити, эргономики интерфейсов и обзор инструментов прототипирования.	4	ПК-3
<b>Раздел 2. Разработка интерфейсов для игровых веб-проектов</b>			
Тема 2.1. Проектирование структуры и навигации	Методы построения структуры сайта и системы навигации. Подходы к созданию wireframes (каркасов), анализ альтернативных вариантов решений	4	УК-2 ПК-3
Тема 2.2. Визуальный дизайн игровых веб-интерфейсов	Методы создания UI-китов и дизайн-систем для игровых проектов. Особенности типографики для веб, построение цветовых схем, соответствующих стилистике игры. Работа с иконографикой, иллюстрациями и визуальными эффектами в контексте геймдизайна.	4	ПК-3 ПК-4
Тема 2.3. Микроанимация и интерактивные элементы	Принципы motion-дизайна применительно к веб-интерфейсам: тайминг, easing-функции, принципы анимации. Методы планирования этапов разработки дизайн-проекта.	4	УК-2 ПК-3 ПК-4
<b>8 семестр</b>			
<b>Раздел 3. Комплексный дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне</b>			
Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии	Принципы создания комплексных дизайн-систем для игровых веб-проектов. Компоненты графического дизайна веб-	2	УК-2 ПК-3



	интерфейсов: иконографика, иллюстративные элементы, фотоконтент. Методы адаптации визуального стиля игры для веб-платформы и документирования дизайн-систем.		
Тема 3.2. UX/UI проектирование комплексного веб-проекта	Методы углублённого UX/UI проектирования игровых веб-порталов. Принципы создания кликабельных прототипов высокой детализации в Figma, методы пользовательского тестирования и итеративного улучшения дизайна. Процессы подготовки веб-дизайна к передаче в разработку (handoff).	2	ПК-3 ПК-4
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	Комплексные подходы к разработке итогового веб-дизайн проекта от концепции до презентации. Методы обоснования UX/UI решений заказчику, организации работы с командой разработки. Техники оформления кейса веб-дизайн проекта для портфолио.	2	УК-2 ПК-3 ПК-4

#### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>7 семестр</b>				
<b>Раздел 1. Основы веб-дизайна и UX/UI проектирования</b>				
Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии	Проведение анализа промо-сайтов компьютерных игр разных жанров, выявление UI/UX паттернов и трендов, оформление результатов в виде мудборда	5 6	УК-2 ПК-3	Выполнение практических работ Заслушивание сообщений
Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна	Создание Customer Journey Map для пользователя промо-сайта компьютерной игры (от первого контакта до предзаказа)	10	ПК-3	Выполнение практических работ Заслушивание сообщений

	Разработка user flow для основных сценариев использования игрового портала (регистрация, покупка, загрузка игры)			
<b>Раздел 2. Разработка интерфейсов для игровых веб-проектов</b>				
Тема 2.1. Проектирование структуры и навигации	Создание wireframes для 5 ключевых страниц игрового сайта (главная, о игре, персонажи, медиа, предзаказ) в Figma Разработка двух альтернативных вариантов навигации для игрового портала, проведение сравнительного анализа	10	УК-2 ПК-3	Выполнение практических работ
Тема 2.2. Визуальный дизайн игровых веб-интерфейсов	Разработка UI-кита для игрового веб-проекта: кнопки (4 состояния), поля ввода, чекбоксы, выпадающие списки, карточки Создание визуального дизайна главной страницы промо-сайта игры с учётом её жанра и стилистики	10	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ
Тема 2.3. Микроанимация и интерактивные элементы	Создание интерактивного прототипа главной страницы с анимациями: hover-эффекты кнопок, появление элементов при скролле, анимированное меню Разработка анимированной карточки персонажа игры с эффектами при наведении (параллакс, раскрытие информации)	8	УК-2 ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ
<b>8 семестр</b>				
<b>Раздел 3. Комплексный дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне</b>				
Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии	Разработка дизайн-системы для игрового веб-проекта: токены, компоненты, паттерны использования Создание набора иконок и иллюстративных элементов в стилистике выбранной игры для веб-интерфейса	4	УК-2 ПК-3	Выполнение практических работ Заслушивание сообщений

	Заслушивание сообщений			
Тема 3.2. UX/UI проектирование комплексного веб-проекта	Разработка детализированного UX/UI дизайна игрового веб-портала (не менее 8 экранов) с учётом всех состояний элементов Создание интерактивного прототипа с полным user flow основных сценариев в Figma	6	УК-2 ПК-3	Выполнение практических работ
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	Разработка концепции и мудборд апромо-сайта игры с обоснованием UX/UI решений Выполнение итогового проекта	6	УК-2 ПК-3	Выполнение практических работ Защита итогового проекта

### 5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>7 семестр</b>				
<b>Раздел 1. Основы веб-дизайна и UX/UI проектирования</b>				
Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии	Изучение лекционного материала по теме. Создание референсной базы игровых веб-проектов (не менее 10 примеров) с категоризацией по жанрам и типам сайтов Подготовка сообщений	4	УК-2 ПК-3	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного практического задания Заслушивание сообщений
Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна	Освоение продвинутых функции Figma: auto-layout, variants, constraints — создание документации-шпаргалки Выполнение практических работ Подготовка сообщений	6	ПК-3	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного практического задания Заслушивание сообщений
<b>Раздел 2. Разработка интерфейсов для игровых веб-проектов</b>				
Тема 2.1. Проектирование структуры и навигации	Изучение лекционного материала по теме. Разработка wireframe-прототипа для второстепенных страниц проекта	10	УК-2 ПК-3	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного

	Создание сравнительного анализа паттернов навигации в 5 игровых веб-проектах разных жанров			практического задания
Тема 2.2. Визуальный дизайн игровых веб-интерфейсов	Расширение UI-кита проекта: добавление компонентов модальных окон, уведомлений, табов, аккордеонов Разработка тёмной версии дизайна для своего проекта с корректной адаптацией цветовой схемы	12	ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного практического задания
Тема 2.3. Микроанимация и интерактивные элементы	Изучение 12 принципов анимации, подготовка примеров их применения в UI-анимации Создание библиотеки микроанимаций для UI-кита: анимации появления, исчезновения, переходов (не менее 5 анимаций)	12	УК-2 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного практического задания
<b>8 семестр</b>				
<b>Раздел 3. Комплексный дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI дизайне</b>				
Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии	Разработка расширенного набора графических элементов для веб-проекта: иконки, паттерны, декоративные элементы Создание документации дизайн-системы с примерами использования компонентов в различных контекстах веб-интерфейса Подготовка сообщений	16	УК-2 ПК-3	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного практического задания Заслушивание сообщений
Тема 3.2. UX/UI проектирование комплексного веб-проекта	Проведение самостоятельного UX-исследования игрового веб-портала и юзабилити-тестирования Разработка дополнительных экранов и состояний для веб-проекта: адаптивные версии, пустые состояния, обработка ошибок	18	УК-2 ПК-3	Проверка домашнего задания Просмотр выполненного практического задания
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	Доработка всех экранов веб-дизайн проекта с учётом принципов UX/UI и замечаний, полученных на практических занятиях Подготовка итогового проекта	16	УК-2 ПК-3	Выполнение практической работы Защита проекта с презентацией

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее – ФОС) по дисциплине «Дизайн веб-проектов в графическом и 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. 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, 2021. - 272с.: ил.
2. Мак-Кью К. Допечатная подготовка. Профессиональные методы в полиграф: практическое руководство / К.Мак-Кью. - М.: Вильямс, 2021. - 368с.: ил.
3. Рябинина Н.З. Технология редакционно-издательского процесса: учеб. пособие для вузов / Н.З. Рябинина. - М.: Логос, 2021. - 256с.
4. 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, 2021. - 184с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Григорьева Е.И. Электронные издания. Технология подготовки: учебник для вузов / Е.И. Григорьева, И.М. Ситдилов. — Москва: Юрайт, 2025. — 439 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564495> (дата обращения: 24.04.2025).
2. Колесниченко А.В. Техника и технология СМИ. Подготовка текстов: учебник и практикум для вузов / А. В. Колесниченко. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 325 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561180> (дата обращения: 24.04.2025).
3. Сергеев Е.Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации: учебник для вузов / Е.Ю. Сергеев. — Москва: Юрайт, 2025. — 221 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565159> (дата обращения: 24.04.2025).

## **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*

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru/>;
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;
- Информационный сервис Microsoft для разработчиков // [Электронный ресурс]: <https://msdn.microsoft.com/ru-ru/default.aspx>.
- Виртуальная академия Microsoft // [Электронный ресурс]: <https://mva.microsoft.com/>.
- Образовательная платформа ЮРАЙТ <http://www.urait.ru>

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

Самостоятельная работа включает проработку лекционного материала и выполнение практических и проектных заданий вне аудитории.

Все виды самостоятельной работы проверяются преподавателем через презентации, выполненные задания и тесты, обеспечивая соответствие заявленным компетенциям.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к практическим работам. Самостоятельная практическая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений.), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

Оценивание Вашей работы на занятиях организовано 1) в форме текущего контроля успеваемости, в рамках которого вы решите множество задач возрастающей сложности; 2) для проведения промежуточной аттестации организовано защита проекта и контрольное тестирование.

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической, специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки проектов;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ.

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института)

## **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  
 Windows 10  
 Eset NOD32  
 Adobe Illustrator  
 Adobe InDesign  
 Adobe Photoshop  
 ARCHICAD 24  
 Blender  
 DragonBonesPro  
 Krita  
 PureRef  
 ZBrush 2021 FL  
 Microsoft Office 2016

**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 <a href="http://www.urait.ru">http://www.urait.ru</a>

**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 разработки веб-приложений № 329  (Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Компьютер Плазменная панель Столы компьютерные 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	<p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей  Автоматизированные рабочие места для читателей  Принтер  Сканер  Стеллажи для книг  Кафедра  Выставочный стеллаж  Каталожный шкаф  Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)  Стенд информационный</p> <p>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, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
----	------------------------------------	--