

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.11.2025 13:03:45
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ
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 – 2022

Рабочая программа дисциплины «Художественно-техническое редактирование 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: Одношовина 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 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	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	6
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.....	15
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	16

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

1.1. Наименование дисциплины

Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне

1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся системы знаний и практических умений в области художественно-технического редактирования графических материалов и интерфейсов для компьютерных игр, обеспечивающих профессиональную подготовку в сфере цифровой графики игровой индустрии.

1.3. Задачи дисциплины

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

- изучить теоретические основы художественно-технического редактирования графических материалов и интерфейсов в контексте разработки компьютерных игр;
- освоить методы и технологии обработки, оптимизации и адаптации графических ресурсов для игровых проектов;
- сформировать практические навыки работы с инструментами редактирования графики и создания пользовательских интерфейсов для игр;
- научиться применять полученные знания для решения профессиональных задач художественно-технического редактирования в игровой индустрии.

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

Процесс изучения дисциплины «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p>УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p>УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p>УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач</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>

	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
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 «Художественно-техническое редактирование в графическом 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 2 зачетных единиц, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		4
Общая трудоемкость, ЗЕТ	2	2
Общая трудоемкость, час.	72	72
Аудиторные занятия, час.	36	36
Лекции, час.	10	10
Практические занятия, час.	26	26
в т.ч. в форме практической подготовки	26	26
Самостоятельная работа	36	36
Курсовой проект (работа)	-	-
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

Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике

Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр.

Основные понятия и принципы художественно-технического редактирования графических материалов в контексте разработки компьютерных игр. Специфика игровой графики, требования к качеству и оптимизации ресурсов. Форматы графических файлов, используемые в игровой индустрии, и особенности их применения.

Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов

Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов

Методы обработки и оптимизации текстур для 3D-моделей и спрайтов для 2D-игр. Техники создания тайловых текстур, нормальных карт, карт отражения и других типов текстурных карт. Принципы оптимизации разрешения и форматов текстур для обеспечения производительности игр, методы сжатия и адаптации текстур под различные платформы.

Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике

Принципы работы с цветом, светом и композицией при редактировании игровой графики. Цветовые схемы и палитры, используемые в различных жанрах игр, методы цветокоррекции и тонирования. Техники создания атмосферы и настроения через работу со светом и цветом, принципы композиционного построения графических элементов в игровых интерфейсах и сцена

Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов

Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов.

Основные принципы проектирования пользовательских интерфейсов для компьютерных игр, включая специфику игрового UX/UI в отличие от веб и мобильных интерфейсов. Принципы информационной архитектуры игровых интерфейсов, навигация, иерархия элементов, принципы читаемости и удобства использования. Особенности интерфейсов для различных жанров игр и платформ.

Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса.

Методы создания и редактирования графических элементов пользовательского интерфейса: кнопок, иконок, панелей, индикаторов здоровья и других UI-элементов. Техники создания стилистически согласованных наборов интерфейсных элементов, работа с типографикой в игровых интерфейсах, создание анимации UI-элементов. Инструменты для создания и редактирования игровых интерфейсов.

Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ

Методы адаптации пользовательских интерфейсов для различных платформ: ПК, консоли, мобильные устройства. Особенности разрешений экранов, соотношений сторон, требований к размеру элементов интерфейса для разных платформ. Техники создания адаптивных интерфейсов, оптимизация графических ресурсов интерфейсов, методы тестирования и доработки интерфейсов под специфику платформ.

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
4 семестр						
Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике						
Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр	4	2	2	2	-	-
Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов	8	4	4	-	4	4
Итого раздел 1	12	6	6	2	4	4
Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов						
Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов	12	6	6	2	4	4
Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике	12	6	6	2	4	4
Итого раздел 2	24	12	12	4	8	8
Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов						
Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов	12	6	6	2	4	4
Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса	12	6	6	2	4	4
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	12	6	6	-	6	6
Итого раздел 3	36	18	18	4	14	14
Всего по дисциплине	72	36	36	10	26	26

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
4 семестр			
Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике			
Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр	Основные понятия и принципы художественно-технического редактирования графических	2	УК-1

	материалов в контексте разработки компьютерных игр. Специфика игровой графики, требования к качеству и оптимизации ресурсов. Форматы графических файлов, используемые в игровой индустрии, и особенности их применения.		
Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов			
Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов	Методы обработки и оптимизации текстур для 3D-моделей и спрайтов для 2D-игр. Техники создания тайловых текстур, нормальных карт, карт отражения и других типов текстурных карт. Принципы оптимизации разрешения и форматов текстур для обеспечения производительности игр, методы сжатия и адаптации текстур под различные платформы	4	ПК-3 ПК-4
Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике	Принципы работы с цветом, светом и композицией при редактировании игровой графики. Цветовые схемы и палитры, используемые в различных жанрах игр, методы цветокоррекции и тонирования. Техники создания атмосферы и настроения через работу со светом и цветом, принципы композиционного построения графических элементов в игровых интерфейсах и сцена	4	ПК-3 ПК-4
Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов			
Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов	Основные принципы проектирования пользовательских интерфейсов для компьютерных игр, включая специфику игрового UX/UI в отличие от веб и мобильных интерфейсов. Принципы информационной архитектуры игровых интерфейсов, навигация, иерархия элементов, принципы читаемости и удобства использования. Особенности интерфейсов для различных жанров игр и платформ.	4	УК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса	Методы создания и редактирования графических элементов пользовательского интерфейса: кнопок, иконок, панелей, индикаторов здоровья и других UI-элементов. Техники	4	ПК-3 ПК-4

	создания стилистически согласованных наборов интерфейсных элементов, работа с типографикой в игровых интерфейсах, создание анимации UI-элементов. Инструменты для создания и редактирования игровых интерфейсов		
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	Методы адаптации пользовательских интерфейсов для различных платформ: ПК, консоли, мобильные устройства. Особенности разрешений экранов, соотношений сторон, требований к размеру элементов интерфейса для разных платформ. Техники создания адаптивных интерфейсов, оптимизация графических ресурсов интерфейсов, методы тестирования и доработки интерфейсов под специфику платформ.	6	УК-1 ПК-3 ПК-4

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике				
Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов	Создание набора текстур для игрового объекта, используя Adobe Photoshop, применив техники работы со слоями и масками Выполнение оптимизации готовых графических ресурсов для игрового проекта: изменение разрешения, сжатие, конвертация форматов Создание спрайт-лист для 2D-игры, используя техники обработки и организации графических элементов	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)
Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов				

Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов	Создание набора текстурных карт (диффузная, нормальная, карта отражения) для игрового объекта, обеспечив согласованность между картами Разработка тайловой текстуры для игрового уровня, обеспечение бесшовного соединения тайлов Выполнение оптимизации набора текстур для игрового проекта: приведение к единым размерам, сжатие, создание атласов текстур	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ
Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике	Выполнение цветокоррекции набора графических материалов для создания определенной атмосферы игрового проекта (например, мрачной, яркой, фантастической) Создание нескольких вариантов цветовых схем для игрового интерфейса, соответствующих различным игровым жанрам Разработка композиционного решения для главного меню игры с учетом принципов визуальной иерархии и читаемости	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)
Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов				
Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов	Создание wireframes и макетов основных экранов интерфейса для выбранного жанра игры (RPG, шутер, стратегия) Разработка информационной архитектуры интерфейса игрового меню с учетом принципов удобства	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ

	использования и визуальной иерархии			
Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса	Создание набора UI-элементов (кнопки, иконки, панели) для игрового интерфейса в едином стиле, обеспечив визуальную согласованность Разработка системы иконок для игрового интерфейса, отражающей функциональность различных элементов игры Создание анимированных UI-элементы (кнопки с эффектами наведения, индикаторы загрузки) для игрового интерфейса	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	Адаптация интерфейса игры для мобильной платформы: изменение размеров элементов, композиции, оптимизация для сенсорного управления Создание вариантов интерфейса для консольной и ПК-версии игры, учитывая различия в способах управления и разрешениях экранов Выполнение оптимизации графических ресурсов интерфейса для различных платформ: создание версий различного разрешения, оптимизация форматов файлов Выполнение и защита итогового проекта.	6	УК-1 ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Защита итогового проекта

5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике				
Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр	Изучение лекционного материала по теме. Подготовка аналитического обзора современных технологий обработки и оптимизации графики в игровом производстве	2	УК-1	Устный опрос
Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов	Изучение лекционного материала по теме. Изучение продвинутых техник работы в Adobe Photoshop для обработки игровой графики: работа с каналами, кривыми, фильтрами. Выполнение практических работ. Подготовка сообщений (докладов)	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Заслушивание сообщений (докладов)
Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов				
Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов	Изучение лекционного материала по теме. Изучение различных типов текстурных карт, используемых в современных играх (PBR-текстуры, карты освещения), подготовить примеры их применения. Выполнение практических работ.	6	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы
Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике	Изучение лекционного материала по теме. Изучение техник создания атмосферы через работу с цветом и светом на примерах известных игровых проектов, применение в собственной работе. Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)	6	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Заслушивание сообщений (докладов)
Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов				

Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов	Изучение лекционного материала по теме. Проведение анализа UI/UX решений в 5 различных игровых проектах, выделив успешные практики и проблемные моменты, подготовить презентацию	6	УК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания
Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса	Изучение лекционного материала по теме. Изучение техники создания анимации UI-элементов, проанализировав примеры анимации в известных играх, создание анимированных элементов интерфейса Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)	6	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ	Изучение лекционного материала по теме. Изучение методов создания адаптивных интерфейсов для игр, проанализировав примеры успешной адаптации интерфейсов под различные платформы Проведение анализа методов оптимизации графических ресурсов интерфейсов для различных платформ, подготовка рекомендации по оптимизации. Выполнение итогового проекта	6	УК-1 ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Выполнение домашнего задания Итоговый проект

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 «Художественно-техническое редактирование 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. Ситдинов. — 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 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:

Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL

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 http://www.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 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	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 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

		<p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
--	--	--