Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.09.2026 16:23:58
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: очно-заочная
Год набора: 2025

Челябинск – 2025

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии 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: Пайко Д.С.

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 5

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и 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) 12

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

Компьютерные технологии в графическом и UX/UI дизайне

1.2. Цель дисциплины

Формирование готовности студентов к проектированию в области UI-дизайна (дизайна пользовательского интерфейса), изучение основных тенденций развития UX-дизайна, освоение навыков проектирования графических элементов интерфейса и навыков проектирования пользовательского опыта.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

– сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна, основные тенденции развития дизайна интерфейсов, роль анализа и проектирования пользовательского опыта в разработке интерфейсов, основные системы ведения проектов в UI-дизайне на основе информационно-коммуникационных технологий, основные визуальные компоненты web-сайта, основные тенденции развития шрифтовой культуры в web-дизайне;

– определять тренды, основные тенденции в развитии современного web-дизайна на основе информационного поиска, разрабатывать прототип web-сайта, использовать принципы современной типографики в проектировании web-интерфейса;

– навыками разработки дизайна сложного пользовательского интерфейса, навыками разработки дизайн-проекта сайта с учетом эргономических требований и современных тенденций развития визуальной культуры.

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

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии 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) Графический дизайн и брэндинг.

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 6 зачетных единиц, 216 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре, на 3 курсе в 5, 6 семестрах.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам		
		4	5	6
Общая трудоемкость, ЗЕТ	**6**	**1**	**3**	**2**
Общая трудоемкость, час.	**216**	**36**	**108**	**72**
Аудиторные занятия, час.	36	10	12	14
Лекции, час.	12	2	6	4
Практические занятия, час. в т.ч. в форме практической подготовки	24 24	8 8	6 6	10 10
Самостоятельная работа	167	26	92	49
Курсовой проект (работа)	-	-	-	-
Контроль	13		4	9
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет, экзамен	-	зачет	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

4 семестр

Раздел 1. Введение в предмет. Основные понятия

Тема 1.1 Введение

Тема 1.2. Знакомство с понятиями UX-UI дизайн

Законы UX дизайна**,** Новая цифровая эпоха**,** Влияние глобальных трендов, User Experience Design, Service или Product дизайнер, Эволюция процессов в дизайне.

Проект 1. Тестовое задание по этапам изученного материала

ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ. Тестовое задание по этапам изученного материала

Раздел 2. Дизайн-мышление

Тема 2.1. Общие черты дизайн-мышления

Тема 2.2. Эмпатия

Тема 2.3 Прототипирование

Проект 1. Инструменты полигонального моделирования. Создание локации и полигональных объектов средней сложности с деталями. Закончить локацию по фотографии/концепту.

ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ. Создание локации и полигональных объектов средней сложности с деталями.

Раздел 3. UX-проектирование. Паттерны и психология
Тема 3.1. Паттерны поведения пользователей
Тема 3.2. Визуальный тест
Проект 1. Анализ паттернов особенности их применения подбор референсов с видами «F» и «Z» паттернов.

ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ. Создание готового паттерна на основе полученных знаний

5 семестр

Раздел 4. JTBD — работа с задачами пользователя
Тема 4.1. JTBD — работа с задачами пользователя
Тема 4.2. JTBD — интервью подготовка для его проведения
Проект 1. JTBD- проведение интервью подготовка для его проведения

Раздел 5. Веб-дизайн и дизайн интерфейсов в Figma
Тема 5.1. Основы работы в программе Figma
Проект 1. Одностраничный веб-сайт.
Тема 5.2. Создание одностраничного сайта разработка UI- кита
Тема 5.3. Доработка полного функционала прототип.
Проект 2. Создание мобильной версии одностраничного сайта.

ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ. Перенос полученного проекта в конструктор Тильда с дальнейшим его запуском

6 семестр

Раздел 6. Составление кейса на Behance
Тема 6.1. Начало работы над кейсом, делаем кейс более интересным и заметным, последние штрихи, подготовка кейса к загрузке на Behance, публикация кейса на Behance
Проект 1. Подготовка кейса для загрузки на Behance оформление составляющих элементов.
Тема 6.2. Создание элементов персонального кейса Behance
Проект 2. Создание элементов персонального кейса Behance
Тема 6.3. Создание персонального кейса Behance
Проект 3. Публикация персонального кейса на Создание Behance.
ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ
Публикация персонального кейса на Создание Behance

РАЗДЕЛ 7. Успешная презентация
Тема 7.1. Стратегия презентации
Проект1. Подготовка презентации (структура и содержание)
Тема 7.2. Формирование материала итоговой презентации
Описание итогового проекта. Разбор нюансов.

ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ. Защита итоговой презентации

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов						
	Общая трудоёмкость	из них					
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них			Контроль
				Лекции	Практические занятия	из них	
						Практическая подготовка	
4 семестр							
Раздел 1. Введение в предмет. Основные понятия							
Тема 1.1 Введение	3,5	2	1,5	0,5	1	1	
Тема 1.2 Знакомство с понятиями UX-UI дизайн	3	2	1	-	1	1	
Итого раздел 1	**6,5**	**4**	**2,5**	**0,5**	**2**	**2**	
Раздел II. Дизайн-мышление							
Тема 2.1. Общие черты дизайн-мышления	6,5	5	1,5	0,5	1	1	
Тема 2.2. Эмпатия	6	5	1	-	1	1	
Тема 2.3. Прототипирование	6	5	1	-	1	1	
Итого раздел II	**18,5**	**15,5**	**3,5**	**0,5**	**3**	**3**	
Раздел III. UX-проектирование. Паттерны и психология							
Тема 3.1. Паттерны поведения пользователей	3,5	2	1,5	0,5	1	1	
Тема 3.2. Визуальный тест	7,5	5	2,5	0,5	2	2	
Итого раздел III	**11**	**7**	**4**	**1**	**3**	**3**	
Итого за 4 семестр:	**36**	**26**	**10**	**2**	**8**	**8**	
5 семестр							
Раздел IV. JTBD — работа с задачами пользователя							
Тема 4.1. JTBD — работа с задачами пользователя	18	16	2	1	1	1	
Тема 4.2. Интервью подготовка для его проведения	18	16	2	1	1	1	
Итого раздел IV	**36**	**32**	**4**	**2**	**2**	**2**	
Раздел V. Веб-дизайн и дизайн интерфейсов в Figma							
Тема 5.1. Основы работы в программе Figma.	22	20	2	1	1	1	
Тема 5.2. Создание одностраничного сайта разработка UI- кита	22	20	2	1	1	1	
Тема 5.3. Доработка полного функционала прототипа	24	20	4	2	2	2	
Итого раздел V	**68**	**60**	**8**	**4**	**4**	**4**	
Контроль	**4**						**4**
Итого за 5 семестр	**108**	**92**	**12**	**6**	**6**	**6**	**4**

6 семестр							
Раздел VI. Составление кейса на Behance							
Тема 6.1. Начало работы над кейсом	11,5	9	2,5	0,5	2	2	
Тема 6.2. Создание элементов персонального кейса Behance	12,5	10	2,5	0,5	2	2	
Тема 6.3. Создание персонального кейса Behance	13	10	3	1	2	2	
Итого раздел VI	**37**	**29**	**8**	**2**	**6**	**6**	
РАЗДЕЛ VII Успешная презентация							
Тема 7.1 Стратегия презентации	13	10	3	1	2	2	
Тема 7.2. Формирование материала итоговой презентации	13	10	3	1	2	2	
Итого раздел VII	**26**	**20**	**6**	**2**	**4**	**4**	
Контроль	**9**						**9**
Итого за 6 семестр	**72**	**49**	**14**	**4**	**10**	**10**	**9**
Всего по дисциплине	**216**	**167**	**36**	**12**	**24**	**24**	**13**

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
4 семестр			
Раздел 1. Введение в предмет. Основные понятия			
Тема 1.1. Введение	UX-UI дизайн его задачи.	0,5	ПК-3 ПК-4
Раздел II. Дизайн-мышление			
Тема 2.1 Общие черты дизайн-мышления	Понятие нестандартных подходов к решению задач.	0,5	ПК-3 ПК-4
Раздел III. UX-проектирование. Паттерны и психология			
Тема 3.1 Паттерны поведения пользователей	10 основных когнитивных и поведенческих паттернов UX-дизайна	0,5	ПК-3 ПК-4
Тема 3.2. Визуальный тест	Описание способов выполнения итогового проекта.	0,5	ПК-3 ПК-4
5 семестр			
Раздел IV. JTBD — работа с задачами пользователя			
Тема 4.1. JTBD — работа с задачами пользователя	Фокусировка на продукте и решение задач своих пользователей	1	ПК-3 ПК-4
Тема 4.2 Интервью подготовка для его проведения	Цель исследования, интервью, несколько гипотез (job story)	1	ПК-3 ПК-4
Раздел V. Веб-дизайн и дизайн интерфейсов в Figma			
Тема 5.1 Основы работы в программе Figma.	Разбор базовых инструментов, горячие клавиши.	1	ПК-3 ПК-4
Тема 5.2. Создание одностраничного сайта разработка UI-кита	Создание лендинга, Разбор содержания элементов UI- кита.	1	ПК-3 ПК-4
Тема 5.3. Доработка полного функционала прототипа	Анимированные элементы интерфейса, переходы по кнопке.	2	
6 семестр			
Раздел VI. Составление кейса на Behance			

Тема 6.1. Начало работы над кейсом	Изучение аналогов, правила для загрузки кейса на биханс.	0,5	ПК-3 ПК-4
Тема 6.2. Создание элементов персанального кейса Behance	Подготовка элементов кейса для загрузки на биханс	0,5	ПК-3 ПК-4
Тема 6.3. Создание персанпльного кейса Behance	Выгрузка подготовленных элементов, предпросмотр	1	ПК-3 ПК-4
РАЗДЕЛ VII. Успешная презентация			
Тема 7.1. Стратегия презентации	Поэтапный подход в подаче с учетом всех особенностей.	1	ПК-3 ПК-4
Тема 7.2. Формирование материала итоговой презентации	Сбор презентации в редакторе Power point	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. Введение в предмет. Основные понятия				
Тема 1.1 Введение	UX-UI дизайн его задачи	1	ПК-3 ПК-4	Тестирование
Тема 1.2 Знакомство с понятиями UX-UI дизайн	Законы UX дизайна**,** Новая цифровая эпоха**,** Влияние глобальных трендов, User Experience Design, Service или Product дизайнер, Эволюция процессов в дизайне.	1	ПК-3 ПК-4	Тестирование
Раздел II. Дизайн-мышление				
Тема 2.1 Базовые инструменты полигонального моделирования	. Общие черты дизайн-мышления Создание системного подхода для решения задач пользователя	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 2.2. Эмпатия	Углубленное изучение пользователя (изучение поведения интересов и привычек пользователя)	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 2.3. Прототипирование	Создание полноценного функционального прототипа	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Раздел III. UX-проектирование. Паттерны и психология				
Тема 3.1. Паттерны поведения пользователей	10 основных когнитивных и поведенческих патернов UX-дизайна	1	ПК-3 ПК-4	Тестирование
Тема 3.2. Визуальный тест	Описание способов выполнения итогового проекта.(найти свой способ выполнения проекта)	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа

5 семестр				
Раздел IV. JTBD — работа с задачами пользователя				
Тема 4.1. JTBD — работа с задачами пользователя	Фокусировка на продукте и решение задач своих пользователей	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 4.2. Интервью подготовка для его проведения	Цель исследования, интервью, несколько гипотез (job story)	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Раздел V. Веб-дизайн и дизайн интерфейсов в Figma				
Тема 5.1. Основы работы в программе Figma.	Разбор базовых инструментов, горячие клавиши. Создание прототипов будущих интерфейсов	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 5.2. Создание одностраничного сайта разработка UI- кита	Создание лэндинга , создание UI-кита с дальнейшим его применением	1	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 5.3. Доработка полного функционала прототипа	Создание анимированных элементов	2	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
6 семестр				
Раздел VI. Составление кейса на Behance				
Тема 6.1. Начало работы над кейсом	Введение в ретопологию. Автоматическая/ручная ретопология	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 6.2. Создание элементов персонального кейса Behance	Ретопология пропса низкой сложности. Ретопология пропса средней/высокой сложности. Ретопология пропса средней/высокой сложности	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 6.3 Создание персонального кейса Behance	Выгрузка подготовленных элементов, предпросмотр	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Раздел VI. Составление кейса на Behance				
Тема 7.1. Стратегия презентации	Поэтапный подход в подаче с учетом всех особенностей	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 7.2. Формирование материала итоговой презентации	Сбор презентации в редакторе Power point.С подробным описанием каждого этапа	2	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта

5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
4 семестр				
Раздел 1. Введение в предмет. Основные понятия				
Тема 1.1 Введение	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 1.2 Знакомство с понятиями UX-UI дизайн	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	2	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Раздел II. Дизайн-мышление				
Тема 2.1 Базовые инструменты полигонального моделирования	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	5	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 2.2. Эмпатия	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	5	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 2.3. Прототипирование	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	5	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
Раздел III. UX-проектирование. Паттерны и психология				
Тема 3.1. Паттерны поведения пользователей	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	2	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
Тема 3.2. Визуальный тест	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	5	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
5 семестр				
Раздел IV. JTBD — работа с задачами пользователя				
Тема 4.1. JTBD — работа с задачами пользователя	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	16	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
Тема 4.2. Интервью подготовка для его проведения	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	16	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
Раздел V. Веб-дизайн и дизайн интерфейсов в Figma				

Тема 5.1. Основы работы в программе Figma.	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	20	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 5.2. Создание одностраничного сайта разработка UI- кита	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	20	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
Тема 5.3. Доработка полного функционала прототипа	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	20	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
6 семестр				
Раздел VI. Составление кейса на Behance				
Тема 6.1. Автоматическая ретопология / ремешер	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	9	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 6.2. Ручная ретопология	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	10	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Тема 6.3. Ретопология персонажа	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	10	ПК-3 ПК-4	Лабораторная работа
Раздел VI. Составление кейса на Behance				
Тема 7.1. Стратегия презентации	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	10	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта
Тема 7.2. Формирование материала итоговой презентации	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	10	ПК-3 ПК-4	Выполнение проекта

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 «Компьютерные технологии 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. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 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, 2021. - 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, 2020. - 184с.: ил.

4.Одношовина, Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношовина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2021. - 53с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Акопов А.С. Имитационное моделирование: учебник и практикум для вузов / А.С. Акопов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 426 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/560182 (дата обращения: 24.04.2025).

2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/563931 (дата обращения: 24.04.2025).

3. Казарин О.В. Надежность и безопасность программного обеспечения: учебник для вузов / О.В. Казарин, И.Б. Шубинский. — Москва: Юрайт, 2025. — 342 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/563862 (дата обращения: 24.04.2025).

4. Колошкина И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И.Е. Колошкина, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 237 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/561854 (дата обращения: 24.04.2025).

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/563913 (дата обращения: 24.04.2025).

Дополнительные источники *(при необходимости)*

1.Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э.Туэмлоу. - М.: АСТ, 2020. - 256с.: ил.

2. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы /Р. Хембри. - М.: АСТ, 2021. - 192с.: ил.

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

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: https://minobrnauki.gov.ru
- Федеральный портал «Российское образование»: http://ro-edu.ru
- Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

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

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к решению задач и разработке проектов. Самостоятельная творческая 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, разработка и отладка программ), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

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

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической литературой (в том числе на английском языке), специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки программного решения;
- 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 учащихся;
- 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), к чему имеют доступ и ваши родители

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;

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)

Битрикс 24

Яндекс браузер
Mozilla Firefox
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
Figma (Edu)
AliveColors Business
Мовавика Фото

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
КонсультантПлюс

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 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».