

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.08.2024 17:10:24  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2023

Рабочая программа дисциплины «Цифровая иллюстрация» 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: Аржанникова Д.И.

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. 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                                                                                       | 6  |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....                                                                                                           | 16 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                                          | 16 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                           | 16 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....                                                                                                                                                                        | 17 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем ..... | 18 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....                                                                                                                               | 19 |

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

## 1.1. Наименование дисциплины

Цифровая иллюстрация

## 1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области цифровой иллюстрации с акцентом на создание и интеграцию графических элементов для веб- и мобильных интерфейсов. Цель включает освоение методов и технологий разработки иллюстративных материалов, отвечающих современным требованиям пользовательского опыта (UX) и визуального дизайна.

## 1.3. Задачи дисциплины

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

- изучить принципы и инструменты цифровой иллюстрации, применяемые в веб-дизайне и разработке мобильных интерфейсов;
- освоить методы создания стилизованных и реалистичных иллюстраций, иконок, графических элементов и персонажей для цифровых продуктов;
- развить навыки работы с профессиональным программным обеспечением для создания и обработки иллюстраций (Procreate, Figma и др.);
- научиться адаптировать иллюстративные материалы под различные форматы, разрешения и технические требования веб- и мобильных платформ;
- сформировать умение интегрировать иллюстрации в интерактивные интерфейсы с учётом принципов композиции, цветоведения и типографики.

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

Процесс изучения дисциплины «Цифровая иллюстрация» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода | ОПК-1.1 Знать историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте.<br>ОПК-1.2. Уметь выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов.<br>ОПК-1.3. Владеть методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности. |

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности | ОПК-6.1. Знать основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.<br>ОПК-6.2. Уметь применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности<br>ОПК-6.3. Владеть навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности. |
| ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса                                                   | ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса<br>ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами<br>ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов                              |

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

Учебная дисциплина «Цифровая иллюстрация» относится дисциплинам обязательной части учебного плана основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Веб-дизайн и мобильная разработка.

### 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 часов. Дисциплина изучается на 3 курсе в 5, 6 семестре и 4 курсе 7 семестре.

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

| Вид учебной работы                      | Всего   | Разделение по семестрам |       |         |
|-----------------------------------------|---------|-------------------------|-------|---------|
|                                         |         | 5                       | 6     | 7       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | 5       | 2                       | 1     | 2       |
| Общая трудоемкость, час.                | 180     | 72                      | 36    | 72      |
| Аудиторные занятия, час.                | 30      | 34                      | 30    | 32      |
| Лекции, час.                            | 14      | 16                      | 14    | 16      |
| Практические занятия, час.              | 16      | 18                      | 16    | 16      |
| Самостоятельная работа                  | 42      | 38                      | 6     | 40      |
| Курсовой проект (работа)                | -       | -                       |       |         |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | 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**

#### **5 семестр**

##### **Раздел I. Основы цифровой иллюстрации для веб-среды**

###### *Тема 1.1. Основы цифровой графики для веба.*

Роль и место иллюстрации в современном веб-дизайне. Основные стили и тренды. Форматы графики: векторные и растровые изображения. Принципы композиции, цвета и перспективы в цифровой иллюстрации.

##### **Раздел II. Инструменты и техники создания цифровых иллюстраций**

###### *Тема 2.1. Работа с векторной графикой: инструменты и простые формы.*

Интерфейс, панели инструментов, работа с кривыми (Pen Tool), формами. Создание простых иконок, геометрических паттернов. Основы экспорта векторной графики для веба.

##### **Раздел III. Стилизация и создание графических элементов для интерфейсов**

###### *Тема 3.1. Работа с растровой графикой: слои, маски, базовые эффекты.*

Слои, маски, режимы наложения. Создание текстур, работа с кистями. Подготовка растровых иллюстраций с учётом адаптивности.

##### **Раздел IV. Иллюстрация в контексте пользовательского опыта (UX)**

###### *Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов.*

Принципы создания иконок, соответствующих гайдлайнам платформ (Material Design, HIG). Стилизация под бренд. Работа с сеткой и пропорциями.

##### **Раздел V. Практика интеграции иллюстраций в веб-проекты**

###### *Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики.*

Интерфейс Figma, импорт векторных и растровых файлов. Создание простых компонентов. Основы экспорта ресурсов.

#### **6 семестр**

##### **РАЗДЕЛ I. Продвинутая векторная графика и иллюстрация**

###### *Тема 1.1. Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей.*

Работа с кистями, градиентами, эффектами. Создание стилизованных персонажей и сцен. Подготовка комплексных векторных иллюстраций.

##### **РАЗДЕЛ II. Продвинутая работа для веб-иллюстрации**

###### *Тема 2.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов.*

Техники коллажирования, ретуши, создания сложных текстур. Подготовка баннеров и hero-изображений для веба.

##### **РАЗДЕЛ III. Анимация графики для интерфейсов**

###### *Тема 3.1. Основы анимации в Figma.*

Создание микровзаимодействий, анимированных иконок, простых переходов. Экспорт анимированной графики (GIF, Lottie).

##### **РАЗДЕЛ IV. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация**

###### *Тема 4.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding.*

Использование иллюстраций для объяснения сложных концепций. Принципы доступности (accessibility) для графического контента.

##### **РАЗДЕЛ V. Адаптивная графика и подготовка к разработке**

###### *Тема 5.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства.*

Техники создания масштабируемых иллюстраций. Подготовка графики для Retina-экранов, мобильных устройств.

## 7 семестр

**РАЗДЕЛ I. Комплексная разработка иллюстративного контента**

Тема 1.1. Создание иллюстративной системы для продукта.

Разработка единого стиля для всех графических элементов продукта. Создание библиотек иллюстраций, персонажей, сцен.

**РАЗДЕЛ II. Прототипирование с иллюстрациями в Figma**

Тема 2.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы.

Создание компонентов иллюстраций, работа с библиотеками стилей. Построение интерактивных прототипов с анимированной графикой.

**РАЗДЕЛ III. Профессиональная подготовка графики к вёрстке**

Тема 3.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам.

Нейминг, организация файлов, экспорт в SVG, PNG, WebP. Работа с Figma Dev Mode, подготовка спецификаций.

**РАЗДЕЛ IV. Темная тема и специальные форматы**

Тема 4.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев.

Адаптация цветовых палитр, контрастности. Подготовка иллюстраций для печати и мультиплатформенного использования.

**РАЗДЕЛ V. Итоговый проект: полный цикл работы**

Тема 5.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта.

От брифа и концепции до финальной передачи в разработку. Защита проекта, презентация 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 |
| <b>5 семестр</b>                                                     |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 1. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции</b> |                    |                        |                    |          |                      |
| Тема 1.1 Основы цифровой графики для веба                            | 8                  | 4                      | 4                  | 2        | 2                    |
| <b>Итого раздел 1</b>                                                | <b>8</b>           | <b>4</b>               | <b>4</b>           | <b>2</b> | <b>2</b>             |
| <b>Раздел II. Векторная графика: базовый уровень</b>                 |                    |                        |                    |          |                      |
| Тема 2.1. Работа с векторной графикой: инструменты и простые формы   | 16                 | 8                      | 8                  | 4        | 4                    |
| <b>Итого раздел II</b>                                               | <b>16</b>          | <b>8</b>               | <b>8</b>           | <b>4</b> | <b>4</b>             |
| <b>Раздел III. Растровая графика: основы обработки</b>               |                    |                        |                    |          |                      |
| Тема 3.1. Работа с растровой графикой: слои, маски, базовые эффекты  | 18                 | 8                      | 10                 | 4        | 6                    |
| <b>Итого раздел III</b>                                              | <b>18</b>          | <b>8</b>               | <b>10</b>          | <b>4</b> | <b>6</b>             |
| <b>Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы</b>            |                    |                        |                    |          |                      |
| Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов                          | 16                 | 10                     | 6                  | 2        | 4                    |
| <b>Итого раздел IV</b>                                               | <b>16</b>          | <b>10</b>              | <b>6</b>           | <b>2</b> | <b>4</b>             |
| <b>Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора</b>         |                    |                        |                    |          |                      |

|                                                                    |           |           |           |           |           |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики      | 14        | 8         | 6         | 4         | 2         |
| <b>Итого раздел IV</b>                                             | <b>14</b> | <b>8</b>  | <b>6</b>  | <b>4</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Всего по дисциплине</b>                                         | <b>72</b> | <b>38</b> | <b>34</b> | <b>16</b> | <b>18</b> |
| <b>6 семестр</b>                                                   |           |           |           |           |           |
| <b>Раздел 1. Продвинутая векторная графика и иллюстрация</b>       |           |           |           |           |           |
| Тема 1.1 Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей       | 4         | -         | 4         | 2         | 2         |
| <b>Итого раздел 1</b>                                              | <b>4</b>  | <b>-</b>  | <b>4</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Раздел II. Продвинутая работа для веб-иллюстрации</b>           |           |           |           |           |           |
| Тема 2.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов           | 6         | 2         | 4         | 2         | 2         |
| <b>Итого раздел II</b>                                             | <b>6</b>  | <b>2</b>  | <b>4</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Раздел III. Анимация графики для интерфейсов</b>                |           |           |           |           |           |
| Тема 3.1. Основы анимации в Figma                                  | 8         | 2         | 6         | 2         | 4         |
| <b>Итого раздел III</b>                                            | <b>8</b>  | <b>2</b>  | <b>6</b>  | <b>2</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Раздел IV. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация</b>       |           |           |           |           |           |
| Тема 4.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding       | 10        | 2         | 8         | 4         | 4         |
| <b>Итого раздел IV</b>                                             | <b>10</b> | <b>2</b>  | <b>8</b>  | <b>4</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Раздел V. Адаптивная графика и подготовка к разработке</b>      |           |           |           |           |           |
| Тема 5.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства              | 8         | -         | 8         | 4         | 4         |
| <b>Итого раздел IV</b>                                             | <b>8</b>  | <b>-</b>  | <b>8</b>  | <b>4</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Всего по дисциплине</b>                                         | <b>36</b> | <b>6</b>  | <b>30</b> | <b>14</b> | <b>16</b> |
| <b>7 семестр</b>                                                   |           |           |           |           |           |
| <b>Раздел 1. Комплексная разработка иллюстративного контента</b>   |           |           |           |           |           |
| Тема 1.1 Создание иллюстративной системы для продукта              | 14        | 8         | 6         | 4         | 2         |
| <b>Итого раздел 1</b>                                              | <b>14</b> | <b>8</b>  | <b>6</b>  | <b>4</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Раздел II. Прототипирование с иллюстрациями в Figma</b>         |           |           |           |           |           |
| Тема 2.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы         | 12        | 8         | 4         | 2         | 2         |
| <b>Итого раздел II</b>                                             | <b>12</b> | <b>8</b>  | <b>4</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Раздел III. Профессиональная подготовка графики к вёрстке</b>   |           |           |           |           |           |
| Тема 3.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам             | 12        | 6         | 6         | 4         | 2         |
| <b>Итого раздел III</b>                                            | <b>12</b> | <b>6</b>  | <b>6</b>  | <b>4</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Раздел IV. Темная тема и специальные форматы</b>                |           |           |           |           |           |
| Тема 4.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев | 14        | 6         | 8         | 4         | 4         |
| <b>Итого раздел IV</b>                                             | <b>14</b> | <b>6</b>  | <b>8</b>  | <b>4</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Раздел V. Итоговый проект: полный цикл работы</b>               |           |           |           |           |           |
| Тема 5.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта        | 20        | 12        | 8         | 2         | 6         |
| <b>Итого раздел IV</b>                                             | <b>20</b> | <b>12</b> | <b>8</b>  | <b>2</b>  | <b>6</b>  |
| <b>Всего по дисциплине</b>                                         | <b>72</b> | <b>40</b> | <b>32</b> | <b>16</b> | <b>16</b> |



## 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                                 | Содержание                                                                                                                                                                                                                                    | час. | Формируемые компетенции |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>5 семестр</b>                                                     |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| <b>Раздел 1. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции</b> |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| Тема 1.1 Основы цифровой графики для веба                            | Роль и место иллюстрации в современном веб-дизайне и мобильных интерфейсах. Основные стили и тренды. Форматы графики для веба: векторные и растровые изображения. Понятия композиции, цвета, перспективы и стилизации в цифровой иллюстрации. | 2    | ОПК-1<br>ПК-4           |
| <b>Раздел II. Векторная графика: базовый уровень</b>                 |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| Тема 2.1. Работа с векторной графикой: инструменты и простые формы   | Интерфейс, панели инструментов, работа с кривыми (Pen Tool), формами, кистями. Создание иконок, паттернов, декоративных элементов. Подготовка векторных иллюстраций к экспорту для веба.                                                      | 4    | ОПК-6<br>ПК-4           |
| <b>Раздел III. Растровая графика: основы обработки</b>               |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| Тема 3.1. Работа с растровой графикой: слои, маски, базовые эффекты  | Слои, маски, режимы наложения. Создание текстур, теней, эффектов глубины. Ретушь и коллажирование. Подготовка растровых иллюстраций с учётом адаптивности и оптимизации.                                                                      | 4    | ПК-4                    |
| <b>Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы</b>            |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов                          | Принципы создания графики, соответствующей гайдлайнам платформ (Material Design, Human Interface Guidelines). Стилизация под бренд. Работа с эмоциональной составляющей иллюстрации.                                                          | 2    | ПК-4                    |
| <b>Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора</b>         |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики        | Создание компонентов иллюстраций, работа с библиотеками стилей, экспорт ресурсов. Коллаборация с дизайнерами и разработчиками.                                                                                                                | 4    | ОПК-6, ПК-4             |
| <b>6 семестр</b>                                                     |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| <b>Раздел 1. Продвинутая векторная графика и иллюстрация</b>         |                                                                                                                                                                                                                                               |      |                         |
| Тема 1.1 Создание сложных                                            | Работа с кистями, градиентами,                                                                                                                                                                                                                | 2    | ОПК-1                   |

|                                                                  |                                                                                                                                                                          |   |               |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------|
| векторных иллюстраций и персонажей                               | эффектами. Создание стилизованных персонажей и сцен. Подготовка комплексных векторных иллюстраций.                                                                       |   | ПК-4          |
| <b>Раздел II. Продвинутая работа веб-иллюстрации</b>             |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 2.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов         | Техники коллажирования, ретуши, создания сложных текстур. Подготовка баннеров и hero-изображений для веба.                                                               | 2 | ОПК-6<br>ПК-4 |
| <b>Раздел III. Анимация графики для интерфейсов</b>              |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 3.1. Основы анимации в Figma и After Effects                | Основы анимации в Figma, Lottie. Создание микровзаимодействий, анимированных иконок, иллюстративных переходов. Экспорт и интеграция анимированной графики в интерфейсы.  | 2 | ПК-4          |
| <b>Раздел IV. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация</b>     |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 4.1. Иллюстрация как инструмент коммуникации                | Использование иллюстраций для объяснения сложных концепций, поддержки onboarding, усиления storytelling. Принципы доступности (accessibility) для графического контента. | 4 | ПК-4          |
| <b>Раздел V. Адаптивная графика и подготовка к разработке</b>    |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 5.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства            | Техники создания масштабируемых и адаптивных иллюстраций. Особенности подготовки графики для Retina-экранов, мобильных устройств и темной темы (dark mode).              | 4 | ПК-4          |
| <b>7 семестр</b>                                                 |                                                                                                                                                                          |   |               |
| <b>Раздел 1. Комплексная разработка иллюстративного контента</b> |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 1.1 Создание иллюстративной системы для продукта            | Разработка единого стиля для всех графических элементов продукта. Создание библиотек иллюстраций, персонажей, сцен.                                                      | 4 | ПК-4          |
| <b>Раздел II. Прототипирование с иллюстрациями в Figma</b>       |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 2.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы       | Создание компонентов иллюстраций, работа с библиотеками стилей. Построение интерактивных прототипов с анимированной графикой.                                            | 2 | ПК-4          |
| <b>Раздел III. Профессиональная подготовка графики к вёрстке</b> |                                                                                                                                                                          |   |               |
| Тема 3.1. Экспорт и передача                                     | Нейминг, организация файлов,                                                                                                                                             | 4 | ОПК-6         |

|                                                                    |                                                                                                                           |   |                    |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------|
| иллюстраций разработчикам                                          | экспорт в SVG, PNG, WebP. Основы взаимодействия с фронтенд-разработчиками: передача графики через Zeplin, Figma Dev Mode. |   | ПК-4               |
| <b>Раздел IV. Темная тема и специальные форматы</b>                |                                                                                                                           |   |                    |
| Тема 4.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев | Адаптация цветовых палитр, контрастности. Подготовка иллюстраций для печати и мультиплатформенного использования.         | 4 | ПК-4               |
| <b>Раздел V. Итоговый проект: полный цикл работы</b>               |                                                                                                                           |   |                    |
| Тема 5.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта        | От брифа и концепции до финальной передачи в разработку. Защита проекта, презентация портфолио.                           | 2 | ОПК-1, ОПК-6, ПК-4 |

#### 5.4. Практические занятия

| Тема                                                               | Содержание                                                                                                                                     | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| 5 семестр                                                          |                                                                                                                                                |      |                         |                                                 |
| Раздел I. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции      |                                                                                                                                                |      |                         |                                                 |
| Тема 1.1. Основы цифровой графики для веба                         | Анализ современных трендов веб-иллюстраций. Создание мудборда (подборки референсов) в Pinterest по заданному направлению.                      | 2    | ОПК-6<br>ПК-4           | Практическое задание<br>Устный опрос            |
| Раздел II. Векторная графика: базовый уровень                      |                                                                                                                                                |      |                         |                                                 |
| Тема 2.1. Работа с векторной графикой: инструменты и простые формы | Создание простых геометрических форм и работа с инструментом «Перо» (Pen Tool). Разработка набора из 5-7 плоских (flat) иконок в едином стиле. | 4    | ОПК-6<br>ПК-4           | Практическое задание<br>Устный опрос            |
|                                                                    | Создание паттерна или декоративного бордюра для веб-сайта с использованием инструментов Pathfinder и Shape Builder. Экспорт в SVG.             |      |                         |                                                 |
| Раздел III. Растровая графика: основы обработки                    |                                                                                                                                                |      |                         |                                                 |

|                                                                     |                                                                                                             |   |               |                                      |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------|--------------------------------------|
| Тема 3.1. Работа с растровой графикой: слои, маски, базовые эффекты | Работа со слоями, масками и кистями. Создание текстурированной иллюстрации на основе фотоколлажа.           | 6 | ПК-4          | Практическое задание<br>Устный опрос |
|                                                                     | Создание баннера для сайта (1200x400px) с применением эффектов глубины и типографики. Экспорт в PNG и WebP. |   |               |                                      |
| Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы                  |                                                                                                             |   |               |                                      |
| Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов                         | Создание серии иконок для мобильного приложения в соответствии с гайдлайнами Material Design.               | 4 | ПК-4          | Практическое задание<br>Устный опрос |
|                                                                     | Разработка тематического набора иконок для веб-сайта (например, для раздела «Услуги»).                      |   |               |                                      |
|                                                                     | Создание логотипа и фирменного знака на основе векторной графики.                                           |   |               |                                      |
| Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора               |                                                                                                             |   |               |                                      |
| Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики       | Импорт векторных иллюстраций в Figma. Создание простых компонентов (Components).                            | 2 | ПК-4          | Практическое задание<br>Устный опрос |
| 6 семестр                                                           |                                                                                                             |   |               |                                      |
| Раздел I. Продвинутая векторная графика и иллюстрация               |                                                                                                             |   |               |                                      |
| Тема 1.1. Создание сложных векторных иллюстраций и персонажей       | Разработка стилизованного персонажа (маскота) для приложения в двух эмоциональных состояниях.               | 2 | ОПК-6<br>ПК-4 | Практическое задание<br>Устный опрос |
| Раздел II. Продвинутая работа для веб-иллюстрации                   |                                                                                                             |   |               |                                      |
| Тема 2.2. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов            | Создание комплексного коллажа для hero-секции сайта с применением масок, корректирующих слоев и текстур.    | 2 | ОПК-6<br>ПК-4 | Практическое задание<br>Устный опрос |
| Раздел III. Анимация графики для интерфейсов                        |                                                                                                             |   |               |                                      |
| Тема 3.1. Основы анимации в Figma и After Effects                   | Создание анимированной иконки (например, иконка меню → крестик) в Figma с помощью Smart Animate.            | 4 | ПК-4          | Практическое задание<br>Устный опрос |

|                                                              |                                                                                                            |   |               |                                                  |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------|--------------------------------------------------|
|                                                              |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Раздел IV. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация        |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Тема 4.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding | Разработка серии из 3-х поясняющих иллюстраций для процесса онбординга в мобильном приложении.             | 4 | ПК-4          | Практическое задание<br>Устный опрос             |
| Раздел V. Адаптивная графика и подготовка к разработке       |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Тема 5.1. Адаптация иллюстраций под разные устройства        | Адаптация одной сложной иллюстрации под три формата: десктоп, мобильное устройство, тёмная тема.           | 4 | ПК-4          | Практическое задание<br>Устный опрос             |
|                                                              | Подготовка графики для Retina-экранов: создание и экспорт изображений в разрешении 2х.                     |   |               |                                                  |
| 7 семестр                                                    |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Раздел I. Комплексная разработка иллюстративного контента    |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Тема 2.1. Создание иллюстративной системы для продукта       | Разработка стилового гайда для иллюстраций: цветовая палитра, линии, текстуры, типографика.                | 2 | ОПК-6<br>ПК-4 | Практическое задание<br>Устный опрос             |
|                                                              | Создание библиотеки из 10+ иллюстративных компонентов в едином стиле.                                      |   |               |                                                  |
| Раздел II. Прототипирование с иллюстрациями в Figma          |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Тема 2.2. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы   | Создание интерактивного прототипа экрана приложения с использованием созданных иллюстративных компонентов. | 2 | ОПК-6<br>ПК-4 | Практическое задание<br>Устный опрос             |
|                                                              | Добавление анимированных переходов между экранами с использованием иллюстраций.                            |   |               |                                                  |
| Раздел III. Профессиональная подготовка графики к вёрстке    |                                                                                                            |   |               |                                                  |
| Тема 3.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам       | Организация файлов проекта, грамотный нейминг слоёв, настройка экспорта в SVG, PNG (1x, 2x), WebP.         | 2 | ПК-4          | Практическое задание, проверка структуры проекта |
|                                                              | Создание спецификации для разработчика с описанием графических                                             |   |               | Практическое задание, проверка документации      |

|                                                                    |                                                                                                   |   |             |                                                |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------|------------------------------------------------|
|                                                                    | элементов и состояний.                                                                            |   |             |                                                |
| Раздел IV. Темная тема и специальные форматы                       |                                                                                                   |   |             |                                                |
| Тема 4.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев | Адаптация цветowych палитр иллюстраций для тёмной темы с учётом контрастности и доступности.      | 4 | ПК-4        | Практическое задание, сравнительный анализ     |
|                                                                    | Подготовка иллюстраций для печати (визитки, буклеты) с учетом CMYK и разрешения 300 dpi.          |   |             | Практическое задание, проверка файлов          |
| Раздел V. Итоговый проект: полный цикл работы                      |                                                                                                   |   |             |                                                |
| Тема 5.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта        | Разработка концепции и утверждение стиля итогового проекта. Подбор референсов, создание мудборда. | 6 | ОПК-1, ПК-4 | Практическое задание, защита концепции         |
|                                                                    | Создание полного набора графики для проекта: иконки, иллюстрации, персонажи, анимации.            |   | ОПК-6, ПК-4 | Практическое задание, промежуточный просмотр   |
|                                                                    | Интеграция всех элементов в финальный макет в Figma, подготовка презентации проекта.              |   | ОПК-6, ПК-4 | Практическое задание, финальная защита проекта |

### 5.5 Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                                 | Виды самостоятельной работы                                                                                                      | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>5 семестр</b>                                                     |                                                                                                                                  |      |                         |                                                 |
| <b>Раздел 1. Введение в цифровую иллюстрацию и основы композиции</b> |                                                                                                                                  |      |                         |                                                 |
| Тема 1.1. Основы цифровой графики для веба                           | Изучение лекционного материала. Анализ кейсов ведущих digital-продуктов. Написание эссе на тему «Тренды в веб-иллюстрации 2025». | 4    | ОПК-1<br>ПК-4           | Проверка эссе, устный опрос                     |
| <b>Раздел II. Векторная графика: базовый уровень</b>                 |                                                                                                                                  |      |                         |                                                 |
| Тема 2.1. Работа в Adobe Illustrator: инструменты и простые формы    | Изучение лекционного материала. Выполнение упражнений по созданию сложных векторных форм. Разработка авторского паттерна.        | 8    | ОПК-6<br>ПК-4           | Проверка упражнений, защита паттерна            |

| <b>Раздел III. Растровая графика: основы обработки</b>           |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------|-----------------------------------|--|
| Тема 3.1. Adobe Photoshop: маски, базовые эффекты                | Изучение лекционного материала. Практика ретуши фотографий. Создание коллажа на свободную тему с использованием изученных техник. | 8  | ОПК-6, ПК-4 | Проверка коллажа, тестирование    |  |
| <b>Раздел IV. Создание UI-элементов: иконки и символы</b>        |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов                      | Изучение лекционного материала. Разработка дополнительного набора иконок для личного портфолио. Анализ существующих UI-библиотек. | 10 | ПК-4        | Проверка портфолио, анализ отчета |  |
| <b>Раздел V. Введение в Figma для дизайнера-иллюстратора</b>     |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| Тема 5.1. Основы работы в Figma: импорт и организация графики    | Изучение лекционного материала. Создание личной библиотеки компонентов в Figma на основе ранее созданных работ.                   | 8  | ОПК-6, ПК-4 | Проверка библиотеки Figma         |  |
| <b>6 семестр</b>                                                 |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| <b>Раздел II. Продвинутая работа для веб-иллюстрации</b>         |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| Тема 2.1. Коллажирование и ретушь для цифровых продуктов         | Изучение лекционного материала. Создание рекламного макета для социальных сетей с использованием продвинутых техник ретуши.       | 2  | ОПК-1 ПК-4  | Проверка макета, анализ техник    |  |
| <b>Раздел III. Анимация графики для интерфейсов</b>              |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| Тема 3.1. Основы анимации в Figma и After Effects                | Изучение лекционного материала. Создание анимированного логотипа или интро для персонального портфолио.                           | 2  | ПК-4        | Проверка анимации, демонстрация   |  |
| <b>Раздел IV. Иллюстрация в UX: коммуникация и навигация</b>     |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| Тема 4.1. Иллюстрация как инструмент объяснения и onboarding     | Изучение лекционного материала. Разработка инфографики на актуальную тему (например, «Цифровая гигиена»).                         | 2  | ПК-4        | Защита инфографики                |  |
| <b>7 семестр</b>                                                 |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |
| <b>Раздел 1. Комплексная разработка иллюстративного контента</b> |                                                                                                                                   |    |             |                                   |  |

|                                                                    |                                                                                                                  |    |                          |                                            |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------|--------------------------------------------|
| Тема 1.1. Создание иллюстративной системы для продукта             | Изучение лекционного материала. Исследование и анализ существующих дизайн-систем (Google Material, Apple HIG).   | 8  | ПК-4                     | Аналитический отчет, презентация           |
| <b>Раздел II. Прототипирование с иллюстрациями в Figma</b>         |                                                                                                                  |    |                          |                                            |
| Тема 2.1. Интеграция иллюстраций в интерактивные прототипы         | Изучение лекционного материала. Создание интерактивного прототипа многостраничного сайта с иллюстрациями.        | 8  | ПК-4                     | Проверка прототипа, usability-тестирование |
| <b>Раздел III. Профессиональная подготовка графики к вёрстке</b>   |                                                                                                                  |    |                          |                                            |
| Тема 3.1. Экспорт и передача иллюстраций разработчикам             | Изучение лекционного материала. Подготовка полного пакета графики для учебного проекта к передаче.               | 6  | ОПК-6<br>ПК-4            | Проверка пакета, соответствие ТЗ           |
| <b>Раздел IV. Темная тема и специальные форматы</b>                |                                                                                                                  |    |                          |                                            |
| Тема 4.1. Подготовка графики для dark mode и специальных сценариев | Изучение лекционного материала. Адаптация персонального портфолио-сайта под темную тему.                         | 6  | ПК-4                     | Проверка адаптированного портфолио         |
| <b>Раздел V. Итоговый проект: полный цикл работы</b>               |                                                                                                                  |    |                          |                                            |
| Тема 5.1. Разработка иллюстративного пакета для веб-проекта        | Самостоятельная разработка концепции, создание графики, анимации, подготовка документации для итогового проекта. | 12 | ОПК-1,<br>ОПК-6,<br>ПК-4 | Защита итогового проекта, оценка портфолио |

## **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 «Цифровая иллюстрация» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы

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

### **Печатные издания**

1. Чепмен, Н. Цифровые графические инструменты / Н.Чепмен, Д.Чепмен. - 2-е изд. - М.: Вильямс, 2021. - 656с.: ил.

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

1. Литвинат Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Юрайт, 2025. — 182 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563912> (дата обращения: 24.04.2025).
2. Пименов В.И. Видеомонтаж: учебник для вузов / В.И. Пименов. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 159 с. — (Высшее образование). — Текст:



электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562705> (дата обращения: 24.04.2025).

3. 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**

1. Теоретико-методологические и прикладные проблемы науки о человеке и обществе в условиях цифровой трансформации жизни: Материалы Международной научно-исслед. конф. 27 марта 2021 г. / гл.ред. С.А. Кокорин, отв. ред. Л.Р. Хаятова. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2021.- 157 с.

### **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 отчёты, 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 решению задач и разработке проектов. 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, разработка и отладка программ), 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 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 обучающихся;
- 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;  
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

## ***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<br><a href="http://www.uraity.ru">http://www.uraity.ru</a> |

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

| №<br>п/п | Наименование<br>оборудованных учебных<br>аудиторий, аудиторий для<br>практических занятий                                                                                                                         | Перечень материального оснащения, оборудования<br>и технических средств обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.       | Лаборатория разработки<br>веб-приложений № 332<br><br>(Лаборатория для<br>проведения занятий всех<br>видов, групповых и<br>индивидуальных<br>консультаций, текущего<br>контроля и<br>промежуточной<br>аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Столы компьютерные<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная<br>Доска для объявлений<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены<br>доступом в электронную информационно-<br>образовательную среду МИДиС, выходом в<br>информационно-коммуникационную сеть «Интернет».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 2.       | Библиотека.<br>Читальный зал № 122                                                                                                                                                                                | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной<br>работы)<br>Стенд информационный<br><br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-<br>двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br>Световые маяки на дверях библиотеки<br>Тактильные указатели направления движения<br>Тактильные указатели выхода из помещения<br>Контрастное выделение проемов входов и выходов из<br>помещения<br>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная<br>шрифтом Брайля<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены<br>доступом в электронную информационно-<br>образовательную среду МИДиС, выходом в<br>информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |