

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 11.04.2026 20:57:55

Уникальный программный ключ:

f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2023

Челябинск 2025

Рабочая программа дисциплины Основы проектирования в 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 Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28.04.2025 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 обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	13
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	13
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	14
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	14
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	15
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	16

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

1.1. Наименование дисциплины

Основы проектирования в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся системы знаний и практических навыков в области проектной деятельности в дизайне, обеспечивающих способность к проведению предпроектных исследований и художественно-технической разработке дизайн-проектов в сфере веб-дизайна и мобильной разработки.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучение теоретических основ и методологии проектной деятельности в дизайне;
- освоение методов предпроектных исследований: анализ целевой аудитории, конкурентов и формирование технического задания;
- формирование практических навыков концептуального проектирования, прототипирования и визуализации дизайн-решений с использованием специализированных программ;
- овладение навыками презентации и защиты дизайн-проектов, выстраивания взаимоотношений с заказчиком.

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

Процесс изучения дисциплины Основы проектирования в дизайне направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p>УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p>УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p>УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p>ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по</p>

	направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
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

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина Основы проектирования в 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) Веб-дизайн и мобильная разработка.

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

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

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по
		семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	68	68
Лекции, час.	28	28
Практические занятия, час.	40	40
в т.ч. в форме практической подготовки	40	40
Самостоятельная работа	40	40
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

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

5.1. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне

Тема 1.1. Теоретические основы проектирования в дизайне.

Базовые понятия проектной деятельности в дизайне: определение проекта, проектирования, дизайн-процесса. Специфика проектирования в веб-дизайне и мобильной разработке, история развития проектного подхода в дизайне.

Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования

Методологические подходы к проектированию: дизайн-мышление (Design Thinking), Lean UX в дизайне. Авторское право, защита интеллектуальной собственности, договорные отношения с заказчиком. Основы принятия управленческих решений в дизайн-проектах.

Раздел 2. Предпроектные исследования и анализ

Тема 2.1. Анализ целевой аудитории и пользовательских потребностей

Методы исследования целевой аудитории: интервью, опросы, наблюдение, анализ метрик. Создание персон (user personas) и карт эмпатии (empathy maps).

Тема 2.2. Исследование конкурентов и анализ аналогов

Методы конкурентного анализа в сфере веб-дизайна и мобильных приложений: SWOT-анализ, сравнительный анализ функциональности и UX. Техники бенчмаркинга, анализ лучших практик и паттернов проектирования.

Тема 2.3. Формирование технического задания и брифа

Структура и содержание технического задания на дизайн-проект: цели, задачи, требования, ограничения, критерии приемки. Методика составления и заполнения дизайн-брифа, техники проведения брифинга с заказчиком.

Раздел 3. Этапы и методы проектирования

Тема 3.1. Концептуальное проектирование

Разработка концепции дизайн-проекта: визуальный язык, стилистика, мудборды (moodboards). Принципы обоснования и презентации концептуальных решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Тема 3.2. Прототипирование и визуализация решений

Уровни детализации прототипов: скетчи (sketches), вайрфреймы (wireframes), мокапы (mockups), интерактивные прототипы. Работа в специализированных программах: Figma, Adobe XD, Sketch для создания прототипов веб-сайтов и мобильных приложений. Принципы итеративного проектирования и пользовательского тестирования прототипов.

Тема 3.3. Презентация и защита дизайн-проекта

Принципы построения презентации дизайн-проекта: структура, визуализация, аргументация. Взаимоотношения с заказчиком, оформление проектной документации и передача результатов работы.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Общая трудоёмкость	Количество часов									
		из них									
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них			из них				
				Лекции	Практические занятия	Практическая подготовка					
3 семестр											
Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне											
Тема 1.1. Теоретические основы проектирования в дизайне	6	4	2	2	-	-					
Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования	10	4	6	2	4	4					
Итого по разделу 1	16	8	8	4	4	4					
Раздел 2. Предпроектные исследования и анализ											
Тема 2.1. Анализ целевой аудитории и пользовательских потребностей	12	4	8	4	4	4					
Тема 2.2. Исследование конкурентов и анализ аналогов	14	4	10	4	6	6					
Тема 2.3. Формирование технического задания и брифа	16	6	10	4	6	6					
Итого по разделу 2	42	14	28	12	16	16					
Раздел 3. Этапы и методы проектирования											
Тема 3.1. Концептуальное проектирование	16	6	10	4	6	6					
Тема 3.2. Прототипирование и визуализация решений	18	6	12	4	8	8					
Тема 3.3. Презентация и защита дизайн-проекта	16	6	10	4	6	6					
Итого по разделу 3	50	18	32	12	20	20					
Всего по дисциплине	108	40	68	28	40	40					
Всего зачетных единиц	3										

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне			
Тема 1.1. Теоретические основы проектирования в дизайне	Базовые понятия проектной деятельности в дизайне: определение проекта, проектирования, дизайн-процесса. Специфика проектирования в веб-дизайне и мобильной разработке, история развития проектного подхода в дизайне.	2	УК-2

Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования	Методологические подходы к проектированию: дизайн-мышление (Design Thinking), Lean UX в дизайне. Авторское право, защита интеллектуальной собственности, договорные отношения с заказчиком. Основы принятия управлеченческих решений в дизайн-проектах.	2	УК-2
Раздел 2. Предпроектные исследования и анализ			
Тема 2.1. Анализ целевой аудитории и пользовательских потребностей	Методы исследования целевой аудитории: интервью, опросы, наблюдение, анализ метрик. Создание персон (user personas) и карт эмпатии (empathy maps).	4	УК-2 ПК-1
Тема 2.2. Исследование конкурентов и анализ аналогов	Методы конкурентного анализа в сфере веб-дизайна и мобильных приложений: SWOT-анализ, сравнительный анализ функциональности и UX. Техники бенчмаркинга, анализ лучших практик и паттернов проектирования.	4	УК-2 ПК-1
Тема 2.3. Формирование технического задания и брифа	Структура и содержание технического задания на дизайн-проект: цели, задачи, требования, ограничения, критерии приемки. Методика составления и заполнения дизайн-брифа, техники проведения брифинга с заказчиком.	4	УК-2 ПК-1
Раздел 3. Этапы и методы проектирования			
Тема 3.1. Концептуальное проектирование	Разработка концепции дизайн-проекта: визуальный язык, стилистика, мудборды (moodboards). Принципы обоснования и презентации концептуальных решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 3.2. Прототипирование и визуализация решений	Уровни детализации прототипов: скетчи (sketches), вайрфреймы (wireframes), мокапы (mockups), интерактивные прототипы. Работа в специализированных программах: Figma, Adobe XD, Sketch для создания прототипов веб-сайтов и мобильных приложений. Принципы итеративного проектирования и пользовательского тестирования прототипов.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 3.3. Презентация и защита дизайн-проекта	Принципы построения презентации дизайн-проекта: структура, визуализация, аргументация. Взаимоотношения с заказчиком, оформление проектной документации и передача результатов работы.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне				
Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования	Применение методологии Design Thinking к решению учебной проектной задачи (редизайн интерфейса): пройти все 5 этапов и задокументировать результаты. Разработать план дизайн-проекта с определением этапов, сроков и ответственных.	4	УК-2	Практические задания Заслушивание сообщений
Раздел 2. Предпроектные исследования и анализ				
Тема 2.1. Анализ целевой аудитории и пользовательских потребностей	Проведение интервью с 3-5 представителями целевой аудитории для заданного проекта (мобильное приложение или веб-сервис), фиксация инсайты. Создание 2-3 персон пользователей с детальным описанием.	4	УК-2 ПК-1	Практические задания
Тема 2.2. Исследование конкурентов и анализ аналогов	Проведение конкурентного анализа 5 веб-сайтов или мобильных приложений, составление сравнительной таблицы функциональности и UX-решений. Выполнение SWOT-анализа для 2-3 конкурентов, определение возможности для дифференциации. Сбор библиотеки UI-паттернов и лучших практик на основе анализа аналогов.	6	УК-2 ПК-1	Практические задания
Тема 2.3. Формирование технического задания и брифа	Составление дизайн-брифа для учебного проекта, на основе проведенного "интервью с заказчиком" (ролевая игра). Разработка технического задания на создание лендинга или мобильного приложения с указанием всех обязательных разделов.	6	УК-2 ПК-1	Практические задания

Раздел 3. Этапы и методы проектирования				
Тема Концептуальное проектирование	3.1.	Создание мудборда (moodboard) для концепции веб-сайта или мобильного приложения, включающий референсы по цвету, типографике, стилистике	6	УК-2 ПК-1 ПК-3 Практические задания
Тема Прототипирование и визуализация решений	3.2.	Создание набора вайрфреймов (wireframes) для 5-7 ключевых экранов веб-сайта или мобильного приложения в Figma. Разработка интерактивного прототипа с переходами между экранами, демонстрирующий основной сценарий использования. Проведение коридорного тестирования прототипа с 3-5 пользователями, фиксация обратной связи и внести корректировки	8	УК-2 ПК-1 ПК-3 Практические задания
Тема 3.3. Презентация и защита дизайн- проекта		Подготовка презентации дизайн-проекта (10-15 слайдов): от постановки задачи до финального решения с обоснованием всех этапов. Оформление проектной документации: описание проекта, ТЗ, результаты исследований, концепция, прототипы в виде единого портфолио-кейса. Защита итогового проекта	6	УК-2 ПК-1 ПК-3 Практические задания Защита итогового проекта

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне				
Тема 1.1. Теоретические основы проектирования в дизайне	Изучение конспекта лекций Составление словаря терминов Подготовка сообщений	4	УК-2	Проверка домашнего задания. Заслушивание сообщений
Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования	Составление сравнительной таблицы методологий проектирования (Lean UX, Design Thinking): преимущества, недостатки, сферы применения Подготовка сообщений	4	УК-2	Проверка домашнего задания Заслушивание сообщений
Раздел 2. Предпроектные исследования и анализ				
Тема 2.1. Анализ целевой аудитории и пользовательских потребностей	Изучение конспекта лекций Проведение исследования целевой аудитории для индивидуального проекта: составление анкеты, проведение онлайн-опроса (минимум 10 респондентов).	4	УК-2 ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2.2. Исследование конкурентов и анализ аналогов	Изучение конспекта лекций Подготовка библиотеки UI-паттернов для заданной категории продуктов	4	УК-2 ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2.3. Формирование технического задания и брифа	Изучение конспекта лекций Разработка полноценного	6	УК-2 ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время

	технического задания для индивидуального дизайн-проекта с учетом всех требований и ограничений			практического занятия.
Раздел 3. Этапы и методы проектирования				
Тема Концептуальное проектирование	3.1. Создание мудборда для индивидуального дизайн-проекта: цветовая палитра, типографика, иконки.	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема Прототипирование и визуализация решений	3.2. Разработка полноценного интерактивного прототипа индивидуального проекта в Figma (все основные экраны и переходы). Изучение продвинутых функций Figma (компоненты, Auto Layout, прототипирование с анимацией), применение в прототипе. Проведение пользовательского тестирования прототипа	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3.3. Презентация и защита дизайн-проекта	Подготовка презентации индивидуального проекта для защиты (15-20 слайдов) с полным обоснованием всех решений. Оформить кейс индивидуального проекта для портфолио Подготовка итогового проекта	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. Захист итогового 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 «Основы проектирования в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2021. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник/ отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 183 с.
3. Крейг Дж. Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Крейг, И. Скала; пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой. - СПб.: Питер, 2021. - 176с.: ил.
4. Одношовина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношовина - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2021. - 53с.: ил.
5. Феличи Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи; пер. с англ. - СПб.: БХВ-Петербург, 2021 - 496 с.: ил.
6. Хеллер С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер, Г. Андерсон. - СПб: Питер, 2021. - 120с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебник / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 90 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071> (дата обращения: 21.04.2025).
2. Воронова И.В. Проектирование: учебник для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 167 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567908> (дата обращения: 21.04.2025).
3. 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: 21.04.2025).
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565340> (дата обращения: 21.04.2025).
5. Пашкова И.В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И.В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 95 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224> (дата обращения: 21.04.2025).

Дополнительные источники

1. Брызгов Н.В. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика / Н.В. Брызгов, С.В. Воронежцев, В.Б. Логинов; ГОУ ВПО МГХПА им. С.Г. Строганова. - М.: МГХПА им.С.Г. Строганова, Из-во В. Шевчук, 2021. - 160с.: ил.

2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2021. - 272с.: ил.

3. Мартин Белла Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханингтон. - СПб: Питер, 2022.- 208с.: ил.

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

5. Шокорова Л.В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л.В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 74 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563905> (дата обращения: 21.04.2025).

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

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

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

Цель дисциплины - формирование у обучающихся системы знаний и практических навыков в области проектной деятельности в дизайне, обеспечивающих способность к проведению предпроектных исследований и художественно-технической разработке дизайн-проектов в сфере веб-дизайна и мобильной разработки.

Основные задачи дисциплины

- изучение теоретических основ и методологии проектной деятельности в дизайне;
 - освоение методов предпроектных исследований: анализ целевой аудитории, конкурентов и формирование технического задания;
 - формирование практических навыков концептуального проектирования, прототипирования и визуализации дизайн-решений с использованием специализированных программ;
- овладение навыками презентации и защиты дизайн-проектов, выстраивания взаимоотношений с заказчиком

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

При подготовке к зачету с оценкой следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, выполненные практические задания. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

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

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

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

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

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий;
- подготовка к итоговому тестированию;
- Оформление презентации проекта, портфолио.

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

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
Онлайн платформа для командной работы Miro;
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Mozilla Firefox
Adobe Reader
Eset NOD32
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL
Microsoft Office 2016
CorelDRAW
Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery
id700549166)
Microsoft™ Office®
Google Chrome
«Балаболка»
NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

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

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Кабинет информационных систем профессиональной деятельности № 334 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная 1 створчатая Доска для объявлений Условия для лиц с ОВЗ: Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Расширенный дверной проем 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 парты для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ

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