

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.03.2024 11:11:46
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора: 2021

Рабочая программа дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 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 промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) | 12 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) | 12 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) | 13 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) | 13 |
| 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

Проектирование в цифровой разработке.

1.2. Цель дисциплины

Обеспечить фундаментальную подготовку студентов по освоению, реализации и применению технологий создания дизайна веб - объектов, как в процессе обучения, так и в будущей профессиональной деятельности.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;
- изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов общества на дизайн цифровых объектов и систем;
- освоение проектных методик, имеющих мультисенсорную природу, обеспечивающих интерактивное взаимодействие с пользователем, формирующих гибкую, подвижную среду, обогащенную медиа компонентами (звук, графикой, анимацией, видео, текстом).

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

Процесс изучения дисциплины (модуля) Проектирование в цифровой разработке направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника | Код и наименование индикатора достижения компетенций |
|---|---|
| УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применить системный подход для решения поставленных задач | УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач |
| | УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности |
| | УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач |
| ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории |
| | ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| | ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета |
| ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов | ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса |

| | |
|---|--|
| графического пользовательского интерфейса | ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами |
| | ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов |

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Проектирование в цифровой разработке» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

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 2 зачетных единиц, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе, 4 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебных занятий | Всего | Разделение по семестрам |
|---|-----------|-------------------------|
| | | 4 |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ | 2 | 2 |
| Общая трудоемкость, час. | 72 | 72 |
| Аудиторные занятия, час. | 36 | 36 |
| Лекции, час. | 10 | 10 |
| Практические занятия, час. | 26 | 26 |
| Самостоятельная работа | 36 | 36 |
| Курсовой проект (работа) | - | - |
| Контрольные работы | - | - |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | Экзамен | Экзамен |

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

5.1. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа

Тема 1. Web-сайт. Классификация Web-сайтов

Интернет, всемирная паутина. Web-сайт, Web- страница, web-сервер. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению

Тема 2. Этапы разработки web-сайта

Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. Основные элементы, размещаемые на web-странице. Формирование образа будущего сайта

Тема 3. Навигационная структура web-сайта

Модели организации сайта: линейная организация, иерархия, решетка. Удобство использования и структуры сайта. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации».

Тема 4. Формат web- страницы

Типы формата web-страниц: «резиновый» дизайн; «кверху от сгиба»; панорамные страницы; подгон страницы. Выбор формата и типа сайта.

Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна

Тема 1. Основные правила web-дизайна

Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стиля. Дизайн домашней страницы

Тема 2. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах

Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов. Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы

Тема 3. Язык разметки гипертекста HTML

Определение. Назначение и принцип работы. Теги одиночные и контейнерные. Структура HTML документа. Основные теги форматирования текста. Заголовки, параграф, шрифт. Списки. Логическое и физическое форматирование. Представление цветов в документе. Теги вставки линий, изображений. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки

Тема 4. Фреймы

Фрейм и набор фреймов. Схемы наборов фреймов. Создание фреймов и их оптимизация. Решение проблем с фреймами. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов

Тема 5. Табличный дизайн

Создание таблицы. Работа с ячейками. Использование таблиц для оформления страниц. Вложенные таблицы. Создание и форматирование таблицы.

Раздел 3. Создание анимации

Тема 1. Использование шаблонов

Определение, назначение. Создание. Изменяемые и неизменяемые области. Вложенные шаблоны. Недостатки шаблонов и их преодоление.

Тема 2. Свободно позиционируемые элементы

Определение, назначение. Создание свободно позиционируемых элементов, параметры. Недостатки и их преодоление

Тема 3. Создание динамических эффектов

Создание динамических эффектов средствами программы Macromedia DreamWeaver и ImageReady. Особенности создания Rollovers.

Тема 4. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady

Эффект движения, эффект изменения прозрачности. Текстовые деформации. Банеры. Создание анимации. Различные методы создания анимации

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 | | | | |
| Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа | | | | | |
| Тема 1. Web- сайт. Классификации web-сайтов | 1 | - | 1 | 1 | - |
| Тема 2. Этапы разработки web-сайта | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 3. Навигационная структура web-сайта | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 4. Формат web- страницы | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна | | | | | |
| Тема 1. Основные правила web-дизайна | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 2. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 3. Язык разметки гипертекста HTML | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 4. Фреймы | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 5. Табличный дизайн | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Раздел 3. Создание анимации | | | | | |
| Тема 1. Использование шаблонов | 6 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Тема 2. Свободно позиционируемые элементы | 5 | 3 | 2 | - | 2 |
| Тема 3. Создание динамических эффектов | 5 | 3 | 2 | - | 2 |
| Тема 4. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady | 7 | 3 | 4 | - | 4 |
| Экзамен | | | | | |
| Всего | 72 | 36 | 36 | 10 | 26 |
| Всего зачетных единиц | 2 | | | | |

5.3. Лекционные занятия

| Тема | Содержание | часы | Формируемые компетенции |
|---|--|------|-------------------------|
| Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа | | | |
| Тема 1. Web- сайт. Классификации web-сайтов | Интернет, всемирная паутина. Webсайт, Web- страница, web-сервер. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Тема 2. Этапы разработки web-сайта | Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. Основные элементы, размещаемые на web-странице. | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |

| | | | |
|---|---|---|------------------|
| | Формирование образа будущего сайта | | |
| Тема 3. Навигационная структура web-сайта | Модели организации сайта: линейная организация, иерархия, решетка. Удобство использования и структуры сайта. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации». | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Тема 4. Формат web-страницы | Типы формата web-страниц: «резиновый» дизайн; «к верху от сгиба»; панорамные страницы; подгон страницы. Выбор формата и типа сайта. | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна | | | |
| Тема 1. Основные правила web-дизайна | Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стиля. Дизайн домашней страницы | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Тема 2. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах | Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Тема 3. Язык разметки гипертекста HTML | Определение. Назначение и принцип работы. Теги одиночные и контейнерные. Структура HTML документа. Основные теги форматирования текста. Заголовки, параграф, шрифт. Списки. Логическое и физическое форматирование. Представление цветов в документе. Теги вставки линий, изображений. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Тема 4. Фреймы | Фрейм и набор фреймов. Схемы наборов фреймов. Создание фреймов и их оптимизация. Решение проблем с фреймами. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Тема 5. Табличный дизайн | Создание таблицы. Работа с ячейками. Использование таблиц для оформления страниц. Вложенные таблицы. Создание и форматирование таблицы. | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |
| Раздел 3. Создание анимации | | | |
| Тема 1. Использование шаблонов | Определение, назначение. Создание. Изменяемые и неизменяемые области. Вложенные шаблоны. Недостатки шаблонов и их преодоление. | 1 | УК-1; ПК-3; ПК-4 |

5.4. Практические занятия

| Тема | Содержание | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|---|--|------|-------------------------|---|
| Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа | | | | |
| Тема 2. Этапы разработки web-сайта | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Тема 3. Навигационная структура web-сайта | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации». | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Тема 4. Формат web-страницы | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Выбор формата и типа сайта | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна | | | | |
| Тема 1. Основные правила web-дизайна | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Дизайн домашней страницы. | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Тема 2. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: ло- | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |

| | | | | |
|--|---|---|------------------|---|
| | готип, фон, баннер, визуалы | | | |
| Тема 3. Язык разметки гипертекста HTML | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Тема 4. Фреймы | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Тема 5. Табличный дизайн | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Создание и форматирование таблицы. | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Устный опрос Практическое задание с презентацией |
| Раздел 3. Создание анимации | | | | |
| Тема 1. Использование шаблонов | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Практическое задание с презентацией |
| Тема 2. Свободно позиционируемые элементы | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Работа со свободными элементами в html-документе | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Практическое задание с презентацией |
| Тема 3. Создание динамических эффектов | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Создание кнопок. Создание динамических эффектов. | 2 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Практическое задание с презентацией |
| Тема 4. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady | Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Создание анимации. Различные методы создания анимации | 4 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Практическое задание с презентацией |

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема | Виды самостоятельной работы | часы | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|---|--|------|-------------------------|---|
| Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа | | | | |
| Тема 2. Этапы разработки web-сайта | Изучение теоретического материала по теме. | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 3. Навигационная структура web-сайта | Изучение теоретического материала по теме. | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 4. Формат web-страницы | Изучение теоретического материала по теме. | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна | | | | |
| Тема 1. Основные правила web-дизайна | Изучение теоретического материала по теме. | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 2. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах | 1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 3. Язык разметки гипертекста HTML | 1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 4. Фреймы | 1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 5. Табличный дизайн | 1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Раздел 3. Создание анимации | | | | |
| Тема 1. Использование шаблонов | 1. Изучение теоретического материала по теме. | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, пре- |

| | | | | |
|--|--|---|---------------------|---|
| | 2. Выполнение домашнего задания по теме | | | зентация. |
| Тема 2. Свободно позиционируемые элементы | 2. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 3. Создание динамических эффектов | 1. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |
| Тема 4. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady | 3. Изучение теоретического материала по теме. 2. Выполнение домашнего задания по теме | 3 | УК-1; ПК-3; ПК-4 | Самостоятельная работа по практическому заданию, презентация. |

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Проектирование в цифровой разработке» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2018. - 183 с.
2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайнера: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 272с.: ил.
3. Одношвина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2019. - 53с.: ил.
4. Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва: Академия, 2020. - 288 с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Пашкова И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 179 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495775> (дата обращения: 16.05.2023).
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 208 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 16.05.2023).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Объёмно-пространственная композиция [Текст]: учеб. пособие для вузов / под ред. А.Ф. Степанова. - 3-е изд. стереотип. - М.: Архитектура-С, 2015. - 256с.: ил.
2. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе [Текст] Основы графического проектирования: учеб. пособие для вузов / Р.Ю. Овчинникова. - М.: ЮНИТИ, 2015. - 239с.: ил.
3. Цифровой дизайн. Создавайте на компьютере замечательные. Фирменные бланки и эмблемы. Приглашения и визитки. Брошюры и клубные карты. Ве / Люк Хэрриот, Дэвид Дабнер. - М.: АСТ, 2015. - 160с.: ил. - (Первые шаги).

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

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>

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

Дисциплина «Проектирование в цифровой разработке» должна сформировать практические навыки работы студента с веб –сайтами. Теоретические знания о применении методики формирования элементов мультимедиа с помощью современных программных средств.

Цель дисциплины – обеспечить фундаментальную подготовку студентов по освоению, реализации и применению технологий создания дизайна веб - объектов, как в процессе обучения, так и в будущей профессиональной деятельности.

Основные задачи дисциплины:

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;
- изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов общества на дизайн цифровых объектов и систем;

освоение проектных методик, имеющих мультисенсорную природу, обеспечивающих интерактивное взаимодействие с пользователем, формирующих гибкую, подвижную среду, обогащенную медиа компонентами (звук, графикой, анимацией, видео, текстом).

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

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Проектирование в цифровой разработке», в котором содержатся описание заданий для текущего контроля, методические рекомендации к их выполнению, а также требования к экзамену.

Самостоятельная работа заключается в изучении тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им информационным источникам, в решении заданий, решении кейс-задач, решении разноуровневых задач и заданий, выполнении расчётно-графических работ. Самостоятельная работа включает освоение теоретической составляющей и выполнение практических задач.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Студент в процессе обучения должен не только освоить учебную программу, но и приобрести навыки самостоятельной работы. Студенту предоставляется возможность работать во время учёбы более самостоятельно, чем учащимся в средней школе. Студент должен уметь планировать и выполнять свою работу.

Самостоятельная работа студентов является обязательной для каждого студента и определяется учебным планом.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности и требования к уровню самостоятельности выпускников для того, чтобы за период обучения искомый уровень был достигнут.

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.

Виды самостоятельных работ

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: - аудиторная; - внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Содержание внеаудиторной самостоятельной определяется в соответствии с рекомендуемыми видами заданий согласно примерной и рабочей программ учебной дисциплины.

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

Чтобы развить положительное отношение студентов к внеаудиторной самостоятельной работе студентов, следует на каждом её этапе разъяснять цели работы, контролировать понимание этих целей студентами, постепенно формируя у них умение самостоятельной постановки задачи и выбора цели.

Оценка успешности ведётся в традиционной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» - и отражается в электронном журнале, рассчитывается по формуле, в которой видам самостоятельной работы может быть присвоен разный вес – от 1 до 4; определены критерии оценивания в предварительной визуальной презентации работы: от 30 % до 59% наличие выполненного – «удовлетворительно»; 60% – 79 % – «хорошо»; 80% -100% «отлично».

По результатам выполнения СРС можно определить текущую успеваемость и рейтинг студента. Своевременная сдача работ, выполненных самостоятельно или на аудиторных занятиях, межсессионных заданий стимулируется ограничением сроков их приёма, дополнительными баллами к весу оценки, установленной ранее и влияющей на окончательную оценку.

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. | Лаборатория компьютерного дизайна № 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
| 2. | Библиотека. Читальный зал № 122 | <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Автоматизированное рабочее место библиотекаря Автоматизированное рабочее место читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |

