

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 09.07.2025 19:40:57  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2023

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 науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28 апреля 2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна,  
рисунка и живописи,  
кандидат культурологии, доцент

Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля).....4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....6
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....12
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....12
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....12
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....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.....14
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....14

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

### 1.1. Наименование дисциплины

Проектирование в цифровой разработке

### 1.2. Цель дисциплины

Цель освоения дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» – формирование у студентов системы знаний и практических навыков в области проектирования пользовательских интерфейсов и пользовательского опыта (UX/UI) для цифровых продуктов и веб-сервисов на основе аналитики целевой аудитории, рынка и конкурентов в среде Figma.

### 1.3. Задачи дисциплины

- изучение основных понятий и принципов UX- и UI-дизайна в контексте цифровых продуктов и веб-проектов;
- изучение методов сбора и анализа данных о целевой аудитории, конкурентах и рынке для обоснования решений по проектированию интерфейсов;
- освоение инструментов прототипирования интерфейсов (wireframe, макеты, интерактивные прототипы) в среде Figma;
- формирование навыков проектирования веб-интерфейсов с использованием автолэйаутов, стилей, компонентов, вариантов и UI-kit в Figma;
- освоение принципов настройки визуальной системы интерфейса (сетки, типографика, цвет, иконки) и документирования ее в виде дизайн-системы;
- развитие навыков создания анимаций и интерактивных сценариев пользовательского взаимодействия в прототипах;
- формирование умений проводить базовую проверку качества и удобства интерфейсов и презентовать результаты проектных решений.

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

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

<p>ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>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</p>
<p>ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов</p>	<p>ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике          ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике          ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>

### 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) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре.

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

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

Самостоятельная работа	36	36
Курсовой проект (работа)	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Экзамен	Экзамен

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

### **5.1. Содержание дисциплины**

#### **Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma.**

Основные понятия цифровой разработки и проектирования интерфейсов. Роль UX- и UI-дизайна в создании цифровых продуктов. Обзор процесса проектирования: от исследования до внедрения. Знакомство с инструментом Figma: интерфейс, основные возможности, организация рабочего пространства и файлов. Принципы командной работы и версионности в Figma.

#### **Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса.**

Методы сбора и анализа данных о целевой аудитории: портреты пользователей (personas), сценарии использования продукта. Анализ конкурентов: оценка интерфейсов, выявление сильных и слабых сторон, бенчмаркинг. Анализ рынка и трендов в UX/UI. Формулирование задач и требований к проектируемому интерфейсу на основе аналитических данных. Документирование результатов аналитики.

#### **Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя.**

Принципы построения информационной архитектуры цифровых продуктов. Проектирование навигации и структуры разделов. Разработка пользовательских сценариев (user flows) и карт пути пользователя (user journey map) в Figma или на досках (Miro, FigJam). Определение ключевых точек взаимодействия пользователя с интерфейсом. Валидация структуры через пользовательское тестирование.

#### **Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы.**

Этапы прототипирования: от низкодетализированных каркасов (wireframes) до детальных макетов (mockups). Создание экранов интерфейса в Figma: работа с фреймами, слоями, текстом и графикой. Настройка интерактивных связей между экранами (prototype mode) для демонстрации сценариев взаимодействия. Экспорт прототипов для тестирования и презентации заказчику. Инструменты комментирования и совместной работы над прототипом.

#### **Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit.**

Основы визуальной организации интерфейса: модульные сетки (grid systems), отступы и выравнивание. Типографика в интерфейсах: выбор шрифтов, иерархия текста, читаемость. Работа с цветом: цветовые палитры, контрастность, доступность (accessibility). Иконография и графические элементы интерфейса. Создание UI-kit (библиотеки элементов интерфейса) в Figma: кнопки, поля ввода, карточки, иконки. Документирование визуального языка.

#### **Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы.**

Работа с компонентами (components) в Figma: создание, редактирование, использование экземпляров (instances). Настройка стилей (styles) для цвета, текста и эффектов с целью обеспечения единообразия интерфейса. Создание вариантов компонентов (variants) для управления состояниями (default, hover, active, disabled). Использование автолэйаутов (auto

layout) для адаптивности и автоматизации изменения размеров элементов. Построение масштабируемой дизайн-системы для цифрового продукта.

### Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа, подготовка к внедрению.

Проектирование микроанимаций и интерактивных переходов в прототипах Figma (smart animate, переходы между экранами). Использование анимации для улучшения пользовательского опыта и обратной связи. Подготовка интерактивного прототипа для демонстрации заказчику и тестирования с пользователями. Методы базового юзабилити-тестирования: модерируемое и немодерируемое тестирование, анализ результатов. Подготовка спецификаций и передача макетов разработчикам (design handoff). Экспорт ассетов и документирование решений.

### 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	из них Практическая подготовка
<b>4 семестр</b>						
Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma	4	2	2	2	-	-
Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса	8	4	4	-	4	4
Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя	12	6	6	2	4	4
Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы	12	6	6	2	4	4
Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit	12	6	6	2	4	4
Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы	12	6	6	2	4	4
Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа, подготовка к внедрению	12	6	6	-	6	6
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>72</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	<b>26</b>

### 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
<b>4 семестр</b>			
Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma	Роль проектирования в цифровой разработке. Понятия UX и UI. Этапы процесса проектирования цифрового продукта. Обзор интерфейса и основных возможностей Figma как инструмента проектирования интерфейсов.	2	УК-1
Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя	Информационная архитектура цифрового продукта. Построение структуры разделов и навигации. Пользовательские сценарии и карты пути пользователя (user journey map) как основа для проектирования интерфейсов.	2	ПК-3 ПК-4
Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы	Принципы прототипирования интерфейсов. Каркасы экранов (wireframes) и макеты (mockups) в Figma. Использование фреймов, сеток и базовых элементов при построении прототипов. Настройка простых интерактивных связей между экранами.	2	ПК-3 ПК-4
Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit	Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цветовые схемы, иконография. Требования к читаемости и доступности интерфейса. Подходы к созданию UI-kit: базовые элементы, состояния, правила использования.	2	УК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы	Компоненты и стили в Figma: создание и использование компонент, текстовых и цветовых стилей. Варианты компонент и автолэйауты как инструмент адаптивного и масштабируемого интерфейса. Основы построения дизайн-системы на базе компонентов Figma.	2	ПК-3 ПК-4

### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория,	Практическое задание: проведение аналитики для выбранного цифрового продукта в Figma / FigJam: описание целевой аудитории, формирование пользовательских персонажей, сбор и	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ

конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса	структурирование данных о конкурентах и рынке. Формулирование задач интерфейса на основе результатов анализа.			Подготовка сообщений (докладов)
Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя	Практическое задание: построение информационной архитектуры продукта и пользовательских сценариев. Создание схемы навигации и user flow в Figma / FigJam. Оформление карты пути пользователя (user journey map) с ключевыми точками взаимодействия.	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ
Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы	Практическое задание: разработка набора wireframes для основных экранов интерфейса в Figma. Настройка сеток и базовой структуры экранов. Создание простого интерактивного прототипа с переходами между ключевыми экранами.	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)
Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit	Практическое задание: разработка визуальной концепции интерфейса. Настройка шрифтовых и цветовых стилей в Figma. Создание UI-kit: кнопки, поля ввода, карточки, иконки, состояния элементов. Применение UI-kit при оформлении макетов экранов.	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ
Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автोलэйауты в Figma как основа дизайн-системы	Практическое задание: перевод основных элементов интерфейса в компоненты, настройка стилей и вариантов (состояний). Использование автोलэйаутов для построения адаптивных списков, карточек и форм. Организация библиотеки компонентов (дизайн-системы) в Figma.	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Подготовка сообщений (докладов)
Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа,	Практическое задание: настройка интерактивных переходов и микроанимаций в прототипе Figma (smart animate и другие эффекты). Подготовка сценариев юзабилити-тестирования прототипа, проведение базового теста в малой группе и фиксация замечаний.	6	УК-1 ПК-3 ПК-4	Выполнение практических работ Защита итогового проекта

подготовка к внедрению	Подготовка короткой презентации решений и результатов тестирования.			
------------------------	---	--	--	--

### 5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma	Изучение лекционного материала по теме. Подготовка конспекта по основным этапам процесса проектирования цифрового продукта и ролям UX/UI-дизайнера. Самостоятельное изучение интерфейса Figma по справочным материалам и обучающим ресурсам, фиксация основных инструментов и возможностей в виде краткого обзора.	2	УК-1	Устный опрос
Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса	Изучение лекционного материала по теме. Подготовка аналитического обзора целевой аудитории для выбранного цифрового продукта (описание сегментов и пользовательских персонажей). Самостоятельный поиск и анализ 3–5 конкурентов, фиксация сильных и слабых сторон их интерфейсов. Формулирование перечня задач интерфейса и пользовательских сценариев в виде текстового документа или схемы	4	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя	Изучение лекционного материала по теме. Разработка варианта информационной архитектуры для выбранного продукта: перечень разделов и экранов, иерархия навигации. Самостоятельное построение пользовательских сценариев (user flows) и карты пути пользователя (user journey map) в Figma / FigJam или на схеме, подготовка пояснительной	6	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы

	записки по принятым решениям.			
Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы	Изучение лекционного материала по теме. Самостоятельная проработка каркасов (wireframes) для ключевых экранов продукта в Figma по заданным сценариям. Подготовка базового интерактивного прототипа с переходами между экранами. Оформление короткого текстового отчета о проделанной работе и выявленных проблемах интерфейса.	6	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit	Изучение лекционного материала по теме. Подбор и обоснование цветовой палитры и шрифтовой пары для проекта с учетом задач бренда и требований к читаемости. Самостоятельная разработка мини-UI-kit в Figma (кнопки, поля ввода, базовые элементы навигации) и применение его к ранее созданным макетам. Подготовка пояснений к выбранным визуальным решениям.	6	УК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания
Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы	Изучение лекционного материала по теме. Перевод элементов интерфейса в компоненты, настройка стилей текста и цвета в файле проекта. Самостоятельная настройка вариантов компонент (состояния, размеры) и автолэйаутов для типичных блоков (карточки, списки, формы). Подготовка структуры небольшой дизайн-системы и ее описания.	6	ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа, подготовка к внедрению	Изучение лекционного материала по теме. Самостоятельная проработка анимаций переходов и состояний в прототипе Figma (использование smart animate и других эффектов). Подготовка сценария короткого	6	УК-1 ПК-3 ПК-4	Выполнение практической работы Выполнение домашнего задания Итоговый проект

	юзабилити-теста для 2–3 пользователей, фиксация полученных комментариев в виде списка проблем и предложений по улучшению. Обновление прототипа с учетом результатов тестирования.			
--	---	--	--	--

## **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 «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: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 183 с.
2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2021.- 272с.: ил.
3. Одношвина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2021. - 53с.: ил.
4. Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва: Академия, 2021. - 288 с.: ил.

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

1. 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).
2. 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: 21.04.2025).

### **Дополнительные источники**

1. Объёмно-пространственная композиция: учеб. пособие для вузов / под ред. А.Ф. Степанова. - 3-е изд., стереотип. - М.: Архитектура-С, 2021. - 256с.: ил.
2. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе Основы графического проектирования: учеб. пособие для вузов / Р.Ю. Овчинникова. - М.: ЮНИТИ, 2021. - 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, 2021. - 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*

– Министерство науки и высшего образования Российской Федерации:  
<https://minobrnauki.gov.ru/>;

– Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;

– Образовательная платформа ЮРАЙТ <http://www.urait.ru>

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

Самостоятельная работа включает проработку лекционного материала и выполнение практических и проектных заданий вне аудитории.

Все виды самостоятельной работы проверяются преподавателем через презентации, выполненные задания и тесты, обеспечивая соответствие заявленным компетенциям.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к практическим работам. Самостоятельная практическая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

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

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической, специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки проектов;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ.

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института)

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

**Перечень информационных технологий:**

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

**Перечень программного обеспечения:**

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

**Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

«Гарант аэро»  
КонсультантПлюс  
Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

**Сведения об электронно-библиотечной системе**

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа ЮРАЙТ <a href="http://www.urait.ru">http://www.urait.ru</a>

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория разработки веб-приложений № 329  (Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и	Компьютер Плазменная панель Столы компьютерные Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-

	промежуточной аттестации)	образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	<p>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</p> <p>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>