

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце: **ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»**
ФИО: Сорокина Екатерина Васильевна
Должность: Проректор по учебной работе
Дата подписания: 06.07.2023 17:32:02
Уникальный программный ключ:
4c3e1fa1eb27801ce9382c57cdbe0016eb6e676764aa42b2fad97ddccaafb85e

Кафедра

дизайн

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

Сорокина
23.06.2023



Б1.В.ДВ.02.01

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Графика компьютерных игр
По направлению подготовки	54.03.01 «Дизайн»
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	Очная

Программа дисциплины актуализирована и утверждена
на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 12 от «19» июня 2023 г.

Заведующий кафедрой Вишневецкая Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Графика компьютерных игр» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 2 ЗЕТ / 72 академических часа, в том числе: 64 часа контактной работы и 8 часов самостоятельной работы обучающихся.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы		Количество часов											
		Всего по учебному плану	Семестры										
			1	2	3	4	5	6	7	8			
Контактная работа (всего):		64				64							
в том числе:													
Лекции		12				12							
Практические занятия		48				48							
Контроль самостоятельной работы (КСР)		4				4							
Самостоятельная работа (всего):		8				8							
в том числе курсовая работа													
Виды промежуточной аттестации		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой							
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	72				72							
	Зач. ед.:	2				2							

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии способного решать концептуальные задачи визуализации.

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть принципы, методы выполнения художественно-творческих задач и реализации дизайн-проекта по разработке графического дизайна интерфейса компьютерных игр;
- Раскрыть основные особенности оформления интерфейса игры различного тематического содержания, программные графические пакеты, используемые в создании и разработке визуального дизайна интерфейса для компьютерных игр;

- Продемонстрировать особенности использования современных методов и технологических разработок при проектировании интерфейса в игровой графике.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Графика компьютерных игр» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, Дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплинах «Академический рисунок», «Компьютерные технологии в дизайне», «Специальное проектирование. Концепт игры».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для последующего изучения дисциплин «Фирменный стиль игры», «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D», «Технологии дизайна. Гейм-дизайн», для прохождения учебной и производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
------------------------------------	-------------------------------	--

<p>ПК-1</p> <p>Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна</p>	<p>ПК-1.1</p> <p>Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры, <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать оптимальные методы создания дизайн-продуктов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения
	<p>ПК-1.2</p> <p>Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - традиции формирования интерфейса на европейском и российском рынках, специфику игровой культуры интернет-пространства; - методы применения разных способов проектирования продуктов графического дизайна с разной конструкцией с помощью компьютерной графики; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, - ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса, создавать яркий и конкурентно-способный продукт; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 4

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Форма интерфейса игры. Макетирование	4	16	-	2	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий	-	Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-1.1

Тема 2. Цифровая миниатюра	4	16		2	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Выполнение практических заданий	-	Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-1.1
Тема 3. Графический интерфейс пользователя игры	4	16		4		-		ПК-1.2
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой	-	-		-	Подготовка к промежуточной аттестации	-	-	-
Всего	12	48	4	8	-	-		
	72							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Форма интерфейса игры. Макетирование.

Исследование и препродакшен.

Краткая история развития гейм-индустрии и игровой графики. Дизайн игрового интерфейса - истоки, традиции, особенности. Теоретические основы проектирования интерфейса. Работа с референсами: Исследование и препродакшен. Изучение аналогов, сбор материала по теме семестра, референсы.

Создание мудборда: Формирование «компиляции» из референсов, интерфейсов игр близких по содержанию и стилистике, его элементов, с целью создания необходимого настроения, поиска подходящей стилистики и техники для последующего использования в создании конечного продукта.

Эскизирование.

Формирование общей структуры оконного интерфейса по теме семестра. Разработка постраничного макета. Структура и иерархия окон и элементов.

Дизайн интерфейса игры. Разработка характерных особенностей проекта.

Тональное и цветовое решение.

Характер стилизации и детализовки целого и отдельных элементов.

Решение бекграунда (для интерфейса оболочки).

Ритм в визуальном решении последовательно раскрывающихся окон интерфейса.

Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс.

Сбалансированность структуры экрана.

Визуальное выделение наиболее важных элементов.

Удобочитаемость элементов интерфейса на фоне бекграунда.

Тема 2. Цифровая миниатюра

Визуализация пиктограмм и символов игры

Работа с референсами: Отслеживание существующих стандартов по тематике их разработки. Сбор информации – скетчей, знаков промдизайна, сбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Источником информации могут быть скриншоты с интерфейсов игр, материал из интернета, с известных веб-сайтов по арту компьютерных игр и веб-дизайну, скетчи, специально созданные художниками (вся необходимая совокупность информации - референсы).

Создание мудборда - «компиляции» из символов или изображений объектов с целью создания необходимого настроения, поиска подходящей стилистики и техники для последующего использования в создании конечного продукта. Скетчи линейки пиктограмм монохромные и цветные. Поиски и решение характерных стилистических особенностей,

определение пропорциональных размеров символов, а так же определение необходимой меры детализации для решения элементов дизайна интерфейса игрового проекта. Создание и применение пиктограмм: Скetchи пиктограммы. Прототипирование - опора на известные и во многих случаях визуально закрепленные в сознании пользователей символы. Стандартизация и поиск новых решений.

Формирование навыков работы в низком разрешении: Изучение особенностей создания «пиксельных» изображений для вебграфики.

Функциональные пиктограммы: Создание эскизов. Представление абстрактных понятий, функций, операций на пиктографическом визуальном языке. Использование источников, прототипов и придание им стилистического соответствия создаваемому интерфейсу игры. Поиск новых решений. Выполнение итогового варианта.

Символы, как отражение объектов: Создание эскизов на основе изученного материала и выполнение итогового варианта с обязательной стилистической согласованностью.

Иконографика (пиксельная графика).

Работа с референсами: Отслеживание существующих стандартов по тематике их разработки. Сбор информации – скетчей, сбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Источником информации могут быть скриншоты с интерфейсов игр, материал из интернета, из известных веб-сайтов по арту компьютерных игр и веб-дизайну, скетчи, специально созданные художниками (вся необходимая совокупность информации - референсы).

Создание мудборда - «компиляции» из символов или изображений объектов с целью создания необходимого настроения, поиска подходящей стилистики и техники для последующего использования в создании конечного продукта. Подбор линейки референсов монохромных и цветных для анализа и поиска решения собственной серии иконок. Поиски и решение характерных стилистических особенностей, определение пропорциональных размеров символов, а так же определение необходимой меры детализации для решения элементов дизайна интерфейса игрового проекта.

Пиксельная графика: Художественная проработка иконок персонажей, скилов (способности), сетов (предметы и доспехи аватар), инвентаря, расходников и т.д.; Мелкие иконки, средние, большие: Отрисовка в графическом редакторе, детализировка иконок с учетом разрешения, размера, стилистической заданности.

Гербы, флаги, орнаментальные элементы, фурнитура: В отличие от стандартных иконок, исполняются в более крупном формате. Скetchирование, работа в цвете. Отрисовка в графическом редакторе, детализировка иконок с учетом разрешения, размера, стилистического решения.

Создание баннеров: баннер «Победа», «Поражение», «Выход из игры», рекламные баннеры и т.п. Крупная форма иконки, часто полноценное изображение иногда

анимированное. Требуется композиционное решение. Художественная проработка. Отрисовка в графическом редакторе, детализировка.

Тема 3. Графический интерфейс пользователя игры *Шрифт в графических интерфейсах игры.*

Работа с референсами: Сбор информации – подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Источником информации могут быть референсы с интерфейсов компьютерных игр, материал из Интернета, эскизы оформления шрифтовых элементов, созданные художниками, а также разные логотипы и в том числе и логотипы компьютерных игр.

Иерархия текстов, выделения, цвет, смена гарнитуры: Достижение результата через управление визуальной иерархией при помощи таких средств, как цвет, форма, расположение и масштаб. Использование знаний, полученных при изучении типографики. Основной текст: Работа с блоками основного текста и с заголовками (Game info, страницы истории, инструкции, и т.д.):

Оформление пояснений (краткие сообщения): Создание рамок, блоков, панелей и пр. стилистически согласованных и детально отработанных.

Шрифтовые элементы: Создание логотипа (название игры), оформление ссылок, кнопок со шрифтами, и т.д.; Работа с эскизами и художественная проработка в графическом редакторе, детализировка. Создание законченного изображения.

Визуальная структура текстовой информации с дополнением пиктографических обозначений объектов различных типов; Комбинирование, эскизы вариантов компоновки.

Сетка.

Использование знаний, полученных при изучении верстки и типографики.

Симметрия и баланс. Вертикальная симметрия. Диагональная симметрия

Выравнивание визуальных элементов;

Выравнивание элементов разнесенных по группам и панелям;

Выравнивание подписей;

Выравнивание внутри группы функциональных элементов;

Создание визуального ряда в соответствии с логическим маршрутом;

Окна, содержащие информацию.

Элементы управления. Меню, панели инструментов, диалоговые окна, вкладки, кнопки.

Работа с референсами: Сбор информации – подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Источником информации могут быть референсы с интерфейсов компьютерных игр, клипарты, эскизы оформления шрифтовых элементов, созданные художниками и разнообразные элементы веб-дизайна.

Объединение текста, графики и данных: Группировка, связь и взаимодействие всех элементов визуальной структуры от деталей до решения групп элементов. Подчинение всех частей единому стилю.

Вылетающие меню, каталоги, подкаталоги: Создание стилистически согласованных и детально отработанных рамок, блоков, панелей и пр. Использование визуальных свойств для группировки элементов и создания четкой иерархии.

Разные элементы навигации (таблицы, свитки, схемы, системы координат, сноски и пр.): Эскизы и поиск стилистического решения. Художественная проработка и детализация. Создание законченных изображений.

Фреймы, контейнеры, панели: Дизайн строки загрузки и поиска, рамки с текстом, линейки, контроль уровней и звукового сопровождения т.п.- прорисовка рамок, блоков, панелей и пр. стилистически согласованных и детально отработанных.

Статические информационные окна с использованием анимации; Работа над эскизами.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам, изучения дополнительного теоретического материала и подготовки к практическим занятиям по темам № 1 – 3. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Форма интерфейса игры. Макетирование	Интерактивная технология	Интерактивная технология
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Цифровая миниатюра	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

Тема 3. Графический интерфейс пользователя игры.	Интерактивная технология	Интерактивная технология
	Традиционная технология	Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающимся выполняются практические задания, проводятся устные опросы. Результаты выполнения всех практических заданий и устных опросов являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательными для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом зачет с оценкой. Зачет с оценкой проводится в форме устного ответа на вопрос и просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль.

Перечень типовых практических заданий

Тема 1. Форма интерфейса игры. Макетирование.

1 Практическое задание: Эскизирование. Разработка постраничного макета игры. Разработка характерных особенностей интерфейса проекта игры.

Тема 2. Цифровая миниатюра

2 Практическое задание: Визуализация пиктограмм и символов

Задание: создать скетчи пиктограмм - представление абстрактных понятий, функций, операций на пиктографическом, визуальном языке с использованием источников, прототипов и придание им стилистического соответствия создаваемому интерфейсу игры.

3 Практическое задание: Пиктограммы-персонажи для мелкого формата иконок

Задание: Разработать «пиксельные» изображения для интерфейса игры.

Тема 3. Графический интерфейс пользователя игры

4 Практическое задание: Работа с референсами. Создание мудборда. Создание визуального ряда в соответствии с логическим маршрутом. Выполнение работы с референсами: интерфейсы компьютерных игр, клипарты, эскизы оформления шрифтовых элементов, созданные художниками и разнообразные элементы.

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой

- 1 Определение интерфейса компьютерной игры
- 2 Цели графического пользовательского интерфейса игры.
- 3 Жанры компьютерных игр.
- 4 Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?
- 5 Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса
- 6 Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр
- 7 Особенности дизайна интерфейса компьютерных игр
- 8 Язык символов.
- 9 Особенности визуализации пиктограмм и символов.
 - 10 Что такое прототипирование, и каково его применение?
- 11 Процесс создания иконки. Удобочитаемость.
- 12 Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?
- 13 Создание логотипа игры. Особенности и специфика.
- 14 Выравнивание визуальных элементов. Сетка.
- 15 Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя)
- 16 Какие графические программы используются в проектировании игровой графики?

- 17 Задачи графического пользовательского интерфейса игры.
- 18 Конструктивные особенности и различия проектирования их интерфейсов
- 19 Виды компьютерных игр.
- 20 Художественные особенности и различия проектирования их интерфейсов
- 21 Стилистические особенности и различия проектирования их интерфейсов
- 22 Предварительный функциональный анализ игрового проекта
- 23 Отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).
- 24 Визуальная метафора.
- 25 Пиктограмма.
- 26 Система навигации.
- 27 Художественная проработка и детализовка.
- 28 Создание мудборда
- 29 Особенности создания художественного образа интерфейса компьютерной игры
- 30 Проектирование полноценного проекта интерфейса компьютерной игры, включающего в себя окна, панели , рамки, иконки, всплывающие окна, меню.

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Перечень лицензионного программного обеспечения

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №291/Tr от 28.12.2021
3	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	ЛД ООО "Консультант" дог №251/02 от 01.01.2022
4	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 19.01.2022 (бессрочно)

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;

- 7-Zip– архиватор;

- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;

-Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;

-K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;

- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере; - Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;

- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
2	Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл ; пер. с англ. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. – ISBN 978-5-96142-512-3. - Текст : электронный - URL: https://znanium.com/catalog/product/107794		ЭБС Znanium.com
3			

11.2. Дополнительная литература

1. Бревнова, Ю. А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект) : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии по специальности 24.00.01. - теория и история культуры / Ю. А. Бревнова. - Москва, 2012. - 29 с. - Текст : электронный. - URL:
<https://znanium.com/catalog/product/523327>.

2. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна/СмирноваЛ.Э. - Краснояр.: СФУ, 2014. - 224 с.: ISBN 978-5-7638-3096-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/550383>.

3. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736>

Периодические издания

1. Publish. Дизайн. Верстка. Печать [Электронный ресурс] : проф. журнал. – Режим доступа: <http://dlib.eastview.com/browse/publication/64080>
2. Геометрия и графика [Электронный ресурс] : научно – методический журнал. – Режим доступа. - <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

11.3. Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы

1. East View Information Services : Universal Databases (универсальные базы данных) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dlib.eastview.com>.
2. IPRBooks.ru : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru>.
3. ZNANIUM.COM: электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://znanium.com>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru>; T:\consultantplus\cons.exe.
5. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://uisrussia.msu.ru/index.php>
6. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru>.
7. ЭБС ТАУ: электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во-время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее

ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении зачета с оценкой.

Формой промежуточного контроля выступает зачет с оценкой. Зачет с оценкой выставляется по результатам текущего контроля и устного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

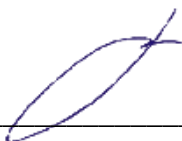
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

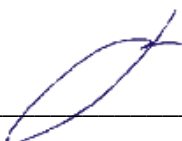
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

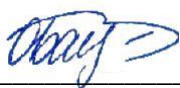
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК


О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



(подпись)