



## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Технологии дизайна. Визуальные эффекты» 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: 5 ЗЕТ / 180 академических часов, в том числе: 48 часов контактной работы и 96 часов самостоятельной работы обучающихся.

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

Вид учебной работы	Всего по учебному плану	Количество часов							
		Семестры							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Контактная работа (всего):</b>	<b>48</b>								48
в том числе:									
Лекции	4								4
Практические занятия	40								40
Контроль самостоятельной работы (КСР)	4								4
<b>Самостоятельная работа (всего):</b>	<b>96</b>								96
в том числе курсовая работа									
<b>Виды промежуточной аттестации</b>	<b>Экзамен 36</b>								Экзамен 36
<b>ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:</b>	<b>Часы:</b>	<b>180</b>							180
	<b>Зач. ед.:</b>	<b>5</b>							5

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель дисциплины** – сформировать компетенции обучающегося в области проектирования визуальных эффектов.

### **Задачи дисциплины:**

Рассмотреть набор продуктов дизайна для создания визуальных эффектов.

Раскрыть последовательность решения задач создания; приемы разработки визуальных эффектов с учетом единого подхода к решению визуальных эффектов задач в системе визуальных коммуникаций.

- Продемонстрировать способность находить оптимальные методы решения в дизайн-проектировании при разработке визуальных эффектов.

### **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Учебная дисциплина «Технологии дизайна. Визуальные эффекты» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Дисциплины (модули) по выбору б (ДВ.б). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплинах «Компьютерные технологии в дизайне», «Графика компьютерных игр».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы 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.

<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
------------------------------------	-------------------------------	--

<p><b>ПК-3</b></p> <p>Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-3.2</b></p> <p>Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности;</li> <li>- определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.</li> </ul>
<p><b>ПК-4</b></p> <p>Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p><b>ПК-4.1</b></p> <p>Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологии создания дизайн-проекта;</li> <li>- программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</li> </ul>

	<p><b>ПК-4.2</b></p> <p>Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> <li>- основы создания и корректировки рендера, композиции;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</li> </ul>
<p><b>ПК-5</b></p> <p>Способен Внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p><b>ПК-5.1</b></p> <p>Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности;</li> <li>- определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях</li> </ul>

## 5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 8

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промеж уточная аттеста ция в часах	Форма текущего контроля	Формир уемые компете нции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лек ции	Практичес кие занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Дизайн адресных материалов	1	10		6	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-3.2
Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм	1	10		20		-		ПК-4.1
Тема 3. Знаковые системы в визуальной коммуникации.	1	10		30		-		ПК-4.2
Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	1	10		30				ПК-5.1

Форма промежуточной аттестации <b>Экзамен</b>				10	Подготовка к промежуточной аттестации	36		
<b>Всего</b>	<b>4</b>	<b>40</b>	<b>4</b>	<b>96</b>		<b>36</b>		
	<b>180</b>							

## **6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Тема 1. Дизайн адресных материалов**

Языки и знаковые средства проектирования. Адресация информационных материалов. Комплексное воздействие на целевую аудиторию. Импринтинг образов и идей. Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Знаковые системы. Общеупотребительные и специализированные типы визуальных языков. Исторические и современные виды знаковых систем. Визуальные коммуникации. Средства графического дизайна в проектировании знаковых систем.

### **Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм**

Целевые и пограничные аудитории в визуальной коммуникации. Ожидания, предпочтения, ориентации целевых аудиторий. Особенности понимания и восприятия тем и идей. Восприятие структуры сообщения в визуальной коммуникации. Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив. Демонстрация и анализ образцов решений при помощи визуальной коммуникации.

### **Тема 3. Знаковые системы в визуальной коммуникации.**

Знаковые системы в визуальной коммуникации. Исторические и современные виды знаковых систем. Номенклатура демонстрационных продуктов. Вывеска. Объявление. Афиша. Постер, плакат. Элементы визуально-коммуникативной среды. Взаимовлияние городской среды и навигационных визуально-коммуникативных систем.

### **Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия**

Ситуация посещения учреждения, театра, выставки, фестиваля, соревнования. Метод фокус-групп. Проектирование потребительских ситуаций. Восприятие структуры сообщения. Получения предусмотренной ответной реакции. Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив в визуальной коммуникации. Моделирование демонстрационного воздействия в визуальной коммуникации. Комплексное воздействие на целевую аудиторию.

## **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 № 1-4. 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. Дизайн адресных материалов	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Восприятие аудитории визуальных форм	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Знаковые системы в визуальной коммуникации.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	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 экзамена по данной учебной дисциплине.

**Промежуточная аттестация.** Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен. Экзамен проводится в форме письменного ответа на теоретический вопрос и просмотра всего состава работ –

практических заданий, выполненных в ходе подготовки к экзамену 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**

**1 Практическое задание:** Разработать систему навигации (пиктограммы) для любой сказки на выбор.

**Цель:** Освоить процесс поэтапной разработки системы навигации.

Ход работы: 1-определить основной сценарий сказки, количества и особенности места действия; количество персонажей; 2-разработать пиктограммы для сказки, где форма, цвет пиктограммы - это место действия; фигуры персонажей и компоновка внутри пиктограммы подчинены одному алгоритму; 3- стиль и материал изготовления макета должен соответствовать содержанию сказки.

**Результат выполнения практического задания:** Серия пиктограмм (от 5 до 10 штук) – система навигации по сказке.

**2 Практическое задание:** Проанализировать 5-7 аналогов систем визуальной навигации по заданным критериям: 1- стиль - на соответствие деятельности, формат и композиция - на читабельность; 2-выбранный материал с учетом изнашиваемости. Разработать критерии оценки и оценить по 10-бальной шкале.

**Цель:** Исследовать аналоги в сфере визуальных коммуникаций.

**Результат выполнения практического задания:** Отчет-исследование аналогового материала в сфере визуальных коммуникаций по заданным критериям.

**3 Практическое задание:** Разработать систему визуальных коммуникаций для средового объекта. Исследование средового объекта (работа с генпланом, фотофиксация, зарисовки), разработка концепции, определение номенклатуры необходимых носителей для интерьерной, уличной, виртуальной навигации, разработка макетов пиктограмм и карты, определить материалы для производства и монтажа.

**Цель:** Освоить процесс разработки дизайн-проекта системы визуальных коммуникаций для средового объекта.

**Результат выполнения практического задания:** Проектное предложение системы визуальных коммуникаций для средового объекта в форме отчета.

**4 Практическое задание:** Подготовить презентацию проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: выполнить макеты пиктограмм и карты, скомпоновать материалы на планшет, оформить материалы проектного предложения для презентации в Power point.

**Цель:** Освоить процесс подготовки презентационных материалов.

**Результат выполнения практического задания:** Презентация проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: макеты пиктограмм и карты, планшетная графика, презентация в Power point.

### **Промежуточная аттестация**

#### **Список вопросов для подготовки к экзамену.**

1. Дизайн адресных материалов.
2. Языки и средства проектирования.
3. Адресация информационных материалов в визуальной коммуникации.
4. Комплексное воздействие на целевую аудиторию.
5. Импринтинг образов и идей.
6. Демонстрация и анализ образцов решений при помощи визуальной коммуникации.
7. Знаковые системы в визуальной коммуникации.
8. Общеупотребительные и специализированные типы визуальных языков.
9. Исторические и современные виды знаковых систем.
- 10 Средства графического дизайна в проектировании знаковых систем.
- 11 Восприятие аудиторией визуальных форм.
- 12 Целевые и пограничные аудитории в визуальной коммуникации.
- 13 Ожидания, предпочтения, ориентации целевых аудиторий в визуальной коммуникации.
- 14 Виды навигационных визуально-коммуникативных систем.
- 15 Основные составляющие проектирования навигационных систем.
- 16 Особенности понимания и восприятия тем и идей в графическом дизайне.
- 17 Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив в визуальной коммуникации.
- 18 Номенклатура демонстрационных продуктов в визуальной коммуникации.
- 19 Вывеска в графическом дизайне.
- 20 Объявление в графическом дизайне.

- 21 Афиша в графическом дизайне.
- 22 Постер, плакат в графическом дизайне.
- 23 Моделирование демонстрационного воздействия в визуальной коммуникации.
- 24 Ситуация посещения учреждения, театра, выставки, фестиваля, соревнования.
- 25 Метод фокус-групп в визуальной коммуникации.
- 26 Проектирование потребительских ситуаций в визуальной коммуникации.
- 27 Восприятие структуры сообщения в визуальной коммуникации.
- 28 Элементы визуально-коммуникативной среды.
- 29 Взаимовлияние городской среды и навигационных визуально-коммуникативных систем.
- 30 Функциональные и художественно-эстетические аспекты визуально-коммуникативных систем.
- 31 Предпроектный анализ. Контекст как условие эффективного проектирования.
- 32 Проектирование информационных носителей и других элементов оборудования
- 33 Графическое и информационное наполнение объектов в дизайн - проектировании. Формирование «линейки» объектов.
- 34 Исследование средового фрагмента выбранного для проектирования. Особенности работы с генпланом, фотофиксация, зарисовки для предпроектного анализа.
- 36 Эргономические требования к проектированию визуально-коммуникативных систем для различных групп пользователей.
- 37 Объекты-носители. Их классификация.
- 38 Коммуникационные качества цвета.
- 39 Понятие невербальной коммуникации.
- 40 Коммуникативное пространство и его виды.

**Практическое задание на экзамене** - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовки к экзамену 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**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тип ресурса</b>
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» №Tr000840657 от 04.12.2023. Период действия договора 10.02.2024 - 11.02.2026.
3	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
1	Введение в инфокоммуникационные технологии : учебное пособие / под ред. Л. Г. Гагариной. - 2-е изд., испр. - Москва : Инфра-М, 2023. - 338 с. - ISBN 978-5-16-109169-2 (online). - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=415054">https://znanium.com/catalog/document?id=415054</a>	учебное пособие	ЭБС Znanium.com
2	Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. - 2-е изд. - Саратов : Вузовское образование, 2021. -	учебное пособие	ЭБС iprbookshop.ru

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
	440 с. - ISBN 978-5-4487-0765-0. - <a href="http://www.iprbookshop.ru/75951.html">http://www.iprbookshop.ru/75951.html</a> .		
3	Вишневская, Е. В. Технологии дизайна. Визуальные коммуникации : учебное пособие / Е. В. Вишневская. - Тольятти : ТАУ, 2021. - Формат PDF. - 3,93 МБ, 119 с. : цв. ил. - ISBN 978-5-8146-0069-1. - URL: <a href="http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp">http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp</a>	учебное пособие	ЭБС

## 11.2. Дополнительная литература

1. Воронова, И.В. Основы современной шрифтовой культуры [Электронный ресурс]: практикум /И.В. Воронова. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. - 72 с. - ISBN 978-5-8154-0437-3. Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <https://znanium.com/catalog/product/1041147>
2. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Мус Р.,Эррера О. - Москва: Альпина Пабл., 2016. - 220 с.: ISBN 978-5-9614-2246-7. – Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <https://znanium.com/catalog/product/926090>
3. Папкина, О. В. Деловые коммуникации [Электронный ресурс]: учебник / О. В. Папкина. - М.: Инфра-М, 2014. - 160 с. - Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <http://znanium.com/bookread.php?book=397223>
4. Шарков, Ф. И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Ф. И. Шарков. - 2-е изд. - М. : Дашков и К, 2012. - 272 с. Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <http://znanium.com/bookread.php?book=327924>
5. Шарков, Ф. И. Коммуникология: основы теории коммуникации [Электронный ресурс]: учебник / Ф. И. Шарков. - 4-е изд., перераб. - М.: Дашков и К, 2013. - 488 с. - Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <http://znanium.com/bookread.php?book=414752>

## 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 ТГУ: 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 экзамена.

Формой промежуточного контроля выступает экзамен. Экзамен выставляется по результатам текущего контроля и письменного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

### 13 ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент

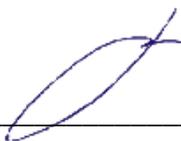


---

(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент

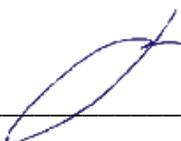


---

(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



---

(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



---

(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



---

(подпись)