

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.ДВ.02.01
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Интерактивный дизайн

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки

54.03.01.Дизайн

(код и наименование направления подготовки, специальности в соответствии с ФГОС ВО)

Графический дизайн

(направленность (профиль))

Форма обучения: очная

Год набора: 2019

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

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|--------------|---|---|--------|---|------------------|---|---|-----------------|----|--|-------|
| Количество ЗЕТ | 3 | | | | | | | | | | | |
| Часов по РУП | 108 | | | | | | | | | | | |
| Виды контроля в семестрах: | Экзамены | | | Зачеты | | Курсовые проекты | | | Курсовые работы | | Контрольные работы (для заочной формы обучения) | |
| | | | | 4 | | | | | | | | |
| | №№ семестров | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | Итого |
| ЗЕТ по семестрам | | | | 3 | | | | | | | | 3 |
| Лекции | | | | 16 | | | | | | | | 16 |
| Лабораторные | | | | | | | | | | | | |
| Практические | | | | 34 | | | | | | | | 34 |
| Контактная работа | | | | 50 | | | | | | | | 50 |
| Сам. работа | | | | 58 | | | | | | | | 58 |
| Контроль | | | | | | | | | | | | |
| Итого | | | | 108 | | | | | | | | 108 |

Тольятти, 2019

Рецензирование рабочей программы дисциплины



Отсутствует



Учебная (рабочая) программа одобрена на заседании центра дизайна (протокол заседания №1 от «05» сентября 2019 г.).



Рецензент

(должность, ученое звание, степень)

(подпись)

(И.О. Фамилия)

«___» _____ 20__ г.

Срок действия рабочей программы дисциплины до 2023 г

Срок действия утвержденной РПД: для программ бакалавров – 4 года; для программ магистров – 2 года; для программ специалистов – 5 лет.

Информация об актуализации рабочей программы дисциплины:

Протокол заседания кафедры № 13 от «28» августа 2020г.

Протокол заседания кафедры № 12 от «28» августа 2021г.

Протокол заседания кафедры № ___ от «___» _____ 20__ г.

Протокол заседания кафедры № ___ от «___» _____ 20__ г.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра дизайна

(выпускающей направление (специальность))

«___» _____ 20__ г.

(подпись)

М.С. Шилехина

(И.О. Фамилия)

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель центра дизайна

(выпускающей направление (специальность))

«___» _____ 20__ г.

(подпись)

М.С. Шилехина

(И.О. Фамилия)

АННОТАЦИЯ
дисциплины (учебного курса)
Б1.В.ДВ.02.01 Интерактивный дизайн
(индекс и наименование дисциплины (учебного курса))

1. Цель и задачи изучения дисциплины (учебного курса)

Цель – сформировать у студента систему знаний, умений и компетенций в области цифровой графики для компьютерного обеспечения дизайн-проектирования через рассмотрение основных аспектов работы с компьютерной графикой, использующейся в дизайне.

Задачи:

1. Сформировать у студентов навыки и умения работы на компьютере в рамках профессиональных задач дизайн-проектирования на примере приложения Adobe Flash.
2. Подготовить к практическому применению полученных в процессе обучения знаний для реализации дизайн-проектов.

2. Место дисциплины (учебного курса) в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина (учебный курс) относится к Блоку 1 "Дисциплины (модули)" (вариативная часть, дисциплины по выбору).

Дисциплины, учебные курсы, на освоении которых базируется данная дисциплина (учебный курс) – «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 1», «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 2», «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 3», «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 5».

Дисциплины, учебные курсы, для которых необходимы знания, умения, навыки, приобретаемые в результате изучения данной дисциплины (учебного курса) – «Проектирование в графическом дизайне».

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (учебному курсу), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

| Формируемые и контролируемые компетенции | Планируемые результаты обучения |
|--|---|
| - способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с | Знать: систему технологий макетирования, применяемых в дизайне и архитектуре. |

| | |
|--|--|
| учетом их формообразующих свойств (ПК-3). | Уметь: применять различные способы обработки таких материалов как бумага, картон, дерево, металл, стекло, пластик и др.. |
| | Владеть: приёмами качественного изготовления дизайн макетов; навыками работы с макетными материалами и умением самостоятельного применения различных макетных технологий. |
| - способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4) | Знать: правила составления технического задания дизайн-проекта, специфику терминологии дизайн-проектирования; о значимости владения маркетинговыми инструментами в процессе проектирования и продвижения дизайн-продукта |
| | Уметь: анализировать и формировать требования к дизайн-проекту, составлять техническое задание к дизайн-проекту; синтезировать данные, идеи, решения для создания итогового дизайн-продукта |
| | Владеть: навыком аргументации своих проектных идей и их воплощения к итоговому продукту, инструментами методологии дизайн-мышления в рамках проектной работы. |

4. Содержание дисциплины (учебного курса)

| Раздел, модуль | Подраздел, тема |
|---|--|
| Рассмотрение основных аспектов работы, использующихся в интерактивном дизайне | Интерфейс приложения Adobe Flash |
| | Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании. |
| | Основы работы в Adobe Flash |
| | Основные характеристики, возможности, достоинства и недостатки мультимедийных форматов |
| | Временная шкала Adobe Flash |
| | Область применения мультимедиа. |
| | Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash. Слои в Adobe Flash. |
| | Основные достоинства и недостатки flash-сайтов. |
| | Работа с растровой графикой в Adobe Flash. Импорт из других приложений в Adobe Flash. |
| | Оптимизация рабочей среды редактора Adobe Flash. |
| | Работа с текстом в Adobe Flash. |
| | Настройки публикации ролика. |
| | Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой в Adobe Flash |
| | Шаблоны публикации в Adobe Flash. |
| | Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой в Adobe Flash. |
| | Особенности внедрения flash-технологий в HTML |
| | Анимация формы. |
| | Особенности внедрения flash-ролика в HTML в Adobe |

| | |
|--|--|
| | Flash |
| | Понятие tween-анимации в Adobe Flash. |
| | Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript. Введение |
| | Установка меток в Adobe Flash |
| | Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript. |
| | Анимация движения, движение по пути. Маски в Adobe Flash. |
| | Адресация объектов во Flash. |
| | Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash. |
| | Современные интернет-технологии |

Общая трудоемкость дисциплины (учебного курса) – 5 ЗЕТ.

Структура дисциплины «Интерактивный дизайн»

| Наименование курса | Семестр изучения | Кол-во ЗЕТ | Кол-во недель, в течение которых реализуется курс | Объем учебного курса и виды учебных мероприятий | | | | | | | | | | | | Форма контроля | Контроль в часах | |
|----------------------|------------------|------------|---|---|-------------------|--------|--------------|--------------|------------------------|--------------|--------------|-----|----------------------|--------------------|------|----------------|------------------|----|
| | | | | Всего часов по уч. плану | Контактная работа | | | | Самостоятельная работа | | | | | | | | | |
| | | | | | Всего | Лекции | Лабораторные | Практические | Всего | Лабораторные | Консультации | РГР | Курс. проекты (Курс. | Контрольные работы | Иное | | | ЦТ |
| Интерактивный дизайн | 4 | 3 | 16 | 108 | 50 | 16 | | 34 | 58 | | | | | | | | Зачет с оценкой | 0 |

| № не де ли | № моду ля | Наименование учебного мероприятия | К р. на з ва ни е | Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения) | В р а с п и с а н и и ? | В е д у щ и й | М а х б а л л о в | Продолжительность учебных мероприятий, проводимых | | | | Требования к ресурсам | | | | | Рекомендуемая литература (№ и стр.) |
|---------------------|-----------------|---|-------------------------------------|---|--|---------------------------------|---|--|--|---|--------|--|--|---|----------------------------------|---------------------------|---|
| | | | | | | | | в аудитории | | по индивидуальному графику студента | | Тип аудитории | К о л - во а у д. | № а у д , д р · м е с т о | М а х с т у д. | Требуемое оборудование | |
| | | | | | | | | в часах | в т.ч. в интерак т. форме (+, -) | в часах | в днях | | | | | | |
| | | | | недостатки мультимедийных форматов | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Практическое занятие №3 | ПрЗ 3 | Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash. Слои в Adobe Flash. | + | П | | 2 | - | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 3 | | Лекция № 3 | Л 3 | Область применения мультимедиа. | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 4 | | Практическое занятие №4 | ПрЗ 4 | Работа с растровой графикой в Adobe Flash. Импорт из других приложений в Adobe Flash. | + | П | | 2 | + | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 4 | | Лекция № 4 | Л 4 | Основные достоинства и недостатки flash-сайтов. | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 5 | | Практическое занятие №5 | ПрЗ 5 | Работа с текстом в Adobe Flash. | + | П | | 2 | - | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 5 | | Лекция № 5 | Л 5 | Интеграция различных интерне-технологий | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 6 | | Практическое занятие №6 | ПрЗ 6 | Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой в Adobe Flash | + | П | | 2 | - | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 6 | | Индивидуальное домашнее задание №1 | ИДЗ 1 | Создание пользовательского интерфейса flash-сайта | - | | 30 | - | | 29 | 20 | | | | 0 | | |
| 6 | | Лекция № 6 | Л 6 | Настройки публикации ролика. | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 7 | | Практическое занятие №7 | ПрЗ 7 | Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой в Adobe Flash. | + | П | | 2 | - | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |

| № не де ли | № моду ля | Наименование учебного мероприятия | К р. на з ва ни е | Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения) | В р а с п и с а н и и ? | В е д у щ и й | М а х б а л л о в | Продолжительность учебных мероприятий, проводимых | | | | Требования к ресурсам | | | | | Рекомендуемая литература (№ и стр.) |
|---------------------|-----------------|---|-------------------------------------|--|--|---------------------------------|---|--|--|---|--------|--|--|---|----------------------------------|---------------------------|---|
| | | | | | | | | в аудитории | | по индивидуальному графику студента | | Тип аудитории | К о л - в о а у д. | № а у д , д р · м е с т о | М а х с т у д. | Требуемое оборудование | |
| | | | | | | | | в часах | в т.ч. в интерак т. форме (+, -) | в часах | в днях | | | | | | |
| 7 | | Лекция № 7 | Л 7 | Поддержка мультимедийных форматов различным программным обеспечением | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 8 | | Практическое занятие №8 | Пр3 8 | Анимация формы. | + | П | 10 | 2 | + | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 8 | | Лекция № 8 | Л 8 | Особенности внедрения flash- технологий в HTML | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 9 | | Практическое занятие №9 | Пр39 | Понятие tween-анимации в Adobe Flash. | + | П | 10 | 2 | - | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 9 | | Индивидуальное домашнее задание №2 | ИДЗ 2 | Создание flash-сайта | - | | 30 | - | | 29 | 42 | | | | 0 | | |
| 10 | | Практическое занятие №9 | Пр39 | Особенности внедрения flash- ролика в HTML в Adobe Flash | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 10 | | Практическое занятие №10 | Пр3 10 | Установка меток в Adobe Flash | + | П | | 2 | + | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 11 | | Практическое занятие №11 | Пр3 12 | Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript.Введение | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 12 | | Практическое занятие №12 | Пр3 13 | Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript. | + | П | | 2 | - | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 13 | | Практическое занятие №13 | Пр3 13 | Анимация движения, движение по пути. Маски в Adobe Flash. | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 14 | | Практическое занятие | Пр3 14 | Элементы интерактивности: | + | П | 10 | 2 | - | | | Аудитория для | 1 | | 14 | | |

| № н е д е л и | № модул я | Наименование учебного мероприятия | К р. н а з в а н и е | Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения) | В р а с п и с а н и и ? | В е д у щ и й | М а х б а л л о в | Продолжительность учебных мероприятий, проводимых | | | | Требования к ресурсам | | | | | Рекомендуемая литература (№ и стр.) |
|---------------------------------|-----------------|---|---|---|--|---------------------------------|---|--|--|---|--------|--|--|---|----------------------------------|---------------------------|---|
| | | | | | | | | в аудитории | | по индивидуальному графику студента | | Тип аудитории | К о л - в о а у д. | № а у д , д р . м е с т о | М а х с т у д. | Требуемое оборудование | |
| | | | | | | | | в часах | в т.ч. в интерак т. форме (+, -) | в часах | в днях | | | | | | |
| | | №14 | | команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash. | | | | | | | | практических занятий | | | | | |
| 14 | | Практическое занятие №15 | Пр3 15 | Адресация объектов во Flash. | | | | 2 | | | | | | | | | |
| 15 | | Практическое занятие № 16 | Пр3 16 | Создание кнопок с анимацией в Adobe Flash. | + | П | 10 | 2 | + | | | Аудитория для практических занятий | 1 | | 14 | | |
| 15 | | Практическое задание №17 | Пр3 17 | Современные интернет- технологии | | | | 2 | | 2 | | | | | | | |
| | | | | | | ИТОГО | 100 | 50 | 8 | 58 | | | | | | | |
| | | | | | | | | 108 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 0 | | | | | | | | | |

Web-дизайн и мультимедиа

5. Критерии и нормы текущего контроля и промежуточной аттестации

| Наименование учебных мероприятий | Типы учебных мероприятий | Количество баллов | Условия допуска | Критерии и нормы оценки |
|----------------------------------|-----------------------------|----------------------|-----------------|---|
| Практическое занятие №8 | Практическое занятие | 10 | | Выполнение работы – 6 баллов, творческий подход – 4 балла; баллы суммируются |
| Практическое занятие №9 | Практическое занятие | 10 | | Выполнение работы – 6 баллов, творческий |

| Наименование учебных мероприятий | Типы учебных мероприятий | Количество баллов | Условия допуска | Критерии и нормы оценки |
|---------------------------------------|---------------------------------|-------------------|-----------------|---|
| | | | | подход – 4 балла; баллы суммируются |
| Индивидуальное домашнее задание №1 | Индивидуальное домашнее задание | 30 | | Выполнение работы – 15 баллов, творческий подход – 5 баллов, анализ эргономики – 10 баллов; баллы суммируются. |
| Практическое занятие №12 | Практическое занятие | 10 | | Выполнение работы – 6 баллов, творческий подход – 4 балла; баллы суммируются |
| Практическое занятие №13 | Практическое занятие | 10 | | Выполнение работы – 6 баллов, творческий подход – 4 балла; баллы суммируются |
| Индивидуальное домашнее задание №2 | Индивидуальное домашнее задание | 30 | | Выполнение работы – 10 баллов, творческий подход – 10 баллов; анализ эргономичности – 10 баллов; баллы суммируются. |
| Схема расчета итоговой оценки: | | Текущий рейтинг | | |

| Форма проведения промежуточной аттестации | Условия допуска | Критерии и нормы оценки | |
|---|-----------------|-------------------------|--|
| Зачет | Допускаются все | «зачтено» | Выполнение всех творческих заданий |
| | | «не зачтено» | Отсутствуют задания и получение менее 40% правильно выполненных творческих работ |

6. Банк тестовых заданий и регламент проведения тестирований

Банк тестовых заданий для проведения тестирований

Не предусмотрено

Регламент проведения тестирований

Не предусмотрено

7. Критерии и нормы оценки курсовых работ (проектов)

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

8. Примерная тематика письменных работ (курсовых, рефератов, контрольных, расчетно-графических и др.)

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

9. Вопросы к зачету

| № п/п | Вопросы |
|--------------|---|
| 1 | Программное обеспечение компьютера |
| 2 | Возможности компьютера как инструмента проектирования |
| 3 | Веб-стандарты и их поддержка в программных продуктах |
| 4 | Консорциум W3C и его роль в развитии веб-технологий |
| 5 | Эргономика, практичность и удобство использования сайта (usability) |
| 6 | Функции, принципы работы и особенности современных графических систем |
| 7 | Модульные сетки |
| 8 | Классификация графических редакторов |
| 9 | Возможности графических редакторов для обработки различных видов информации и изображений |
| 10 | Использование пакетов прикладных программ для обработки информации |
| 11 | Синтаксис языка HTML |
| 12 | Сравнительный анализ линейного и нелинейного мультимедиа. |
| 13 | Область применения мультимедиа. |
| 14 | Степени взаимодействия (интерактивности). |
| 15 | История анимации. |
| 16 | История Flash-анимации. |
| 17 | Технологии Flash-анимации. |
| 18 | Сравнительный анализ ActionScript 2.0 и ActionScript 3.0. |
| 19 | Сравнительный анализ Silverlight, Adobe Flash и HTML5. |
| 20 | Обзор flash-ресурсов Интернет. |
| 21 | Создание и публикация простейшего flash-сайта с возможностью навигации. |
| 22 | Создание flash-презентации. |
| 23 | Особенности создания независимых приложений во Flash. |
| 24 | Редактирование и оптимизация иллюстраций |

| № п/п | Вопросы |
|--------------|--|
| 25 | Возможности компьютера как инструмента проектирования |
| 26 | Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании. |
| 27 | Основные характеристики, возможности, достоинства и недостатки мультимедийных форматов. |
| 28 | Область применения мультимедиа. |
| 29 | Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript. |
| 30 | Основные достоинства и недостатки flash-сайтов. |
| 31 | Рабочая среда редактора Adobe Flash. |
| 32 | Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash. |
| 33 | Работа с растровой графикой в Adobe Flash. Импорт из других приложений. |
| 34 | Работа с текстом в Adobe Flash. |
| 35 | Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой в Adobe Flash. |
| 36 | Слои в Adobe Flash. |
| 37 | Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой в Adobe Flash. |
| 38 | Понятие tween-анимации в Adobe Flash. |
| 39 | Анимация формы. Установка меток в Adobe Flash. |
| 40 | Анимация движения, движение по пути. Маски в Adobe Flash. |
| 41 | Создание кнопок с анимацией в Adobe Flash. |
| 42 | Использование звука в Adobe Flash. |
| 43 | Оптимизация роликов в Adobe Flash. |
| 44 | Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash. |
| 45 | Адресация объектов во Flash. |
| 46 | Механизмы адресации на ресурсы в Internet |
| 47 | Особенности внедрения flash-ролика в HTML в Adobe Flash. |
| 48 | Настройки публикации ролика. Шаблоны публикации в Adobe Flash. |
| 49 | Особенности разработки flash-роликов для карманных компьютеров. |
| 50 | Динамическая подгрузка роликов в Adobe Flash. |

10. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине
Паспорт фонда оценочных средств

| № п/п | Контролируемые разделы (темы) дисциплины | Код контролируемой компетенции (или ее части) | Наименование оценочного средства |
|--------------|--|--|---|
| 1 | Анимация формы | ПК-3, ПК-4 | Творческое задание |
| 2 | Понятие tween-анимации в Adobe Flash | ПК-3, ПК-4 | Творческое задание |
| 3 | Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash | ПК-3, ПК-4 | Творческое задание |
| 4 | Создание кнопок с анимацией в | ПК-3, ПК-4 | Творческое задание |

| | | | |
|---|---|------------|-----------|
| | Adobe Flash | | |
| 5 | Создание пользовательского интерфейса flash-сайта | ПК-3, ПК-4 | Портфолио |
| 6 | Разработка дизайн-макета flash-сайта | ПК-3, ПК-4 | Портфолио |

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Творческое задание

1. Тема

№1. Анимация формы

3. Задание:

студентам выдается задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания анимации формы

4. Ожидаемый результат

Анимация персонажа

5. Критерии оценки:

- выполнение работы – 6 баллов;
- творческий подход – 4 балла;
- баллы суммируются.

1. Тема

№2. Tween-анимации

3. Задание:

студентам выдается задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания tween-анимации

4. Ожидаемый результат

Анимация персонажа

5. Критерии оценки:

- выполнение работы – 6 баллов;
- творческий подход – 4 балла;
- баллы суммируются.

1. Тема

№3. Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash

3. Задание:

студентам выдается задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания интерактивности элементов

4. Ожидаемый результат

Баннер с элементами управления

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла;
- за творческий подход – 4 балла;
- баллы суммируются.

1. Тема

№4. Создание кнопок с анимацией в Adobe Flash

3. Задание:

студентам выдается задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания интерактивности элементов

4. Ожидаемый результат

Анимированная кнопка

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла;
- за творческий подход – 4 балла;
- баллы суммируются.

Портфолио

Состав портфолио: макеты страниц веб-сайтов

1. Пользовательский интерфейс flash-сайта
2. Дизайн-макета flash-сайта

Критерии оценки:

- за выполнение работы – 10 баллов за каждый пункт портфолио;
- за творческий подход в процессе проектирования – 10 баллов за каждый пункт портфолио;
- за наличие анализа эргономики макета – 10 баллов за каждый пункт портфолио;
- баллы суммируются.

11. Образовательные технологии и методические указания по освоению дисциплины (учебного курса)

Курс разработан на основе информационных технологий и технологий традиционного обучения. По курсу предусмотрена балльно-рейтинговая система оценки знаний. Балльно-рейтинговая система предполагает получение зачета по результатам итогового тестирования по всему курсу (50 баллов), по итогам выполнения заданий на практических занятиях (всего 50 баллов).

Для изучения используются следующие образовательные технологии:

1. Технологии традиционного обучения – с использованием традиционных форм (практические занятия, самостоятельная работа, индивидуальные домашние задания) и методов (наглядные, словесные, практические) обучения;
2. Информационные технологии - обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения индивидуальных траекторий подготовки и объективного контроля и мониторинга знаний студентов; используется презентационный метод и различные технические средства работы с информацией (аудио-, видео-, кино- средства, компьютеры для работы с информацией).

12. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (учебного курса)

Обязательная литература

| | | | |
|---|--|-----------------------------|----------------|
| 1 | Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] : учеб. пособие / И. Б. Аббасов. - Саратов : Профобразование, 2017. - 237 с. : ил. - ISBN 978-5-4488-0084-9. | учебное пособие | ЭБС "IPRbooks" |
| 4 | Кондратьева Т. М. Инженерная и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учеб. пособие : В 2 ч. Ч. 1. Теория построения проекционного чертежа / Т. М. Кондратьева, Т. В. Митина, М. В. Царева. - Москва : МГСУ : Ай Пи Эр Медиа : ЭБС АСВ, 2016. - 290 с. - ISBN 978-5-7264-1234-4. | учебное пособие | ЭБС "IPRbooks" |
| 5 | Божко А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : [курс лекций] / А. Н. Божко. - 2-е изд., испр. - Москва : ИНТУИТ, 2016. - 320 с. : ил. | Курс лекций | ЭБС "IPRbooks" |
| 6 | Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие / Е. А. Ваншина [и др.] ; Оренбургский гос. ун-т. - Оренбург : ОГУ : ЭБС АСВ, 2016. - 207 с. - | Учебно-методическое пособие | ЭБС "IPRbooks" |

| | | | |
|---|---|-----------------|----------------|
| | ISBN 978-5-7410-1442-4. | | |
| 7 | Лейкова М. В. Инженерная компьютерная графика [Электронный ресурс] : методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования : учеб. пособие / М. В. Лейкова, И. В. Бычкова. - Москва : МИСиС, 2016. - 92 с. : ил. - ISBN 978-5-87623-983-9. | Учебное пособие | ЭБС "Лань" |
| 8 | Катунин Г. П. Основы мультимедийных технологий [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Г. П. Катунин. - Саратов : Вузовское образование, 2017. - 793 с. | Учебное пособие | ЭБС "IPRbooks" |

Дополнительная литература и учебные материалы (аудио-, видеопособия и др.)

| № п/п | Библиографическое описание | Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.) | Количество в библиотеке |
|-------|--|--|-------------------------|
| 1 | Катунин Г. П. Основы работы с мультимедийной информацией в программах Apple [Электронный ресурс] : монография / Г. П. Катунин. - Саратов : Вузовское образование, 2017. - 317 с. | монография | ЭБС "IPRbooks" |
| 2 | Немцова Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web-дизайн [Электронный ресурс] : учеб. пособие для сред. проф. образования / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова ; Под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2017. - 288 с. : ил. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0343-8. | учебное пособие | ЭБС "ZNANIUM.COM" |
| 3 | Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] : самоучитель : электрон. издание / В. Д. Курушин. - Саратов : Профобразование, 2017. - 271 с. : ил. - ISBN 978-5-4488-0094-8. | самоучитель | ЭБС "IPRbooks" |

СОГЛАСОВАНО

Директор научной библиотеки

_____ А.М. Асаева
(подпись) (И.О. Фамилия)

«___» _____ 20__ г.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

- В.Л. Попов. Управление инновационными проектами [Электронный ресурс]: Учеб. пособие. — М.: ИНФРА-М. — 336 с., 2009 - Режим доступа <http://elibrary.ru/proektamiinnovatsionnyimiupravlenie/upravlenie-innovatsionnyimi-proektami-ucheb.html>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>

- Электронно-библиотечная система "БиблиоТех":
<http://www.bibliotech.ru/...>
- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016– . – Режим доступа : apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

Перечень программного обеспечения

| № п/п | Наименование ПО | Количество лицензий | Реквизиты договора (дата, номер, срок действия) |
|-------|-----------------|---------------------|---|
| 1 | Windows | 1398 | Бессрочный |
| 2 | Office Standar | 1398 | Бессрочный |
| 3 | КОМПАС-3D №16 | 250 | Договор 652/2014 от 07.07.2014. бессрочная |

Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

| № п/п | Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий | Перечень основного оборудования | Фактический адрес учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. | Площадь, м ² | Количество посадочных мест |
|-------|--|---|---|-------------------------|----------------------------|
| 1. | Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (С-902) | Столы компьютерные, столы ученические двухместные, стол преподавательский, стул преподавательский, стулья, доска аудиторная (меловая), электроцит, огнетушитель | 445020, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Ушакова, 59, (позиция по ТП № 13) этаж 9, С-902 | 70,4 | 15 |
| 2. | Компьютерный класс. Помещение для самостоятельной работы. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (Г-401) | Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет | 445667 Самарская обл. г. Тольятти, ул. Белорусская, 14, (позиция по ТП №48) этаж 4 Г- 401 | 84,8 | 16 |