

«УТВЕРЖДАЮ»
и.о. директора института культуры,
истории и права /И.А. Карпачева



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.04.04 Проектная графика

Направление подготовки: 54.03.03 *Искусство костюма и текстиля*

Направленность (профиль): *Художественное проектирование авторского костюма и текстиля*

Квалификация (степень): *бакалавр*

Форма обучения: *очная*

Институт: *культуры, истории и права*

Кафедра: *дизайна, художественного образования и технологий*

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	2, 3		
Семестр/триместр	3, 4, 5		

Лекции	18		
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия	108		
в т. ч. практическая подготовка			
Форма(ы) промежуточной аттестации	Зачет – 4 сем. Экзамен – 3, 5 сем. - 0,6		
Контроль	18		
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	179,4		

Всего часов: 324

Трудоемкость: 9 зачетных единиц.

Разработчики рабочей программы: *доцент Соломенцева С.Б.*

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности выполнять поисковые эскизы способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при создании дизайн-проектов. Формирование способности понимать принципы работы современных компьютерных технологий и использовать их для решения задач в профессиональной деятельности.

Задачи изучения дисциплины

- Изучить основы композиции в текстильном дизайне.
- Научить оформлять печатную продукцию.
- Изучить методику и особенности создания фирменного стиля и визуальных компонентов дизайн-проектов средствами проектной графики.
- Научить использовать графические планшеты в изобразительных практиках.
- Основы цифрового рисунка и живописи.
- Научить разрабатывать фирменный стиль и.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках обязательной части блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-3	Знать: <ul style="list-style-type: none">– современные изобразительные средства и способы проектной графики;– принципы проектирования дизайн-объектов;– концептуальные подходы к решению дизайнерских задач;– утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).	Знает: <ul style="list-style-type: none">– современные цифровые изобразительные средства и способы проектной графики;– принципы проектирования дизайн-объектов с использованием компьютерных технологий;– концептуальные подходы к решению дизайнерских задач;– особенности создания дизайн-проектов с учетом утилитарных и эстетических потребностей человека (техника и оборудование, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;– разрабатывать проектную идею,	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами цифровой проектной графики;

	<p>основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p> <ul style="list-style-type: none"> – синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления). 	<ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – синтезировать набор возможных решений, обосновывать и представлять свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методами разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – способностью выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современными методами разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – способностью выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами цифровой проектной графики.
ОПК-6	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы работы современных информационных технологий; – основные задачи будущей профессиональной деятельности. 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы работы современных информационных технологий в сфере дизайна; – основные задачи будущей профессиональной деятельности.
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать принципы работы современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности. 	<p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать принципы работы современных информационных технологий, специализированных графических программ для решения задач профессиональной деятельности.
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способностью понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности. 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способностью понимать принципы работы современных информационных технологий, компьютерной графики и использовать их для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна

		костюма и текстиля.
--	--	---------------------

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
	Раздел 1. Композиция в текстильном дизайне.	50	10	10		30
1.	Тема 1. Значение и виды орнаментального оформления дизайн-проектов.	30	6	6		18
2.	Тема 2. Статика, динамика и ритм орнаментов в полосе и на плоскости.	20	4	4		12
	Раздел 2. Оформление печатной продукции.	48,7	8	8		32,7
3.	Тема 3. Шрифт и орнамент.	28,7	4	4		20,7
4.	Тема 4. Значение шрифта для оформления печатной продукции и в рекламе.	20	4	4		12
	<i>Контроль</i>	9				
	<i>Экзамен</i>	0,3				
	<i>Итого за 3 семестр</i>	<i>108</i>	<i>18</i>	<i>18</i>		<i>62,7</i>
	Раздел 3. Фирменный стиль.	72		54		18
5.	Тема 5. История фирменного стиля и правила создания логотипа.	12		10		2
6.	Тема 6. Носители фирменного стиля.	16		12		4
7.	Тема 7. Реклама как способ социализации фирменного стиля.	6		4		2
8.	Тема 8. Этапы проектирования фирменного стиля.	12		10		2
9.	Тема 9. Требования к полиграфической подготовке дизайн-проектов.	8		6		2
10.	Тема 10. Психологические основы при работе с заказчиком.	6		4		2
11.	Тема 11. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.	12		8		4
	<i>Зачет</i>					
	<i>Итого за 4 семестр</i>	<i>72</i>		<i>54</i>		<i>18</i>
	Раздел 4. Использование графических планшетов в изобразительных практиках.	64		16		48
12.	Тема 12. Виды, принцип действия и основные характеристики современных графических	16		4		12

	планшетов.					
13.	Тема 13. Методика использования графических планшетов в ходе создания дизайн-проектов.	48		12		36
	Раздел 5. Основы цифрового рисунка и живописи.	70,7		20		50,7
14.	Тема 14. Идея в цифровом искусстве. Алгоритм генерирования идей.	20		6		14
15.	Тема 15. Обзор графических редакторов для цифрового рисунка и живописи.	14		4		10
16.	Тема 16. Приемы и методы цифрового рисунка и живописи в дизайне костюма и текстиля: стили, инструменты и техники.	36,7		10		26,7
	<i>Контроль</i>	9				
	<i>Экзамен</i>	0,3				
	<i>Итого за 5 семестр</i>	<i>144</i>		<i>36</i>		<i>98,7</i>
	в т.ч. практическая подготовка					
	ИТОГО:	324	18	108		179,4

Очно-заочная форма обучения (не реализуется)

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы, теста, реферата, творческого задания и др.

Типовой вариант контрольной работы

В традиционной форме:

1. Типы и виды орнаментов.
2. Принципы организации орнаментальных композиций.
3. Способы стилизации и трансформации природных форм.
4. Сущность понятия «фирменный стиль»
5. Правила создания логотипа.
6. Носители фирменного стиля и их характеристика.
7. Роль рекламы в социализации фирменного стиля.
8. Цифровое искусство, его происхождение и сущность.
9. Сравнительный анализ универсальных пакетов компьютерной графики.
10. Использование приемов цифрового рисунка и живописи в дизайне костюма и текстиля.

В тестовой форме:

Вариант 1

1. К факторам удобочитаемости шрифта не относится:
А) форма шрифтовых знаков;
Б) четкость шрифта;
В) смысловая нагрузка текста.
2. К понятию чёткость шрифта не относится:
А) узнаваемость знаков;
Б) пробел вокруг строки или шрифтового поля;
В) качество выполнения.
3. Фонемы это:
А) обозначения отдельных звуков языка при помощи буквенных знаков алфавита;
Б) зрительные образы исторически сложившиеся, общепринятые схемы букв;
В) основы профессиональной грамоты в области искусства шрифта.
4. Графемы это:
А) обозначения отдельных звуков языка при помощи буквенных знаков алфавита;
Б) зрительные образы исторически сложившиеся, общепринятые схемы букв;
В) основы профессиональной грамоты в области искусства шрифта.
5. Факторы удобочитаемости шрифта это:
А) обозначения отдельных звуков языка при помощи буквенных знаков алфавита;
Б) зрительные образы исторически сложившиеся, общепринятые схемы букв;
В) основы профессиональной грамоты в области искусства шрифта.
6. К понятию шрифтовая композиция не относится:
А) пропорциональность отношения ширины знака к его высоте;
Б) пробел вокруг строки или шрифтового поля;
В) цветовое решение.
7. Ощущение ритма в шрифтовой композиции не зависит от:
А) чередования пятен букв и межбуквенных пробелов;
Б) геометрической и оптической пропорциональностью букв;
В) длинны строки.
8. Дополните пару физической противоположности:
А) контрастный - ;
Б) яркий - ;
В) светлый - .
9. Дополните психосубъективную пару:
А) удаленный - ;
Б) радостный- ;
В) возбужденный - .
10. Комплексное оформление, начиная с общего зрительного охвата произведения вплоть до восприятия наименьшего элемента структуры это:
А) микроструктура;
Б) субструктура;

- В) макроструктура.
11. Взаимосвязи между компонентами, составляющими отдельный элемент, отражает:
- А) микроструктура;
 - Б) субструктура;
 - В) макроструктура.
12. Шрифт прямого написания для заголовков вытянутой пропорции:
- А) титульная вязь;
 - Б) полуустав;
 - В) устав.
13. Шрифт с небольшим наклоном немного вытянутых пропорций:
- А) титульная вязь;
 - Б) полуустав;
 - В) устав
14. Петровская реформа шрифта не коснулась:
- А) количественного состава алфавита;
 - Б) написания чисел;
 - В) инструментов, используемых при написании.
15. Над разработкой шрифта «антиква» не работал:
- А) Франциск Скорина;
 - Б) Никола Иенсон;
 - В) Альбрехт Дюрер.
16. Акцидентный в переводе обозначает:
- А) декорированный, украшенный;
 - Б) афишный, плакатный;
 - В) найденный в гротах.
17. «Эклектика» в переводе обозначает:
- А) выбирающий;
 - Б) соединяющий;
 - В) соответствующий.
18. Промежуточное или конечное описание объекта проектирования, зафиксированное в соответствующей художественно-конструкторской документации:
- А) эскиз;
 - Б) проект;
 - В) макет.
19. Перечислите качества, которыми должна обладать проектная модель:
- А), Б), В), Г).
20. Перечислите разновидности макетов, используемые на различных этапах проектирования:
- А), Б), В), Г).
21. Что из перечисленного не относится к проектной документации:
- А) таблица курса валют на момент предполагаемого ввода проекта в эксплуатацию;

- Б) графические и текстовые документы, описывающие устройство, состав и способ эксплуатации;
- В) пояснительные записки, таблицы и расчёты.
22. Реклама, в которой присутствуют не соответствующие действительности сведения:
- А) неэтичная;
- Б) недостоверной;
- В) недобросовестной.
23. Юридическое или физическое лицо, осуществляющее полное или частичное приведение рекламной информации к готовой для распространения форме:
- А) рекламодатель;
- Б) рекламопроизводитель;
- В) рекламораспространитель.
24. Юридическое или физическое лицо, доводящее рекламную продукцию в готовой для распространения форме до потребителя:
- А) рекламодатель;
- Б) рекламопроизводитель;
- В) рекламораспространитель.

Вариант 2

1. Установите соответствие термина и его определения:

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Компьютерная мышь | а) устройство для ввода информации, созданной от руки, непосредственно в компьютер. |
| 2. Графический планшет | б) координатное устройство для управления курсором и отдачи различных команд компьютеру. |
| 3. Стилус | в) небольшая металлическая или пластиковая палочка со специальным силиконовым наконечником, которым нужно касаться сенсорной поверхности устройства для управления. |

2. Установите соответствие термина и его определения:

- | | |
|--|---|
| 1. Инновационные методики обучения дисциплинам художественной направленности | а) развивают базовые умения и навыки |
| | б) позволяют использовать последние достижения науки для развития творческих способностей |
| 2. Классические методики обучения дисциплинам художественной направленности | в) развивают навыки, востребованные в современном обществе |

- d) ориентированы на изучение традиционных ценностей и изобразительных практик

3. Установите соответствие термина и его определения:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. Изобразительное цифровое издание | a) содержит преимущественно электронные образцы объектов, рассматриваемых как целостные графические сущности, представленные в форме, допускающей просмотр и печатное воспроизведение, но не допускающей посимвольной обработки. |
| 2. Программный продукт | b) содержит цифровое представление звуковой информации в форме, допускающей ее прослушивание, но не предназначенной для печатного воспроизведения. |
| 3. Звуковое цифровое издание | c) самостоятельное, отчуждаемое произведение, представляющее собой публикацию текста программы или программ на языке программирования или в виде исполняемого кода. |

4. Установите соответствие положительных и отрицательных аспектов информатизации обучения с использованием цифровых ресурсов:

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Положительные аспекты | a) свертывание социальных контактов, сокращение социального взаимодействия и общения. |
| | b) совершенствование методов и технологий отбора и формирования содержания образования. |
| 2. Отрицательные аспекты | c) трудность перехода от знаковой формы представления знания на страницах учебника или экране дисплея к системе практических действий, имеющих логику, отличную от логики организации системы знаков. |
| | d) организация новых форм |

взаимодействия в процесс обучения.

5. Определяющей категорией современного информационного общества следует считать:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) политику
- b) цифровую информацию
- c) производственные процессы
- d) все ответы не правильные

6. Качество цифрового изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) цветовая способность
- b) графическая развертка
- c) разрешающая развертка
- d) разрешающая способность

7. Изображение в цветовой модели RGB на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) синий, желтый, красный
- b) красный, зеленый, синий
- c) желтый, красный, черный
- d) белый, зеленый, красный

8. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) фрактальным
- b) векторным
- c) линейным
- d) растровым

9. Укажите формат файла, не являющийся графическим:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) bmp
- b) gif
- c) doc
- d) jpg

10. Какой из графических редакторов является растровым?

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) Adobe Illustrator

- b) Corel Draw
- c) Adobe Photoshop
- d) Inkscape

Примерная тематика рефератов

1. Специфика орнамента. Язык и выразительные средства.
2. Орнамент как один из стилеобразующих элементов в искусстве.
3. Классификация орнаментов.
4. Стил и стилизация.
5. Универсальные мотивы в орнаментальном искусстве.
6. История развития шрифта.
7. Классификация шрифтов и их характеристика.
8. Особенности начертания различных видов шрифтов и техника их написания.
9. Шрифтовая композиция в дизайне текстиля.
10. История развития фирменного стиля.
11. Имидж – как основной элемент корпоративной культуры.
12. Концепция предприятия – основа создания фирменного стиля.
13. История развития товарного знака.
14. Ведущие дизайнеры и компании по созданию фирменного стиля.
15. Перспективные направления развития проектной графики.
16. Анализ программных продуктов для цифрового искусства.
17. Сравнительный анализ универсальных пакетов компьютерной графики.
18. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства.
19. Взаимодействие культуры и цифровых технологий.
20. Компьютерное искусство: сущность и перспективы.
21. Цифровое искусство как инструмент развития творческих способностей.
22. Компьютерная графика как особый вид современного искусства.
23. История развития цифрового искусства.
24. Известные digital-художники и дизайнеры.
25. Графическое программное обеспечение для цифрового искусства.
26. Цифровое искусство, его происхождение и сущность.

Примерная тематика творческого задания

1. Разработать орнаментальную композицию с использованием антисимметрии и асимметрии. Формат А4, техника – компьютерная графика.
2. Создать силуэтное изображение эскиза одежды, используя технику коллажа. Формат А4, техника – компьютерная графика, коллаж.
3. Создать эскиз композиции с введением активного цвета и разработать технический рисунок изделия. Формат А4, техника – компьютерная графика.
4. Используя изученные приемы и методы разработать дизайн-проект логотипа, который впоследствии можно будет использовать для оформления других элементов фирменного стиля. Формат А4, техника – компьютерная графика.
5. Разработать дизайн-проект рекламного объявления для шоу-дефиле показа коллекции студенческого театра мод. Формат А3, техника – компьютерная графика.

6. Создать цифровой линейный рисунок, который впоследствии можно будет использовать для разработки дизайна текстиля. Формат А4, техника – компьютерная графика.
7. Создать изображение в технике цифровой живописи, которое впоследствии можно будет использовать для разработки дизайна костюма и текстиля. Формат А4, техника - компьютерная графика.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета и экзаменов с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к зачету, перечень вопросов к экзаменам.

Вопросы к экзамену (3 семестр очная форма обучения)

1. Дайте определение понятию «симметрия», назовите её разновидности, приведите примеры.
2. Дайте определение понятию «асимметрия», приведите примеры.
3. Дайте определение понятию «антисимметрия», приведите примеры.
4. Перечислите 8 жанров орнамента по содержанию предмета изображения.
5. Дайте определение понятию «линейно-раппортный орнамент», охарактеризуйте принцип его построения.
6. Дайте определение понятию «сетчато-раппортный орнамент», охарактеризуйте принцип его построения.
7. Дайте определение понятию «статика», приведите примеры.
8. Дайте определение понятию «динамика», приведите примеры.
9. Дайте определение понятию «ритм», приведите примеры.
10. Охарактеризуйте виды построения орнамента в полосе, нарисуйте схемы.
11. Охарактеризуйте виды построения орнамента на плоскости, нарисуйте схемы.
12. Охарактеризуйте способы построения орнамента с рисунком, построенным по принципу «подобия», приведите примеры.
13. Охарактеризуйте способы построения орнамента с рисунком, построенным по принципу «меандра», приведите примеры.
14. Что такое «шрифт». Инструменты и материалы для выполнения шрифтов.
15. Рисунок букв и интервал между ними при написании надписи, угол наклона шрифта. Элементы шрифта и надписи.
16. История возникновения кириллицы, ее авторы. Разновидности кириллического письма.
17. Что такое «гарнитура», строчные и прописные буквы. Модуль и модульная сетка.
18. История возникновения и развития антиквы. Особенности написания засечек.
19. Как влияет шрифтовая форма на удобочитаемость надписи. Как влияет назначение надписи на шрифтовую форму.
20. Этапы создания рисунка шрифта и шрифтовой композиции. Как правильно выбрать цвет, размер и место расположения надписи на листе при создании шрифтовой композиции.
21. Роль шрифта в оформлении тиражной графики.

22. Полиграфические требования к шрифту.

Вопросы к зачету (4 семестр очная форма обучения)

1. История становления и развития фирменного стиля.
2. Перечислите составляющие элементы понятия «фирменный стиль».
3. Дайте определение понятию «товарный знак» и «логотип».
4. Какую предварительную информацию необходимо собрать, приступая к разработке логотипа.
5. Основные правила создания логотипа.
6. Виды логотипов.
7. Особенности создания логотипов на модульной сетке.
8. Правила разработки монохромных логотипов.
9. Основные особенности разработки цветных логотипов.
10. Классификация носителей фирменного стиля.
11. Правила разработки визитных карточек.
12. Правила разработки ярлыков и наклеек.
13. Современные требования, предъявляемые к объёмной упаковке.
14. Разработка дизайна упаковочной бумаги: материалы, колористическое решение.
15. Современные требования, предъявляемые к созданию вывесок и указателей.
16. Реклама как способ социализации фирменного стиля.
17. Виды и современные требования, предъявляемые к созданию рекламной продукции (календари, значки, ручки, кепки и т.д.).
18. Полиграфические требования, предъявляемые к разработке буклета и каталога.
19. Особенности разработки рекламных плакатов.
20. Фирменная одежда сотрудников: классификация, требования, материалы, колористическое решение.
21. Оформление интерьера в фирменном стиле: требования, материалы, колористическое решение.
22. Этапы проектирования фирменного стиля.
23. Особенности выбора объекта и элементов оформления.
24. Этапы и требования к созданию эскизов фирменного стиля.
25. Особенности сбора информации, изучения и анализа аналогов фирменного стиля.
26. Требования к полиграфической подготовке дизайн-проектов фирменного стиля.
27. Психологические основы при работе с заказчиком.
28. Обоснование с психологической точки зрения выбора цвета и характерных форм.
29. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.
30. Выдающиеся дизайнеры и их бренды.

Вопросы к экзамену (5 семестр очная форма обучения)

1. Использование графических планшетов в изобразительных практиках.
2. Виды, принцип действия и основные характеристики современных графических планшетов.

3. Методика использования графических планшетов в ходе создания дизайн-проектов костюма и текстиля.
4. Основы цифрового рисунка и живописи.
5. Идея в цифровом искусстве. Алгоритм генерирования идей.
6. Методы генерации новых художественных идей.
7. Виды цифровой иллюстраторской работы.
8. Обзор графических редакторов для цифрового рисунка и живописи.
9. Характеристика коммерческого программного обеспечения для цифрового рисунка и живописи.
10. Характеристика свободно распространяемого (open-source software) программного обеспечения для цифрового рисунка и живописи.
11. Приемы и методы цифрового рисунка и живописи.
12. Стили, инструменты и техники цифрового рисунка и живописи.
13. Создание палитры, имитирующей палитру художника.
14. Инструменты рисования и раскрашивания.
15. Приемы штрихового рисования и живописи.
16. Слои и режимы смешивания.
17. Инструменты выделения. Маски. Техники маскирования.
18. Работа с цветом. Психология зрительного восприятия цифровых изображений. Цветовые схемы.
19. Функции цветовой и тоновой коррекции.
20. Искажения. Марионеточная деформация.
21. Техника цифровой аппликации. Коллаж.
22. Линейная и пятновая цифровая графика. Контурные наброски.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Нартя, В. И. Основы конструирования объектов дизайна : учебное пособие : [16+] / В. И. Нартя, Е. Т. Суиндилов. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2019. – 265 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=565018> (дата обращения: 05.05.2023). – Библиогр.: с. 280. – ISBN 978-5-9729-0353-5. – Текст : электронный.
2. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность : учебное пособие : [16+] / В. П. Наумов. – 2-е изд., испр. – Москва : ФЛИНТА, 2019. – 183 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110> (дата обращения: 05.05.2023). – Библиогр.: с. 164-167. – ISBN 978-5-9765-4265-5. – Текст : электронный.

4.2. Дополнительная литература

1. Кузьмина, М. С. Фирменный стиль как инструмент продвижения продукта : учебно-методическое пособие / М. С. Кузьмина. — Тольятти : ТГУ, 2021. — 64 с. — ISBN 978-5-8259-1581-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/243212> (дата обращения: 05.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Шафрай, А. В. Графические редакторы дизайнера : учебное пособие : [16+] / А. В. Шафрай ; Кемеровский государственный университет. — Кемерово : Кемеровский государственный университет, 2019. — 102 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=600400> (дата обращения: 05.05.2023). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-8353-2423-1. — Текст : электронный.

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Федеральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты образовательных учреждений; государственные образовательные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	https://e.lanbook.com/	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется

			доступ к сети Интернет
3.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
4.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- CorelDraw и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Практические и лабораторные занятия проводятся в специализированных аудиториях, в том числе оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.