

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.02 ЦИФРОВОЙ РИСУНОК
(наименование дисциплины)**

Направление подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН

Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

Квалификация выпускника магистр

Форма обучения очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

Химки

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

Основная цель заключается в формировании у студентов профессиональных навыков создания цифровых изображений, развития художественного мышления и умения применять современные цифровые технологии для решения творческих задач в области дизайна. Дисциплина направлена на развитие способности студентов к самооценке и совершенствованию своей деятельности, а также на формирование навыков определения приоритетов в творческом процессе.

Задачи:

- Формирование технических навыков работы с цифровыми инструментами: освоение программного обеспечения для создания цифровых изображений, изучение основ работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода, развитие навыков работы с различными техниками цифрового рисования.
- Развитие художественного мышления и творческого подхода: изучение основ композиции, цветоведения, перспективы и анатомии для создания качественных цифровых изображений, формирование умения разрабатывать концепции и визуализировать идеи в цифровом формате, развитие навыков создания иллюстраций, персонажей, интерфейсов и других элементов дизайна.
- Формирование способности к самооценке и совершенствованию деятельности: развитие навыков критического анализа собственных работ и работ коллег, обучение методам постановки целей и задач в творческом процессе, формирование умения определять приоритеты в работе и совершенствовать свои навыки на основе обратной связи и саморефлексии.
- Развитие профессиональных компетенций в области цифрового дизайна: освоение методов проектирования и реализации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий, формирование умения адаптировать свои работы под требования заказчика или целевой аудитории, развитие навыков работы в команде и управления проектами в области цифрового дизайна.
- Подготовка к профессиональной деятельности: изучение современных тенденций в цифровом искусстве и дизайне, формирование портфолио из выполненных работ для демонстрации профессиональных навыков, развитие навыков презентации своих проектов и защиты творческих решений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Дисциплина «Цифровой рисунок» изучается в 1,2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения указанных в таблице дисциплин. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

| | |
|---|---|
| Блок 1. Дисциплины– Б1.В.02 «Цифровой рисунок» | Наименование дисциплин учебного плана. |
| Требования к предварительной подготовке обучающегося: | Комплекс базовой предпрофессиональной подготовки учащегося профиля цифровой дизайн |

| | |
|--|--|
| Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: | Б1.О.08 Дизайн-проектирование, Б1.О.09 IT-технологии в дизайне, Б1.В.02 Моушен-дизайн Б1.В.03 Проектная деятельность в дизайне Б3.01.01(Д) Выполнение и защита ВКР |
|--|--|

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

| Компетенция (код и наименование) | Индикаторы компетенций | Результаты обучения |
|--|--|---|
| УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки. | УК-6.1. Выстраивает приоритеты в собственной деятельности | Знать: - Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности; Уметь: - Планировать свои действия в длительном периоде; Владеть: - Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий. |
| | УК-6.2. Способен давать объективную оценку событиям и действиям в жизненной и профессиональной сфере | Знать: - Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности; Уметь: - Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности; Владеть: - Опыт применения объективного оценочного аппарата в своей деятельности |
| | УК-6.3. Планирует действия по самосовершенствованию на основе самооценки | Знать: - Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; |

| | | |
|---|---|---|
| | результатов своей деятельности | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Планировать системные действия для достижения означенной цели; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели; |
| | УК- 6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Способностью к самоорганизации и самообразованию; - Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков. |
| ПК-1 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки | ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Теоретические основы цифрового дизайна: - Социальные и культурные аспекты дизайна: - Актуальные проблемы и вызовы в цифровом дизайне: - Методы исследования и анализа: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анализировать социальные и культурные контексты: - Выявлять актуальные проблемы в цифровом дизайне: - Применять исследовательские методы: - Интегрировать социальные и культурные аспекты в дизайн: <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками исследования и анализа: - Инструментами для работы с социальными и культурными аспектами: - Навыками презентации и обоснования решений: - Методами проектирования, ориентированного на человека (Human-Centered Design): |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>ПК-1.2.</p> <p>Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основы проектной деятельности: - Междисциплинарные аспекты цифрового дизайна: - Технологии и инструменты: - Принципы создания комплексных проектов: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать концепции сложных проектов: - Координировать междисциплинарные команды: - Интегрировать различные элементы в единый проект: - Находить нестандартные решения для сложных проектов, требующих интеграции различных технологий и подходов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками проектного менеджмента: <p>Инструментами для создания комплексных проектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Методами междисциплинарного взаимодействия: - Навыками тестирования и оптимизации: |
| | <p>ПК-1.3.</p> <p>Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основы работы с цифровыми инструментами: - Технические аспекты цифрового дизайна: - Стандартные задачи в цифровом дизайне: - Тренды и стандарты индустрии: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Применять цифровые инструменты для решения задач: - Решать стандартные задачи в цифровом дизайне: - Адаптировать дизайн под различные платформы: - Оптимизировать рабочий процесс: <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с профессиональным ПО: - Техническими навыками: - Методами решения стандартных задач: - Навыками презентации и передачи проекта: |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>ПК-1.4.</p> <p>Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне; - Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять актуальную проблематику проекта; - Проектировать с использованием междисциплинарного подхода; - Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создавать сложные комплексные цифровые проекты; - Находит оригинальные решения в работе над проектом; - Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям |
| | <p>ПК-1.5.</p> <p>Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Отраслевые стандарты и нормы; - Проектные нормы и требования; - Технические аспекты разработки; - Правовые и этические аспекты; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать цифровые продукты в соответствии со стандартами; - Соблюдать проектные нормы и требования; - Тестировать и оптимизировать цифровые продукты; - Работать в команде и с заказчиками; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с отраслевыми стандартами; - Инструментами для проектирования и разработки; - Методами соблюдения проектных норм; - Навыками тестирования и оптимизации; |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Цифровой рисунок» составляет 6 з.е., 216 акад. часов, из них контактных – 120 акад.ч., СРС – 33 акад.ч., формы контроля – экзамен 1, 2 семестр.

| Виды учебной деятельности | Всего | Семестры | |
|--|----------------|----------------|----------------|
| | | 1 | 2 |
| Контактная работа обучающихся | <i>120</i> | <i>60</i> | <i>60</i> |
| в том числе: | | | |
| Занятия лекционного типа | <i>4</i> | <i>2</i> | <i>2</i> |
| Занятия практического типа | <i>116</i> | <i>58</i> | <i>58</i> |
| Индивидуальные и другие виды занятий | - | | - |
| Групповые консультации | - | | - |
| Самостоятельная работа (включая часы контроля) | <i>33</i> | <i>3</i> | <i>30</i> |
| Контроль | <i>63</i> | <i>27</i> | <i>36</i> |
| Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен) | Экзамен | Экзамен | Экзамен |
| Общая трудоемкость акад.час | <i>216</i> | <i>90</i> | <i>126</i> |
| | 6 | 2,5 | 3,5 |
| з.е. | | | |

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

| № п/п | Тема/Раздел дисциплины | Семестр | Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах | | | | | Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам) |
|----------|---|---------|---|---------------------------|--------------|----------|-----|--|
| | | | Лекции ЗЛТ | Семинары/ Практические | Консультации | контроль | СРС | |
| 1 | Раздел 1 Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна | 1 | 1 | 10 | | | | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |
| 2 | Раздел 2 Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты | 1 | 1 | 20 | | 9 | | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |

| | | | | | | | | |
|----|--|---|---|-----|--|----|----|---|
| 3 | Раздел 3 Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне | 1 | | 20 | | 9 | | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов Опрос, доклад</i> |
| | Итоговый проект | 1 | | 8 | | 9 | 3 | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |
| | Экзамен | 1 | | | | | | <i>защита проекта-презентация</i> |
| 4 | Раздел 4 Художественные средства и цифровые формы в дизайне | 2 | 1 | 20 | | 9 | 5 | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |
| 5 | Раздел 5 Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам | 2 | 1 | 20 | | 9 | 5 | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |
| 6 | Раздел 6 Самооценка и профессиональное развитие | 2 | | 10 | | 9 | 10 | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |
| 7 | Итоговый проект | 2 | | 8 | | 9 | 10 | <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> |
| 10 | Экзамен | 2 | | | | | | <i>защита проекта-презентация</i> |
| | ИТОГО: | | 4 | 116 | | 63 | 33 | |

4.3. Содержание разделов дисциплины

| № | Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины | Содержание |
|---|---|---|
| 1 | Раздел 1 Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна | <i>1.1. История и эволюция цифрового рисунка и дизайна 1.2. Актуальные проблемы цифрового дизайна</i> |

| | | |
|----------|---|--|
| | | <i>1.3. Роль цифрового дизайна в современном обществе</i> |
| 2 | Раздел 2 Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты | <i>2.1. Введение в цифровые инструменты и технологии</i> <i>2.2. Работа с растровой графикой</i> <i>2.3. Работа с векторной графикой</i> <i>2.4. Основы композиции и цветоведения</i> <i>2.5. Стандартные задачи в цифровом дизайне</i> |
| 3 | Раздел 3 Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне | <i>3.1. Введение в междисциплинарный дизайн</i> <i>Ключевые моменты:</i> <i>3.2. Основы взаимодействия с другими дисциплинами</i> <i>3.3. Создание сложных и инновационных проектов</i> <i>3.4. Примеры междисциплинарных проектов</i> |
| 4 | Итоговый проект | <i>Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы</i> |
| 6 | Раздел 4 Художественные средства и цифровые формы в дизайне | <i>4.1. Основы композиции и визуального восприятия</i> <i>4.2. Цветоведение и работа с цветом</i> <i>4.3. Типографика и работа с текстом</i> <i>4.4. Художественные средства смежных</i> <i>4.5. Интеграция традиционных и цифровых техник</i> |
| 7 | Раздел 5 Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам | <i>5.1. Отраслевые стандарты и гайдлайны</i> <i>5.2. Проектные нормы и требования</i> <i>5.3. Доступность и инклюзивный дизайн</i> <i>5.4. Тестирование и оптимизация цифровых продуктов</i> <i>5.5. Примеры разработки цифровых продуктов</i> |
| 8 | Раздел 6 Самооценка и профессиональное развитие | <i>6.1. Методы самооценки и анализа своей работы</i> <i>6.2. Постановка целей и планирование профессионального роста</i> <i>6.3. Работа с обратной связью</i> <i>Ключевые моменты:</i> <i>6.4. Построение профессиональной карьеры</i> <i>6.5. Примеры успешного профессионального развития</i> <i>.</i> |
| 9 | Итоговый проект | <i>Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг) Разработка и презентация цифрового продукта,</i> |

| | | |
|--|--|---|
| | | направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода |
|--|--|---|

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

| № п/п | Наименование раздела | Виды учебных занятий | Образовательные технологии |
|-------|--|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Раздел 1 Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна | <p>Цель: Ознакомление с основами цифрового рисунка и выявление актуальной проблематики в области цифрового дизайна.</p> <p>Лекция 1:</p> <p>История и эволюция цифрового искусства и дизайна.</p> <p>Актуальные проблемы цифрового дизайна: инклюзивность, экология, этика, культурные и социальные аспекты.</p> <p>Практические занятия (10 часов):</p> <p>Анализ кейсов, связанных с социальными и культурными проблемами в дизайне.</p> <p>Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем.</p> | <p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Сбор материалов по темам раздела</p> <p>Подготовка докладов/сообщений к семинарским занятиям</p> <p>Формируемые компетенции: ПК-1.1, УК-6.2.</p> |
| 2. | Раздел 2 Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты | <p>Цель: Освоение профессионального инструментария для создания цифровых изображений.</p> <p>Лекция 2:</p> <p>Обзор программного обеспечения для цифрового</p> | <p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p> |

| | | | |
|----|---|---|---|
| | | <p>рисунка (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW и др.).</p> <p>Основы работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода.</p> <p>Практические занятия (20 часов):</p> <p>Освоение инструментов для создания растровой и векторной графики.</p> <p>Выполнение стандартных задач: создание логотипов, иллюстраций, обработка изображений.</p> | <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> |
| 3. | Раздел Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне | <p>3 Цель: Развитие навыков создания сложных и междисциплинарных проектов.</p> <p>Практические занятия (20 часов):</p> <p>Разработка концепций, объединяющих различные дисциплины (например, дизайн + программирование + маркетинг).</p> <p>Создание прототипов сложных проектов (интерактивные инсталляции, образовательные платформы).</p> | <p>Сбор материалов по темам раздела</p> <p>Подготовка эскизов занятиям</p> <p>Формируемые компетенции: ПК-1.2, УК-6.1</p> |
| 4. | Итоговый проект | <p>Самостоятельная работа (3 часа):</p> <p>Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.</p> <p>Подготовка презентации по результатам исследования.</p> | <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | | Разработка индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). | Экзамен демонстрацией теоретических знаний и практических навыков. |
| 5. | Раздел Художественные средства и цифровые формы в дизайне | <p>4 Цель: Изучение художественных средств и цифровых форм для творческой проектной деятельности.</p> <p>Лекция 1: Основы композиции, цветоведения, типографики.</p> <p>Использование художественных средств смежных видов искусства (фотография, 3D-графика, анимация).</p> <p>Практические занятия (20 часов):</p> <p>Создание цифровых изображений с использованием различных художественных техник.</p> <p>Интеграция цифровых форм с традиционными видами искусства.</p> <p>Самостоятельная работа Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.</p> <p>Подготовка презентации по результатам исследования.</p> <p>Разработка индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).</p> | <p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Формируемые компетенции: ПК-1.4, УК-6.3.</p> |

| | | | |
|----|---|---|---|
| 6. | Раздел 5 Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам | <p>Цель: Освоение методов создания цифровых продуктов в соответствии с отраслевыми стандартами и проектными требованиями.</p> <p>Лекция 2:</p> <p>Отраслевые стандарты и гайдлайны (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).</p> <p>Проектные нормы и требования к документации.</p> <p>Практические занятия (20 часов):</p> <p>Разработка интерфейсов, соответствующих стандартам.</p> <p>Создание документации для передачи проекта разработчикам.</p> <p>Самостоятельная работа Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.</p> <p>Подготовка презентации по результатам исследования.</p> <p>Разработка индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).</p> | <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Формируемые компетенции: ПК-1.5, УК-6.4.</p> |
| 7. | Раздел 6 Самооценка и профессиональное развитие | <p>Цель: Формирование навыков самооценки, планирования и профессионального роста.</p> <p>Практические занятия (10 часов):</p> | <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> |

| | | | |
|----|-----------------|--|--|
| | | <p>Анализ своих работ и выявление областей для улучшения.</p> <p>Разработка плана профессионального развития.</p> <p>Участие в обсуждениях и критических разборах работ.</p> <p>Самостоятельная работа Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.</p> <p>Подготовка презентации по результатам исследования.</p> <p>Разработка индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).</p> | <p>Формируемые компетенции: УК-6.3, УК-6.4.</p> |
| 8. | Итоговый проект | <p>Цель: Применение полученных знаний и навыков для создания комплексного цифрового проекта.</p> <p>Практические занятия (8 часов):</p> <p>Постановка задачи и разработка концепции проекта.</p> <p>Планирование этапов реализации.</p> <p>Презентация проекта:</p> <p>Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).</p> <p>Презентация проекта и защита своих решений.</p> | <p>Защита итогового проекта.</p> <p>Презентация портфолио.</p> <p>Экзамен демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.</p> <p>Формируемые компетенции: ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4, ПК-1.5, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <i>Самостоятельная работа</i> <i>Разработка</i> <i>индивидуального проекта,</i> <i>объединяющего различные</i> <i>аспекты (дизайн,</i> <i>программирование,</i> <i>маркетинг).</i> | |
|--|--|--|--|

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра. Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; его готовность к семинарским занятиям, подготовка докладов и презентаций в процессе самостоятельной работы. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела 2 и 6 дисциплины «цифровой рисунок». Рубежная аттестация проводится в виде семинара: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершённому разделу дисциплины (разделы 1-4) или оценки доклада-презентации по выбранной студентом теме. Таким образом, рубежная аттестация проводится на 8 и 16-17 неделях 8 семестра.

Промежуточная аттестация – экзамен – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 1 и 2 семестра обучения в форме защиты индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

6.1. Система оценивания

Система оценивания может быть представлена как в текстовой, так и в табличной форме.

Например,

| Форма контроля | Компетенция/индикатор компетенции | Оценка |
|---------------------------------|-----------------------------------|--------------------|
| Текущий контроль: | | |
| Тестирование: | УК-6, ПК-1. | зачтено/не зачтено |
| Опросы и дискуссии: | УК-6, ПК-1.. | зачтено/не зачтено |
| Конспекты и рефлексия: | УК-6, ПК-1. | зачтено/не зачтено |
| Выполнение практических заданий | УК-6, ПК-1. | зачтено/не зачтено |

| | | |
|--|-------------|----------------------------|
| <i>Промежуточные проекты</i> | УК-6, ПК-1. | <i>зачтено/не зачтено</i> |
| <i>самостоятельные исследовательские задания</i> | УК-6, ПК-1. | <i>зачтено/не зачтено</i> |
| <i>Самостоятельные проекты</i> | УК-6, ПК-1. | <i>зачтено/не зачтено</i> |
| Промежуточная аттестация (экзамен) | УК-6, ПК-1. | <i>зачтено /не зачтено</i> |

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|---|
| отлично | <p>Студент демонстрирует высший уровень профессионализма, креативности и самостоятельности в выполнении всех аспектов задания. Работа полностью соответствует требованиям и выделяется инновационностью, качеством исполнения и глубиной проработки.</p> <p>1. Актуальность и значимость проблемы Демонстрация: Проблема четко сформулирована, актуальна и значима для современного общества. Приведены убедительные аргументы и данные, подтверждающие актуальность проблемы. Целевая аудитория определена точно и обоснованно.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения Демонстрация: Концепция логична, реалистична и полностью соответствует выбранной проблеме. Предложенное решение инновационно и учитывает потребности целевой аудитории. Дизайн-решение демонстрирует глубокое понимание проблемы и творческий подход.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам Демонстрация: Проект полностью соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG). Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена качественно и профессионально. Учтены все аспекты доступности и удобства использования.</p> <p>4. Междисциплинарный подход Демонстрация: Глубокая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология). Предложенные решения инновационны и практичны. Учтены технические, маркетинговые и психологические аспекты.</p> <p>5. Качество прототипа</p> |

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|--|
| | <p>Демонстрация: Прототип визуально привлекателен, удобен в использовании и полностью соответствует концепции. Все элементы интерфейса проработаны детально, включая интерактивные элементы. Прототип готов к передаче разработчикам для реализации.</p> <p>6. Презентация и защита проекта</p> <p>Демонстрация: Презентация четкая, структурированная и профессионально оформлена. Аргументация убедительная, ответы на вопросы демонстрируют глубокое понимание темы. Студент уверенно защищает свои решения и обосновывает выбор подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие</p> <p>Демонстрация: Самоанализ глубокий и объективный, выявлены сильные и слабые стороны. План профессионального развития реалистичен и обоснован. Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту.</p> <p>Итоговая оценка "Отлично": Общий балл: 90–100 баллов.</p> <p>Характеристика: Проект полностью соответствует всем критериям, демонстрирует высокий уровень профессионализма, инновационности и самостоятельности. Студент проявляет глубокое понимание темы, творческий подход и способность решать сложные задачи. Работа выделяется качеством исполнения, соответствием стандартам и практической применимостью. Таким образом, оценка "Отлично" присваивается студентам, которые демонстрируют исключительное качество работы на всех этапах проекта, от постановки проблемы до презентации и защиты.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> |
| хорошо | <p>Студент демонстрирует высокий уровень профессионализма и качественное выполнение задания, но с некоторыми незначительными недочетами. Работа соответствует большинству требований, но может не выделяться инновационностью или глубиной проработки.</p> <p>Детализация критериев "Хорошо":</p> <p>1. Актуальность и значимость проблемы</p> <p>Демонстрация: Проблема сформулирована четко и актуальна для современного общества. Приведены аргументы, подтверждающие актуальность проблемы, но они могут быть недостаточно глубокими.</p> |

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|--|
| | <p>Целевая аудитория определена, но обоснование может быть менее детализированным.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Концепция логична и реалистична, но может содержать незначительные недочеты.</p> <p>Предложенное решение соответствует проблеме, но может быть менее инновационным.</p> <p>Дизайн-решение демонстрирует понимание проблемы, но может быть менее творческим.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Проект в основном соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).</p> <p>Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена, но может содержать незначительные недочеты.</p> <p>Учтены основные аспекты доступности и удобства использования.</p> <p>4. Междисциплинарный подход</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Умеренная интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).</p> <p>Предложенные решения практичны, но могут быть менее инновационными.</p> <p>Учтены технические и маркетинговые аспекты, но психологические аспекты могут быть проработаны слабее.</p> <p>5. Качество прототипа</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Прототип визуально привлекателен и удобен в использовании, но может содержать незначительные недочеты.</p> <p>Основные элементы интерфейса проработаны, но могут быть менее детализированными.</p> <p>Прототип готов к передаче разработчикам, но может требовать доработки.</p> <p>6. Презентация и защита проекта</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Презентация четкая и структурированная, но может быть менее профессионально оформлена.</p> <p>Аргументация убедительная, но ответы на вопросы могут быть менее глубокими.</p> <p>Студент уверенно защищает свои решения, но может быть менее убедительным в обосновании выбора подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Самоанализ проведен, но может быть менее глубоким и объективным.</p> <p>План профессионального развития реалистичен, но может быть менее обоснованным.</p> <p>Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту, но может быть менее детализированным.</p> |

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|---|
| | <p>Итоговая оценка "Хорошо": Общий балл: 75–89 баллов. Характеристика: Проект соответствует большинству критериев, но имеет незначительные недочеты в концепции, прототипе или презентации. Студент демонстрирует высокий уровень профессионализма, но может быть менее инновационным или творческим. Работа качественная, но может требовать доработки для достижения высшего уровня. Таким образом, оценка "Хорошо" присваивается студентам, которые демонстрируют высокий уровень выполнения задания, но с некоторыми незначительными недочетами, которые не критичны для общей оценки работы. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p> |
| удовлетворитель но | <p>Студент демонстрирует минимальный уровень выполнения задания, работа соответствует основным требованиям, но имеет существенные недочеты. Проект выполнен на удовлетворительном уровне, но требует значительной доработки для достижения более высокого качества.</p> <p>Детализация критериев "Удовлетворительно":</p> <p>1. Актуальность и значимость проблемы Демонстрация: Проблема сформулирована, но может быть недостаточно четко или актуально. Приведены общие аргументы, но они могут быть слабо обоснованными. Целевая аудитория определена, но обоснование может быть поверхностным.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения Демонстрация: Концепция логична, но может быть менее реалистичной или недостаточно проработанной. Предложенное решение соответствует проблеме, но может быть стандартным и неинновационным. Дизайн-решение демонстрирует базовое понимание проблемы, но может быть менее творческим.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам Демонстрация: Проект частично соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG). Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена, но может содержать существенные недочеты. Учтены основные аспекты доступности и удобства использования, но могут быть проработаны слабо.</p> <p>4. Междисциплинарный подход Демонстрация:</p> |

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|---|
| | <p>Слабая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).</p> <p>Предложенные решения стандартные и могут быть менее практичными.</p> <p>Учтены технические аспекты, но маркетинговые и психологические аспекты могут быть проработаны слабо.</p> <p>5. Качество прототипа</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Прототип визуально привлекателен, но может быть менее удобен в использовании.</p> <p>Основные элементы интерфейса проработаны, но могут быть менее детализированными.</p> <p>Прототип готов к передаче разработчикам, но требует значительной доработки.</p> <p>6. Презентация и защита проекта</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Презентация четкая, но может быть менее структурированной и профессионально оформленной.</p> <p>Аргументация убедительная, но ответы на вопросы могут быть менее глубокими.</p> <p>Студент защищает свои решения, но может быть менее убедительным в обосновании выбора подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Самоанализ проведен, но может быть поверхностным и менее объективным.</p> <p>План профессионального развития реалистичен, но может быть менее обоснованным.</p> <p>Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту, но может быть менее детализированным.</p> <p>Итоговая оценка "Удовлетворительно":</p> <p>Общий балл: 60–74 балла.</p> <p>Характеристика:</p> <p>Проект соответствует минимальным требованиям, но имеет существенные недочеты в концепции, прототипе или документации.</p> <p>Студент демонстрирует базовый уровень профессионализма, но может быть менее инновационным или творческим.</p> <p>Работа требует значительной доработки для достижения более высокого качества.</p> <p>Таким образом, оценка "Удовлетворительно" присваивается студентам, которые демонстрируют минимальный уровень выполнения задания, но с существенными недочетами, которые требуют доработки для достижения более высокого качества работы.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p> |
| неудовлетворительно | <p>Студент демонстрирует несоответствие требованиям задания.</p> <p>Работа имеет критические недочеты, не соответствует</p> |

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|--|
| | <p>минимальным стандартам качества и требует значительной доработки. Проект не может быть принят в текущем виде.</p> <p>Детализация критериев "Неудовлетворительно":</p> <p>1. Актуальность и значимость проблемы</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Проблема сформулирована нечетко или не актуальна для современного общества.</p> <p>Отсутствуют убедительные аргументы или данные, подтверждающие актуальность проблемы.</p> <p>Целевая аудитория не определена или определена некорректно.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Концепция нелогична, нереалистична или не соответствует выбранной проблеме.</p> <p>Предложенное решение не решает проблему или не учитывает потребности целевой аудитории.</p> <p>Дизайн-решение демонстрирует слабое понимание проблемы и отсутствие творческого подхода.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Проект не соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).</p> <p>Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) отсутствует или оформлена некачественно.</p> <p>Не учтены основные аспекты доступности и удобства использования.</p> <p>4. Междисциплинарный подход</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Отсутствует интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).</p> <p>Предложенные решения не практичны и не инновационны.</p> <p>Не учтены технические, маркетинговые или психологические аспекты.</p> <p>5. Качество прототипа</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Прототип визуально непривлекателен и неудобен в использовании.</p> <p>Основные элементы интерфейса не проработаны или отсутствуют.</p> <p>Прототип не готов к передаче разработчикам и требует полной переработки.</p> <p>6. Презентация и защита проекта</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Презентация нечеткая, неструктурированная и не профессионально оформлена.</p> <p>Аргументация неубедительная, ответы на вопросы демонстрируют слабое понимание темы.</p> <p>Студент не может защитить свои решения или обосновать выбор подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Самоанализ отсутствует или проведен поверхностно.</p> |

| Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|----------------------|--|
| | <p>План профессионального развития нереалистичен или отсутствует. Студент не демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту.</p> <p>Итоговая оценка "Неудовлетворительно":</p> <p>Общий балл: Менее 60 баллов.</p> <p>Характеристика:</p> <p>Проект не соответствует требованиям, имеет критические недочеты в концепции, прототипе или документации.</p> <p>Студент демонстрирует слабое понимание темы и неспособность решать поставленные задачи.</p> <p>Работа требует полной переработки и не может быть принята в текущем виде.</p> <p>Таким образом, оценка "Неудовлетворительно" присваивается студентам, которые не справляются с выполнением задания, демонстрируют слабое понимание темы и не соответствуют минимальным требованиям качества работы.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p> |

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Типовые тестовые задания для проверки уровня форсированности обще учебных и профессиональных компетенций:

1. УК-6.1. Выстраивает приоритеты в собственной деятельности

Задание 1:

Какое из перечисленных действий является примером правильного расстановки приоритетов в профессиональной деятельности?

1. Выполнение всех задач одновременно без учета их важности.
2. Составление списка задач с указанием сроков и приоритетов.
3. Откладывание сложных задач на неопределенный срок.
4. Выполнение только тех задач, которые нравятся.

Правильный ответ: 2.

Задание 2:

Какой метод помогает эффективно расставлять приоритеты в проектной деятельности?

1. Метод "проб и ошибок".
2. Метод "матрицы Эйзенхауэра".
3. Метод "случайного выбора".
4. Метод "откладывания на потом".

Правильный ответ: 2.

Задание 3:

Что является ключевым при расстановке приоритетов в профессиональной деятельности?

1. Учет только личных предпочтений.
2. Учет сроков, важности и ресурсов.
3. Игнорирование сроков выполнения задач.
4. Выполнение задач в произвольном порядке.

Правильный ответ: 2.

2. УК-6.2. Способен давать объективную оценку событиям и действиям в жизненной и профессиональной сфере

Задание 1:

Что означает объективная оценка событий?

1. Оценка, основанная на личных предпочтениях.
2. Оценка, основанная на фактах и данных.
3. Оценка, основанная на эмоциях.
4. Оценка, основанная на мнении окружающих.

Правильный ответ: 2.

Задание 2:

Какой метод помогает дать объективную оценку своим действиям?

1. SWOT-анализ.
2. Игнорирование ошибок.
3. Оценка только положительных результатов.
4. Сравнение себя с другими без учета контекста.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при оценке профессиональных действий?

1. Только свои достижения.
2. Только мнение коллег.
3. Факты, результаты и обратную связь.
4. Только личные ощущения.

Правильный ответ: 3.

3. УК-6.3. Планирует действия по самосовершенствованию на основе самооценки результатов своей деятельности

Задание 1:

Что является первым шагом в планировании самосовершенствования?

1. Постановка целей.
2. Игнорирование своих слабостей.
3. Сравнение себя с другими.
4. Ожидание внешней мотивации.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает выявить области для самосовершенствования?

1. SWOT-анализ.
2. Игнорирование обратной связи.
3. Оценка только своих сильных сторон.
4. Сравнение себя с другими без анализа.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при планировании профессионального роста?

1. Только свои сильные стороны.
2. Только мнение окружающих.
3. Свои сильные и слабые стороны, а также возможности для развития.
4. Только текущие результаты.

Правильный ответ: 3.

4. УК-6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития

Задание 1:

Что является ключевым элементом стратегии профессионального развития?

1. Постановка долгосрочных и краткосрочных целей.
2. Игнорирование трендов в отрасли.
3. Ожидание случайных возможностей.
4. Отсутствие плана действий.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает определить стратегию профессионального развития?

1. Анализ своих навыков и рыночных трендов.
2. Игнорирование своих слабостей.
3. Ожидание внешней поддержки.
4. Сравнение себя с другими без анализа.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при построении профессиональной карьеры?

1. Только свои интересы.
2. Только мнение окружающих.
3. Свои интересы, навыки и рыночные тренды.
4. Только текущую работу.

Правильный ответ: 3.

5. ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

Задание 1:

Какая из перечисленных проблем является актуальной для цифрового дизайна?

1. Низкая доступность цифровых продуктов для людей с ограниченными возможностями.
2. Отсутствие интереса к цифровым технологиям.
3. Переизбыток дизайнеров на рынке труда.
4. Отсутствие трендов в дизайне.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает выявить актуальные проблемы в цифровом дизайне?

1. Анализ социальных и культурных трендов.
2. Игнорирование обратной связи от пользователей.
3. Оценка только своих предпочтений.
4. Сравнение себя с другими дизайнерами.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при выявлении актуальных проблем в цифровом дизайне?

1. Только свои интересы.

2. Только мнение коллег.
3. Социальные, культурные и технологические аспекты.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

6. ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

Задание 1:

Что является ключевым элементом междисциплинарного проекта?

1. Интеграция знаний из различных областей.
2. Игнорирование других дисциплин.
3. Оценка только своих навыков.
4. Отсутствие взаимодействия с другими специалистами.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает в создании междисциплинарных проектов?

1. Совместная работа с экспертами из других областей.
2. Игнорирование других дисциплин.
3. Оценка только своих идей.
4. Отсутствие планирования.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при создании междисциплинарных проектов?

1. Только свои навыки.
2. Только мнение коллег.
3. Интеграцию знаний из различных областей и взаимодействие с экспертами.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

7. ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

Задание 1:

Какой из перечисленных инструментов используется для создания векторной графики?

1. Adobe Illustrator.

2. Adobe Photoshop.
3. Blender.
4. Microsoft Word.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой инструмент используется для создания прототипов интерфейсов?

1. Figma.
2. Adobe Photoshop.
3. Blender.
4. Microsoft Excel.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Какой инструмент используется для обработки фотографий?

1. Adobe Photoshop.
2. Adobe Illustrator.
3. Figma.
4. Blender.

Правильный ответ: 1.

8. ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

Задание 1:

Какое из перечисленных действий является примером использования художественных средств в цифровом дизайне?

1. Создание коллажа из фотографий и цифровой графики.
2. Игнорирование композиции и цвета.
3. Использование только текста.
4. Отсутствие визуальных элементов.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает интегрировать художественные средства в цифровой дизайн?

1. Использование композиции, цвета и типографики.
2. Игнорирование визуальных элементов.

3. Оценка только текстового контента.
4. Отсутствие планирования.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при использовании художественных средств в цифровом дизайне?

1. Только свои предпочтения.
2. Только мнение коллег.
3. Композицию, цвет, типографику и визуальную иерархию.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

9. ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

Задание 1:

Какой стандарт используется для разработки интерфейсов мобильных приложений для iOS?

1. Human Interface Guidelines.
2. Material Design.
3. WCAG.
4. ISO 9001.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой стандарт используется для обеспечения доступности цифровых продуктов?

1. WCAG.
2. Material Design.
3. Human Interface Guidelines.
4. ISO 9001.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при создании цифровых продуктов по отраслевым стандартам?

1. Только свои предпочтения.
2. Только мнение коллег.
3. Соответствие стандартам, удобство использования и доступность.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

Эти задания позволяют проверить уровень сформированности компетенций у студентов и оценить их готовность к профессиональной деятельности.

Типовые задания для практических занятий

1. Анализ исторических примеров цифрового искусства и дизайна.
2. Выявить влияния технологий на эволюцию визуальной культуры.
3. Анализ кейсов, связанных с социальными, культурными и экологическими проблемами в дизайне.
4. Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем (например, создание инклюзивного интерфейса или экологичного дизайна).
5. Освоение интерфейса и базовых функций программ для цифрового рисунка.
6. Настройка графического планшета и выполнение простых упражнений (линии, формы, заливки).
7. Создание и редактирование растровых изображений (например, обработка фотографий, создание коллажей).
8. Выполнение упражнений на использование слоев, масок и фильтров.
9. Создание векторных иллюстраций (например, логотипы, иконки, паттерны).
10. Выполнение упражнений на использование кривых Безье и других векторных инструментов.
11. Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
12. Упражнения на подбор цветовых палитр и создание гармоничных сочетаний.
13. Работа с освещением и тенями на примере простых объектов.
14. Выполнение стандартных задач: создание логотипа, иконки, макета для печати.
15. Упражнения на работу с типографикой и текстовыми блоками.
16. Анализ кейсов междисциплинарных проектов.
17. Обсуждение роли дизайна в интеграции различных технологий и дисциплин.
18. Выполнение упражнений на интеграцию дизайна с программированием (например, создание простого веб-интерфейса).
19. Разработка дизайн-решений с учетом маркетинговых и психологических аспектов.
20. Разработка концепции сложного проекта (например, образовательной платформы, интерактивной инсталляции).
21. Создание прототипов, объединяющих различные дисциплины (дизайн, программирование, маркетинг).
22. Разработка концепции и прототипа междисциплинарного проекта (например, AR-приложения или интерактивной инсталляции).
23. Презентация проекта и обсуждение возможностей его реализации.
24. Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы.
25. Анализ примеров интерфейсов, созданных по отраслевым стандартам.
26. Создание макетов, соответствующих Material Design или Human Interface Guidelines.
27. Разработка документации для передачи проекта разработчикам.
28. Упражнения на планирование этапов проекта и распределение задач.
29. Создание интерфейсов, соответствующих стандартам доступности.
30. Тестирование доступности с использованием инструментов (например, Axe, WAVE).
31. Проведение юзабилити-тестирования и анализ результатов.
32. Оптимизация дизайна для повышения производительности и удобства использования.

33. Разработка интерфейса для мобильного приложения или веб-сайта.
34. Создание дизайн-системы для проекта.
35. Проведение SWOT-анализа своих проектов.
36. Написание рефлексивных отчетов по выполненным работам.
37. Постановка целей на основе самооценки.
38. Разработка индивидуального плана профессионального развития.
39. Проведение опросов и интервью для получения обратной связи.
40. Внесение изменений в свои проекты на основе полученной обратной связи.
41. Разработка структуры и наполнение портфолио.
42. Создание резюме и подготовка к собеседованиям.
43. Исследование и презентация кейсов успешных дизайнеров.
44. Разработка личной стратегии профессионального развития на основе анализа кейсов.
45. Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

Дополнительная литература:

5. Ланда, Р. Дизайн как профессия: Цифровые технологии в дизайне / Р. Ланда. – Москва : АСТ, 2021. – 352 с. – ISBN 978-5-17-134567-8.
6. Кларк, А. Цифровая живопись: Техники и вдохновение / А. Кларк. – Москва : Бомбора, 2020. – 240 с. – ISBN 978-5-04-112346-3.
7. Бергер, Д. Цифровой дизайн: От идеи до реализации / Д. Бергер. – Москва : Эксмо, 2019. – 304 с. – ISBN 978-5-04-112347-0.
8. Хедервик, Т. Процесс дизайна: Цифровые инструменты и методы / Т. Хедервик. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 288 с. – ISBN 978-5-00169-123-4.
9. Родригес, К. Цифровой рисунок для начинающих / К. Родригес. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 192 с. – ISBN 978-5-4461-1234-0.
10. Миллер, Л. Цифровой дизайн: Теория и практика / Л. Миллер. – Москва : Эксмо, 2020. – 272 с. – ISBN 978-5-04-112348-7.
11. Смит, Дж. Цифровое искусство: Техники и инструменты / Дж. Смит. – Москва : Бомбора, 2019. – 256 с. – ISBN 978-5-04-112349-4.
12. Гибсон, Д. Цифровой дизайн: Основы и практика / Д. Гибсон. – Москва : АСТ, 2021. – 336 с. – ISBN 978-5-17-134568-5.

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Для освоения дисциплины обучающимся обеспечен доступ к электронным информационным ресурсам, содержащим профессиональную базу данных и литературные источники, дополняющие перечень литературы:

1. ЭБС ЛАНЬ. Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

2. ЭБС ЮРАЙТ. Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

ООО НЭБ. Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

1. *Электронные ресурсы:*

2. Skillshare [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.skillshare.com>.

3. Coursera [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.coursera.org>.

4. Proko [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV>.

5. Ctrl+Paint [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ctrlpaint.com>.

6. The Futur [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/c/TheFuturIsHere>.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы лекционных и практических занятий

1. Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна

1.1. История и эволюция цифрового рисунка и дизайна

- **Ключевые моменты:**

- Зарождение цифрового искусства: от первых экспериментов с компьютерной графикой до современных технологий.
- Влияние технологического прогресса на развитие цифрового дизайна (появление графических планшетов, 3D-моделирования, искусственного интеллекта).
- Роль цифрового рисунка в современном дизайне: от иллюстраций до интерфейсов и виртуальной реальности.

- **Практическая часть:**

- Анализ исторических примеров цифрового искусства и дизайна.
- Обсуждение влияния технологий на эволюцию визуальной культуры.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

1.2. Актуальные проблемы цифрового дизайна

- **Ключевые моменты:**
 - **Социальные аспекты:**
 - Инклюзивный дизайн: создание продуктов, доступных для людей с ограниченными возможностями.
 - Этика в дизайне: манипуляция вниманием, конфиденциальность данных, ответственность за влияние на общество.
 - **Культурные аспекты:**
 - Учет культурных особенностей при создании дизайн-решений.
 - Проблемы глобализации и локализации цифровых продуктов.
 - **Экологические аспекты:**
 - Устойчивый дизайн: минимизация цифрового углеродного следа.
 - Проблемы электронных отходов и энергопотребления цифровых технологий.
- **Практическая часть:**
 - Анализ кейсов, связанных с социальными, культурными и экологическими проблемами в дизайне.
 - Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем (например, создание инклюзивного интерфейса или экологичного дизайна).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

1.3. Роль цифрового дизайна в современном обществе

- **Ключевые моменты:**
 - Влияние цифрового дизайна на повседневную жизнь: от интерфейсов до виртуальных миров.
 - Роль дизайна в формировании пользовательского опыта (UX) и взаимодействии с технологиями.
 - Цифровой дизайн как инструмент решения социальных и культурных проблем.
- **Практическая часть:**
 - Обсуждение примеров успешных проектов, которые изменили общество (например, приложения для образования, здравоохранения, экологии).
 - Разработка идей для проектов, направленных на решение социальных или культурных проблем.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.

3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2 Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты

2.1. Введение в цифровые инструменты и технологии

- **Ключевые моменты:**
 - Обзор программного обеспечения для цифрового рисунка: Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW, Figma и др.
 - Основные различия между растровой и векторной графикой.
 - Введение в работу с графическими планшетами и другими устройствами ввода (стилусы, сенсорные экраны).
- **Практическая часть:**
 - Освоение интерфейса и базовых функций программ для цифрового рисунка.
 - Настройка графического планшета и выполнение простых упражнений (линии, формы, заливки).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.2. Работа с растровой графикой

- **Ключевые моменты:**
 - Основы работы с растровыми изображениями: разрешение, цветовые модели (RGB, CMYK), форматы файлов (JPEG, PNG, PSD).
 - Инструменты для редактирования изображений: кисти, слои, маски, фильтры.
 - Техники ретуши, цветокоррекции и композиции.
- **Практическая часть:**
 - Создание и редактирование растровых изображений (например, обработка фотографий, создание коллажей).
 - Выполнение упражнений на использование слоев, масок и фильтров.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.

3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.3. Работа с векторной графикой

- **Ключевые моменты:**
 - Основы векторной графики: кривые Безье, формы, заливки, обводки.
 - Преимущества векторной графики для создания логотипов, иконок, иллюстраций.
 - Инструменты для работы с векторной графикой: перо, формы, градиенты.
- **Практическая часть:**
 - Создание векторных иллюстраций (например, логотипы, иконки, паттерны).
 - Выполнение упражнений на использование кривых Безье и других векторных инструментов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.4. Основы композиции и цветоведения

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы композиции: баланс, ритм, контраст, акценты.
 - Основы цветоведения: цветовой круг, гармония цветов, психология цвета.
 - Работа с освещением и тенями в цифровом рисунке.
- **Практическая часть:**
 - Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
 - Упражнения на подбор цветовых палитр и создание гармоничных сочетаний.
 - Работа с освещением и тенями на примере простых объектов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.5. Стандартные задачи в цифровом дизайне

- **Ключевые моменты:**
 - Создание логотипов, иконок, иллюстраций.
 - Разработка макетов для печати (визитки, буклеты, плакаты) и цифровых носителей (веб-сайты, мобильные приложения).
 - Основы типографики: выбор шрифтов, создание текстовых блоков.
- **Практическая часть:**
 - Выполнение стандартных задач: создание логотипа, иконки, макета для печати.
 - Упражнения на работу с типографикой и текстовыми блоками.

3 Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне

3.1. Введение в междисциплинарный дизайн

- **Ключевые моменты:**
 - Понятие междисциплинарного подхода в цифровом дизайне.
 - Взаимодействие цифрового дизайна с другими областями: программирование, маркетинг, психология, искусственный интеллект, 3D-моделирование.
 - Примеры успешных междисциплинарных проектов (например, интерактивные инсталляции, образовательные платформы, AR/VR-приложения).
- **Практическая часть:**
 - Анализ кейсов междисциплинарных проектов.
 - Обсуждение роли дизайна в интеграции различных технологий и дисциплин.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

3.2. Основы взаимодействия с другими дисциплинами

- **Ключевые моменты:**
 - **Программирование:**
 - Основы верстки и интеграции дизайна с технической частью (HTML, CSS, JavaScript).
 - Взаимодействие с разработчиками: передача макетов, спецификации, гайдлайны.
 - **Маркетинг:**
 - Понимание целевой аудитории и бизнес-требований.

- Создание дизайн-решений, направленных на повышение конверсии и вовлеченности пользователей.
- **Психология:**
 - Принципы UX/UI-дизайна: удобство использования, эмоциональный дизайн.
 - Учет когнитивных особенностей пользователей при создании интерфейсов.
- **Искусственный интеллект:**
 - Использование AI в дизайне: генерация изображений, персонализация интерфейсов.
- **Практическая часть:**
 - Выполнение упражнений на интеграцию дизайна с программированием (например, создание простого веб-интерфейса).
 - Разработка дизайн-решений с учетом маркетинговых и психологических аспектов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

3.3. Создание сложных и инновационных проектов

- **Ключевые моменты:**
 - Этапы разработки сложных проектов: от исследования и концепции до реализации и тестирования.
 - Методы управления междисциплинарными командами (Agile, Scrum).
 - Интеграция различных компонентов: графика, анимация, интерактивность, данные.
- **Практическая часть:**
 - Разработка концепции сложного проекта (например, образовательной платформы, интерактивной инсталляции).
 - Создание прототипов, объединяющих различные дисциплины (дизайн, программирование, маркетинг).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

3.4. Примеры междисциплинарных проектов

- **Ключевые моменты:**
 - **Образовательные платформы:**
 - Дизайн интерфейсов для онлайн-курсов и образовательных приложений.
 - Интеграция геймификации и интерактивных элементов.
 - **AR/VR-приложения:**
 - Создание виртуальных и дополненных реальностей для образования, развлечений, маркетинга.
 - **Интерактивные инсталляции:**
 - Использование цифрового дизайна в сочетании с физическими объектами (например, инсталляции в музеях).
- **Практическая часть:**
 - Разработка концепции и прототипа междисциплинарного проекта (например, AR-приложения или интерактивной инсталляции).
 - Презентация проекта и обсуждение возможностей его реализации.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4. Художественные средства и цифровые формы в дизайне

4.1. Основы композиции и визуального восприятия

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы композиции: баланс, ритм, контраст, акценты, пропорции.
 - Визуальная иерархия: как направлять внимание пользователя.
 - Работа с пространством и перспективой в цифровом рисунке.
- **Практическая часть:**
 - Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
 - Упражнения на построение визуальной иерархии.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.

4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.2. Цветоведение и работа с цветом

- **Ключевые моменты:**
 - Основы цветоведения: цветовой круг, гармония цветов, психология цвета.
 - Цветовые модели (RGB, CMYK) и их применение в цифровом дизайне.
 - Работа с освещением, тенями и градиентами.
- **Практическая часть:**
 - Создание цветowych палитр для различных проектов.
 - Упражнения на использование цвета для передачи настроения и эмоций.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.3. Типографика и работа с текстом

- **Ключевые моменты:**
 - Основы типографики: выбор шрифтов, кернинг, трекинг, интерлиньяж.
 - Создание текстовых блоков и их интеграция в дизайн.
 - Роль типографики в создании визуальной коммуникации.
- **Практическая часть:**
 - Разработка текстовых композиций для плакатов, веб-сайтов, мобильных приложений.
 - Упражнения на сочетание шрифтов и создание гармоничных текстовых блоков.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.4. Художественные средства смежных видов искусства

- **Ключевые моменты:**
 - Использование фотографии в цифровом дизайне: ретушь, коллажи, интеграция с графикой.
 - Основы 3D-моделирования и его применение в дизайне.
 - Анимация и motion design: создание динамических визуальных эффектов.
- **Практическая часть:**
 - Создание коллажей с использованием фотографий и цифровой графики.
 - Разработка простых 3D-моделей и их интеграция в дизайн-проекты.
 - Создание анимационных элементов для интерфейсов или рекламных материалов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.5. Интеграция традиционных и цифровых техник

- **Ключевые моменты:**
 - Использование традиционных художественных техник (акварель, графика) в цифровом дизайне.
 - Оцифровка ручных рисунков и их доработка в цифровых программах.
 - Создание гибридных проектов, сочетающих традиционные и цифровые формы.
- **Практическая часть:**
 - Создание цифровых иллюстраций на основе ручных эскизов.
 - Разработка проектов, сочетающих традиционные и цифровые техники.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5. Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам

5.1. Отраслевые стандарты и гайдлайны

- **Ключевые моменты:**

- Обзор основных стандартов и гайдлайнов: Material Design (Google), Human Interface Guidelines (Apple), WCAG (доступность).
- Принципы адаптивного дизайна: создание интерфейсов для различных устройств (десктоп, мобильные устройства, планшеты).
- Стандарты для веб-дизайна: семантика HTML, CSS-препроцессоры, кросс-браузерная совместимость.
- **Практическая часть:**
 - Анализ примеров интерфейсов, созданных по отраслевым стандартам.
 - Создание макетов, соответствующих Material Design или Human Interface Guidelines.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.2. Проектные нормы и требования

- **Ключевые моменты:**
 - Этапы разработки цифрового продукта: исследование, проектирование, дизайн, тестирование, внедрение.
 - Требования к документации: макеты, спецификации, гайдлайны для разработчиков.
 - Управление проектами: Agile, Scrum, Kanban.
- **Практическая часть:**
 - Разработка документации для передачи проекта разработчикам.
 - Упражнения на планирование этапов проекта и распределение задач.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.3. Доступность и инклюзивный дизайн

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы доступности (accessibility): WCAG, ARIA-роли, семантическая верстка.

- Создание инклюзивных интерфейсов для людей с ограниченными возможностями.
- Тестирование доступности: инструменты и методы.
- **Практическая часть:**
 - Создание интерфейсов, соответствующих стандартам доступности.
 - Тестирование доступности с использованием инструментов (например, Axe, WAVE).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.4. Тестирование и оптимизация цифровых продуктов

- **Ключевые моменты:**
 - Методы тестирования: юзабилити-тестирование, А/В-тестирование, heatmaps.
 - Анализ данных и внесение изменений на основе обратной связи.
 - Оптимизация производительности: уменьшение времени загрузки, оптимизация изображений.
- **Практическая часть:**
 - Проведение юзабилити-тестирования и анализ результатов.
 - Оптимизация дизайна для повышения производительности и удобства использования.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.5. Примеры разработки цифровых продуктов

- **Ключевые моменты:**
 - Разработка интерфейсов для мобильных приложений, веб-сайтов, SaaS-платформ.
 - Создание дизайн-систем: компоненты, стили, библиотеки.
 - Интеграция дизайна с технической частью: работа с API, базами данных.
- **Практическая часть:**

- Разработка интерфейса для мобильного приложения или веб-сайта.
- Создание дизайн-системы для проекта.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6. Самооценка и профессиональное развитие

6.1. Методы самооценки и анализа своей работы

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы самооценки: объективность, критичность, конструктивность.
 - Методы анализа своих работ: SWOT-анализ, рефлексия, обратная связь от коллег и преподавателей.
 - Выявление сильных и слабых сторон в профессиональной деятельности.
- **Практическая часть:**
 - Проведение SWOT-анализа своих проектов.
 - Написание рефлексивных отчетов по выполненным работам.

Список литературы:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
- Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
- Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.
-

6.2. Постановка целей и планирование профессионального роста

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы постановки целей: SMART-критерии (конкретность, измеримость, достижимость, релевантность, ограниченность по времени).
 - Планирование профессионального развития: краткосрочные и долгосрочные цели.
 - Разработка индивидуального плана профессионального роста.
- **Практическая часть:**
 - Постановка целей на основе самооценки.
 - Разработка индивидуального плана профессионального развития.

Список литературы:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
- Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
- Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

○

6.3. Работа с обратной связью

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы работы с обратной связью: восприятие, анализ, внесение изменений.
 - Методы получения обратной связи: опросы, интервью, тестирование.
 - Использование обратной связи для улучшения своих работ.
- **Практическая часть:**
 - Проведение опросов и интервью для получения обратной связи.
 - Внесение изменений в свои проекты на основе полученной обратной связи.

Список литературы:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
- Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
- Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

○

6.4. Построение профессиональной карьеры

- **Ключевые моменты:**
 - Анализ рынка труда в области цифрового дизайна: тренды, требования, возможности.
 - Создание портфолио: структура, презентация, целевая аудитория.
 - Стратегии профессионального развития: курсы, сертификации, участие в профессиональных сообществах.
- **Практическая часть:**
 - Разработка структуры и наполнение портфолио.
 - Создание резюме и подготовка к собеседованиям.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.

4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6.5. Примеры успешного профессионального развития

- **Ключевые моменты:**
 - Анализ кейсов успешных дизайнеров: их карьерный путь, ключевые решения, достижения.
 - Роль непрерывного обучения и адаптации в профессиональном развитии.
- **Практическая часть:**
 - Исследование и презентация кейсов успешных дизайнеров.
 - Разработка личной стратегии профессионального развития на основе анализа кейсов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

8.2. Примеры проектных заданий

Проектное задание 1 семестр:

Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в разделах 1, 2 и 3, для создания междисциплинарного проекта, который решает актуальную проблему в области цифрового дизайна с учетом социальных, культурных и технологических аспектов.

Этапы выполнения задания:

- 1. Исследование и постановка проблемы**
- 2. Разработка концепции**
- 3. Создание прототипа**
- 4. Междисциплинарная интеграция**
- 5. Презентация проекта**

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- Междисциплинарная интеграция:
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

Проектное задание 2семестр:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в ходе изучения всех разделов дисциплины, для создания комплексного цифрового продукта, который решает актуальную проблему, соответствует отраслевым стандартам и демонстрирует профессиональный рост студента.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование и постановка проблемы
2. Разработка концепции
3. Создание прототипа
4. Междисциплинарная интеграция
5. Разработка по отраслевым стандартам
6. Самооценка и профессиональное развитие
7. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- **Междисциплинарная интеграция:**
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.
- **Соответствие стандартам:**
- Интерфейс соответствует Material Design и стандартам доступности WCAG.
- **Самооценка:**
- SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
- **План профессионального развития:**
- Пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.
- Участвовать в профессиональных сообществах и конкурсах.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

Примерные темы проектных работ по дисциплине:

1. Социальные проблемы

- Приложение для повышения цифровой грамотности пожилых людей
- Разработка интуитивно понятного интерфейса с уроками по использованию смартфонов, компьютеров и интернета.
- Платформа для поддержки людей с ограниченными возможностями
- Создание приложения или веб-сервиса, помогающего людям с инвалидностью находить доступные услуги и места.
- Приложение для борьбы с кибербуллингом
- Разработка инструментов для выявления и предотвращения кибербуллинга среди подростков.
- Платформа для экологического просвещения
- Создание приложения, которое обучает пользователей экологичным привычкам и помогает сократить углеродный след.
- Приложение для помощи бездомным
- Разработка платформы, которая помогает бездомным находить приют, еду и медицинскую помощь.

2. Культурные проблемы

- Виртуальный музей для популяризации культурного наследия
- Создание интерактивной платформы с виртуальными экскурсиями по музеям и историческим местам.
- Приложение для изучения языков коренных народов

- Разработка образовательного приложения, направленного на сохранение языков малых народов.
- Платформа для поддержки локальных художников и ремесленников
- Создание маркетплейса для продажи изделий ручной работы и произведений искусства.
- Приложение для популяризации традиционной кухни
- Разработка платформы с рецептами, историями и мастер-классами по приготовлению традиционных блюд.
- Виртуальная библиотека редких книг и манускриптов
- Создание цифрового архива с доступом к редким изданиям и историческим документам.

3. Образовательные проблемы

- Приложение для дистанционного обучения школьников
- Разработка платформы с интерактивными уроками и тестами для школьников из удаленных регионов.
- Платформа для обучения цифровому искусству
- Создание приложения с уроками по цифровому рисунку, анимации и дизайну.
- Приложение для развития креативного мышления у детей
- Разработка игрового приложения, которое помогает детям развивать творческие навыки.
- Платформа для обмена знаниями между студентами
- Создание сервиса, где студенты могут делиться учебными материалами и помогать друг другу.

4. Экологические проблемы

- Приложение для сортировки мусора
- Разработка инструмента, который помогает пользователям правильно сортировать отходы.
- Платформа для мониторинга качества воздуха
- Создание приложения, которое показывает уровень загрязнения воздуха в реальном времени.
- Приложение для поиска экологичных товаров
- Разработка сервиса, который помогает пользователям находить экологически чистые продукты.
- Игра для обучения детей экологичному образу жизни
- Создание интерактивной игры, которая учит детей бережному отношению к природе.

5. Проблемы здоровья и благополучия

- Приложение для поддержки психического здоровья
- Разработка платформы с медитациями, советами психологов и треками настроения.
- Платформа для поиска доноров крови
- Создание приложения, которое помогает находить доноров крови в экстренных ситуациях.
- Приложение для здорового питания
- Разработка сервиса, который помогает пользователям составлять сбалансированный рацион.
- Игра для борьбы с зависимостью от гаджетов
- Создание приложения, которое помогает снизить время, проведенное за экраном.

6. Проблемы урбанистики и городской среды

- Приложение для улучшения городской мобильности
- Разработка сервиса, который помогает горожанам находить оптимальные маршруты и виды транспорта.
- Платформа для вовлечения граждан в улучшение городской среды
- Создание приложения, где жители могут предлагать идеи для улучшения своего района.
- Приложение для поиска мест для отдыха в городе
- Разработка сервиса, который помогает находить парки, скверы и зоны отдыха.
- Игра для обучения детей правилам дорожного движения
- Создание интерактивной игры, которая учит детей безопасному поведению на дороге.

Эти темы охватывают широкий спектр социальных и культурных проблем, что позволяет студентам выбрать проект, соответствующий их интересам и профессиональным целям. Каждая тема предполагает разработку концепции и прототипа цифрового продукта, что способствует формированию ключевых компетенций в области цифрового дизайна.

8.3. Материально-техническое обеспечение занятия:

Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие проектной мастерской с возможностью выполнения работ по эскизированию, макетированию, с примерами - образцами выполнения заданий из методического фонда.

Обучающиеся самостоятельно обеспечивают себя инструментами, расходными и графическими материалами для выполнения учебных заданий в аудиторной работе.

8.4. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Цель самостоятельной работы:

Самостоятельная работа направлена на закрепление теоретических знаний, развитие практических навыков и формирование профессиональных компетенций в области цифрового рисунка. Студенты должны научиться самостоятельно решать задачи, анализировать информацию и создавать качественные цифровые работы.

Основные направления самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов:

- Чтение учебной литературы, статей и научных публикаций по цифровому рисунку и дизайну.
- Изучение отраслевых стандартов (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).

2. Выполнение практических заданий:

- Создание цифровых иллюстраций, интерфейсов, анимаций и других проектов.
- Работа с профессиональными инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate и др.).

3. Подготовка к проектной деятельности:

- Разработка концепций и прототипов цифровых продуктов.
- Проведение исследований и анализ актуальных проблем в области цифрового дизайна.

4. Самооценка и профессиональное развитие:

- Проведение SWOT-анализа своих работ.
- Разработка плана профессионального роста.

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов

• Рекомендации:

- Составляйте конспекты и выделяйте ключевые идеи.
- Используйте дополнительные источники (научные статьи, видеолекции, онлайн-курсы).
- Регулярно проверяйте свои знания с помощью тестов и вопросов для самоконтроля.

• Пример задания:

- Изучите главу из учебника "Графический дизайн: Основы цифрового рисунка" (Э. Луптон) и составьте краткий конспект.

2. Выполнение практических заданий

• Рекомендации:

- Начинайте с простых упражнений (например, создание геометрических форм, работа с цветом).
- Постепенно переходите к более сложным задачам (например, создание персонажей, интерфейсов).
- Используйте онлайн-ресурсы и видеоуроки для освоения новых техник.

• Пример задания:

- Создайте серию цифровых иллюстраций на тему "Город будущего".

3. Подготовка к проектной деятельности

• Рекомендации:

- Выберите актуальную социальную или культурную проблему для своего проекта.
- Проведите исследование (опросы, анализ данных, изучение трендов).
- Разработайте концепцию и создайте прототип цифрового продукта.

• Пример задания:

- Разработайте концепцию мобильного приложения для повышения цифровой грамотности пожилых людей.

4. Самооценка и профессиональное развитие

• Рекомендации:

- Регулярно анализируйте свои работы с помощью SWOT-анализа.
- Составляйте план профессионального развития на основе выявленных сильных и слабых сторон.

- Участвуйте в профессиональных сообществах, конкурсах и выставках.
- **Пример задания:**
 - Проведите SWOT-анализ своего последнего проекта и составьте план профессионального роста.

Формы контроля самостоятельной работы:

1. **Промежуточные отчеты:**
 - Предоставление конспектов, эссе или рефератов по изученным темам.
2. **Практические работы:**
 - Сдача цифровых работ (иллюстраций, интерфейсов, анимаций).
3. **Проектные задания:**
 - Защита концепций и прототипов цифровых продуктов.
4. **Самооценка и рефлексия:**
 - Предоставление отчетов по самооценке и планов профессионального развития.

Рекомендуемые ресурсы для самостоятельной работы:

1. **Учебная литература:**
 - Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018.
 - Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты. – Санкт-Петербург : Питер, 2019.
2. **Онлайн-курсы:**
 - Skillshare (<https://www.skillshare.com>).
 - Coursera (<https://www.coursera.org>).
3. **Видеоуроки:**
4. **Программное обеспечение:**
 - Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate.

Советы по организации самостоятельной работы:

1. **Планируйте время:**
 - Составляйте график выполнения заданий и придерживайтесь его.
2. **Используйте разнообразные ресурсы:**
 - Комбинируйте чтение литературы, просмотр видеоуроков и выполнение практических заданий.
3. **Развивайте критическое мышление:**
 - Анализируйте свои работы и работы других дизайнеров.
4. **Участвуйте в профессиональных сообществах:**
 - Обменивайтесь опытом с коллегами и получайте обратную связь.

.8.5. Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям.

Цель подготовки к практическим занятиям:

Подготовка к практическим занятиям направлена на закрепление теоретических знаний, развитие навыков работы с цифровыми инструментами и создание качественных

проектов. Студенты должны быть готовы к активному участию в занятиях, выполнению заданий и обсуждению результатов.

Этапы подготовки к практическим занятиям:

1. Изучение теоретического материала

- **Рекомендации:**
 - Внимательно изучите материалы, предоставленные преподавателем (конспекты лекций, учебники, статьи).
 - Ознакомьтесь с темами и задачами предстоящего занятия.
 - Используйте дополнительные источники (видеоуроки, онлайн-курсы) для углубления знаний.
- **Пример задания:**
 - Изучите тему "Основы композиции в цифровом рисунке" и подготовьте краткий конспект.

2. Освоение инструментов и технологий

- **Рекомендации:**
 - Убедитесь, что вы знакомы с программным обеспечением, которое будет использоваться на занятии (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma и др.).
 - Выполните базовые упражнения для освоения интерфейса и функций программ.
 - Если возникают трудности, посмотрите видеоуроки или обратитесь к справочным материалам.
- **Пример задания:**
 - Освойте инструмент "Перо" в Adobe Illustrator, создав несколько простых векторных форм.

3. Подготовка к выполнению практических заданий

- **Рекомендации:**
 - Ознакомьтесь с заданием, которое будет выполняться на занятии.
 - Продумайте концепцию и набросайте эскизы, если это необходимо.
 - Подготовьте материалы (изображения, текстуры, шрифты), которые могут понадобиться для работы.
- **Пример задания:**
 - Подготовьте эскизы для создания цифровой иллюстрации на тему "Город будущего".

4. Повторение пройденного материала

- **Рекомендации:**
 - Повторите ключевые понятия и техники, которые будут использоваться на занятии.
 - Проверьте свои знания с помощью тестов или вопросов для самоконтроля.
- **Пример задания:**
 - Повторите принципы работы с цветом и выполните упражнение на создание гармоничной цветовой палитры.

Рекомендации по активному участию в практических занятиях:

1. **Будьте готовы к обсуждению:**
 - Задавайте вопросы, если что-то непонятно.
 - Участвуйте в обсуждениях и делитесь своими идеями.
2. **Следуйте инструкциям преподавателя:**
 - Внимательно слушайте объяснения и следуйте пошаговым инструкциям.
 - Если возникают трудности, не стесняйтесь обращаться за помощью.
3. **Работайте в команде:**
 - Если занятие предполагает групповую работу, активно участвуйте в обсуждениях и распределении задач.
4. **Анализируйте результаты:**
 - После выполнения задания проанализируйте свою работу, выявите сильные и слабые стороны.
 - Получите обратную связь от преподавателя и коллег.

Пример подготовки к практическому занятию:

Тема занятия: Создание цифровой иллюстрации

1. **Изучите теоретический материал:**
 - Основы композиции, цветоведения и работы с освещением.
2. **Освойте инструменты:**
 - Потренируйтесь использовать кисти, слои и маски в Adobe Photoshop.
3. **Подготовьте эскизы:**
 - Нарисуйте несколько эскизов на тему "Фантастический пейзаж".
4. **Подготовьте материалы:**
 - Соберите текстуры, изображения и шрифты, которые могут понадобиться для работы.
5. **Повторите пройденное:**
 - Повторите принципы работы с цветом и выполните упражнение на создание гармоничной цветовой палитры.

Советы по эффективной подготовке:

1. **Планируйте время:**
 - Начинайте подготовку заранее, чтобы успеть изучить материал и выполнить задания.
2. **Используйте разнообразные ресурсы:**
 - Комбинируйте чтение литературы, просмотр видеоуроков и выполнение практических упражнений.
3. **Развивайте критическое мышление:**
 - Анализируйте свои работы и работы других дизайнеров, чтобы находить новые идеи и подходы.
4. **Будьте активны на занятиях:**
 - Задавайте вопросы, участвуйте в обсуждениях и делитесь своими идеями.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

- Пакет программ Microsoft Office;
- Пакет программ Adobe;
- Просмотр видео - Media Player Classic.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для групповой и самостоятельной работы обучающихся по дисциплине обеспечивают качественный образовательный процесс:

- Лекционная аудитория для проведения лекций и семинаров, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средства презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы;

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и):

Ученая степень, звание, должность, Фамилия И.О.

канд. пед. наук, доцент кафедры дизайна и ДПИ Шабанова В.А.....

Программа одобрена на заседании кафедры _____

(указать наименование кафедры)

от _____ года, протокол No _____.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.02 ЦИФРОВОЙ РИСУНОК

(наименование дисциплины)

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основная цель заключается в формировании у студентов профессиональных навыков создания цифровых изображений, развития художественного мышления и умения применять современные цифровые технологии для решения творческих задач в области дизайна. Дисциплина направлена на развитие способности студентов к самооценке и совершенствованию своей деятельности, а также на формирование навыков определения приоритетов в творческом процессе.

1. Задачи дисциплины:

- **Формирование** технических навыков работы с цифровыми инструментами: освоение программного обеспечения для создания цифровых изображений, изучение основ работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода, развитие навыков работы с различными техниками цифрового рисования.
- **Развитие** художественного мышления и творческого подхода: изучение основ композиции, цветоведения, перспективы и анатомии для создания качественных цифровых изображений, формирование умения разрабатывать концепции и визуализировать идеи в цифровом формате, развитие навыков создания иллюстраций, персонажей, интерфейсов и других элементов дизайна.
- **Формирование** способности к самооценке и совершенствованию деятельности: развитие навыков критического анализа собственных работ и работ коллег, обучение методам постановки целей и задач в творческом процессе, формирование умения определять приоритеты в работе и совершенствовать свои навыки на основе обратной связи и саморефлексии.
- **Развитие** профессиональных компетенций в области цифрового дизайна: освоение методов проектирования и реализации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий, формирование умения адаптировать свои работы под требования заказчика или целевой аудитории, развитие навыков работы в команде и управления проектами в области цифрового дизайна.
- **Подготовка к профессиональной деятельности:** изучение современных тенденций в цифровом искусстве и дизайне, формирование портфолио из выполненных работ для демонстрации профессиональных навыков, развитие навыков презентации своих проектов и защиты творческих решений.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-6** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.
- **ПК-1** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.

Знать:

- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;

Уметь:

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Планировать системные действия для достижения означенной цели;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;

Владеть:

- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям
- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опытом применения объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Способностью к самоорганизации и самообразованию;
- Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-1.1.

Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

ПК-1.2.

Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

ПК-1.3.

Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

ПК-1.4.

Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.5.

Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- экзамен, 1,2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

1 семестр

Раздел 1. Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна

Цель: Ознакомление с основами цифрового рисунка и выявление актуальной проблематики в области цифрового дизайна.

Лекция 1:

История и эволюция цифрового искусства и дизайна.

Актуальные проблемы цифрового дизайна: инклюзивность, экология, этика, культурные и социальные аспекты.

Практические занятия (10 часов):

Анализ кейсов, связанных с социальными и культурными проблемами в дизайне.

Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем.

Формируемые компетенции: ПК-1.1, УК-6.2.

Раздел 2. Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты

Цель: Освоение профессионального инструментария для создания цифровых изображений.

Лекция 2:

Обзор программного обеспечения для цифрового рисунка (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW и др.).

Основы работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода.

Практические занятия (20 часов):

Освоение инструментов для создания растровой и векторной графики.

Выполнение стандартных задач: создание логотипов, иллюстраций, обработка изображений.

Формируемые компетенции: ПК-1.3, УК-6.1.

Раздел 3. Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне

Цель: Развитие навыков создания сложных и междисциплинарных проектов.

Практические занятия (20 часов):

Разработка концепций, объединяющих различные дисциплины (например, дизайн + программирование + маркетинг).

Создание прототипов сложных проектов (интерактивные инсталляции, образовательные платформы).

Формируемые компетенции: ПК-1.2, УК-6.1.

Самостоятельная работа (3 часа):

Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.

Подготовка презентации по результатам исследования.

2 семестр

Раздел 4. Художественные средства и цифровые формы в дизайне

Цель: Изучение художественных средств и цифровых форм для творческой проектной деятельности.

Лекция 1:

Основы композиции, цветоведения, типографики.

Использование художественных средств смежных видов искусства (фотография, 3D-графика, анимация).

Практические занятия (20 часов):

Создание цифровых изображений с использованием различных художественных техник.

Интеграция цифровых форм с традиционными видами искусства.

Формируемые компетенции: ПК-1.4, УК-6.3.

Раздел 5. Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам

Цель: Освоение методов создания цифровых продуктов в соответствии с отраслевыми стандартами и проектными требованиями.

Лекция 2:

Отраслевые стандарты и гайдлайны (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).

Проектные нормы и требования к документации.

Практические занятия (20 часов):

Разработка интерфейсов, соответствующих стандартам.

Создание документации для передачи проекта разработчикам.

Формируемые компетенции: ПК-1.5, УК-6.4.

Раздел 6. Самооценка и профессиональное развитие

Цель: Формирование навыков самооценки, планирования и профессионального роста.

Практические занятия (10 часов):

Анализ своих работ и выявление областей для улучшения.

Разработка плана профессионального развития.

Участие в обсуждениях и критических разборах работ.

Формируемые компетенции: УК-6.3, УК-6.4.

Самостоятельная работа (30 часов):

Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.

Подготовка презентации по результатам исследования.

Разработка индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

Итоговый проект

Цель: Применение полученных знаний и навыков для создания комплексного цифрового проекта.

Практические занятия (8 часов):

Постановка задачи и разработка концепции проекта.

Планирование этапов реализации.

Презентация проекта:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

Презентация проекта и защита своих решений.

Формируемые компетенции: ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4, ПК-1.5, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4.

Формы контроля

Промежуточный контроль:

Выполнение практических заданий по каждому модулю.

Защита эскизов и промежуточных этапов проектов.

Итоговый контроль:

Защита итогового проекта.

Презентация портфолио.

Экзамен с демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.

Результаты освоения дисциплины

По окончании курса студенты:

Владеют профессиональными навыками создания цифровых изображений.

Способны выявлять и решать актуальные проблемы в области цифрового дизайна.

Умеют создавать сложные и междисциплинарные проекты.

Знают и применяют отраслевые стандарты и проектные нормы.

Развивают навыки самооценки, планирования и профессионального роста.

Имеют сформированное портфолио, готовое для презентации работодателям или заказчикам.

Таким образом, дисциплина "Цифровой рисунок" обеспечивает магистров необходимыми знаниями и навыками для успешной работы в области цифрового дизайна, формируя ключевые профессиональные и универсальные компетенции.