

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ
ИНСТИТУТ»
Факультет дизайна

Кафедра Графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор,
к.ф.н., доцент

_____ М.К. Ясменко
« ____ » _____ 2022 г.

Б1.В.ДВ.2.1 ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНА

рабочая программа дисциплины
для обучающихся направления подготовки
54.03.01 Дизайн
направленность (профили) «Графический дизайн»,

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва
2022

Рабочая программа разработана на кафедре Графического дизайна старшим преподавателем Левиным И.С.

«07» июля 2022

(личная подпись разработчика)

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Рабочая программа рассмотрена и рекомендована на заседании кафедры Графического дизайна протокол № 9 от «07» июля 2022 г.

Зав. кафедрой, к. иск., профессор

Ю.В.Ерохина

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета МХПИ протокол № 1 от 30 августа 2022 г.

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

Рецензенты:

О.В. Рогачев генеральный директор ООО «Почерк Мастера»

Е.П. Евсева, председатель РОО «ТСДИ»

Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	4
3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	4
4 Объём, структура и содержание дисциплины (модуля).....	5
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	5
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	8
4.3. Структура дисциплины.....	10
5 Образовательные технологии.....	14
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	14
6.1. Оценочные средства для текущего контроля	14
6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	17
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля).....	19
7.1 Основная литература.....	19
7.2 Дополнительная литература.....	19
7.3 Периодические издания.....	21
7.4 Интернет-ресурсы.....	21
7.5. Методические указания к практическим занятиям	21
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	22
7.7 Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий	23
8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	23
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	23

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Рабочая программа учебной дисциплины «Технология интерактивного дизайна» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Дисциплина «Технология интерактивного дизайна» направлена на формирование у студентов знаний и умений, необходимых для компьютерной подготовки изображений для web, грамотного применения приемов оптимизации графики, формирование навыков работы с web-страницами и эффективного использования элементов мультимедиа. В процессе изучения дисциплины студенты овладевают основами теории графического и web-дизайна, получают знания о принципах разработки модели сайта, о современных web-технологиях и тенденциях их развития, о программном обеспечении для подготовки и оптимизации графических изображений, о различных инструментальных средствах для разработки дизайна web-страниц.

В дальнейшем полученные знания и умения необходимы студентам для выполнения практических работ в рамках учебных дисциплин.

Целью изучения дисциплины является:

- изучение видов, устройства, структуры web-сайта на основе языка разметки гипертекста и каскадных таблиц стилей, а именно: структура HTML - документа, табличная вёрстка, концепция вёрстки на слоях, визуальное оформление и наполнение web-сайта контентом овладение методологией, принципами и средствами web-дизайна, методикой проектирования web-ресурсов.

Задачи дисциплины:

- освоение последовательности действий дизайнера при создании web-сайта;
- изучение основных требований к web-графике;
- ознакомление со структурой типового HTML-документа;
- изучение принципов написания HTML-документов, обзор типовых тэгов;
- освоение принципов создания табличной вёрстки и вёрстки на основе использования слоёв;
- изучение принципов подключения технологии каскадных таблиц стилей CSS;
- ознакомление с построением CSS-документа, основными свойствами каскадных таблиц стилей;
- изучение новых возможностей каскадных таблиц – визуальные эффекты технологии CSS3.
- формирование способности к анализу, обобщению и обоснованному выбору путей реализации собственных решений web-дизайна;

- освоение последовательности действий дизайнера при создании веб-сайта, основных требований к графике;
- освоение принципов создания интеллектуальных карт; изучение современных инструментов прототипирования;
- ознакомление с новыми возможностями CSS3 и HTML5.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП.

Дисциплина «Технология интерактивного дизайна» включена в учебные планы по программам подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 *Дизайн* и входит в Блок 1 Дисциплины (модули) вариативная часть и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина «Технология интерактивного дизайна» представляет из себя курс, рассчитанный на два семестра.

Изучение дисциплины «Технология интерактивного дизайна» происходит в шестом и седьмом семестрах.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Выпускник, освоивший программу дисциплины «Технология интерактивного дизайна», должен обладать следующими **профессиональными компетенциями (ПК)**:

Способность использовать традиционные и новые художественно-графические техники, цветовые решения и композиционные приемы для проектирования, способы и методы пластического моделирования формы (ПК-1)

Способность на основе анализа требований к дизайн-проекту обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, колористическому решению основанное на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, в том числе с учётом формообразующих свойств материалов (ПК-2).

В результате изучения дисциплины «Технологии интерактивного дизайна» студент должен:

знать:

- принцип работы интернет-ресурсов;
- структуру и основные теги языка разметки HTML;
- синтаксис и основные свойства таблицы стилей CSS;
- принципы создания блочной верстки;
- требования к медиафайлам, участвующим в создании и оформлении интернет-ресурса;
- основные современные типы интернет-ресурсов;
- этапы работ по разработке прототипа интернет-ресурса;
- принципы верстки по сетке Bootstrap;
- правила работы с веб-типографикой;

уметь:

- пользоваться редактором исходного кода;
- ориентироваться в коде языка разметки HTML;
- использовать свойства таблицы стилей CSS для оформления веб страниц;
- использовать графические системы для обработки изображений с целью последующего применения их в проектной деятельности;
- осуществлять тестирование работоспособности файлов проекта;
- использовать пакеты прикладных программ для сбора и анализа информации;
- пользоваться современным программным обеспечением для создания рабочего прототипа страниц интернет-ресурса;
- применять принципы верстки по сетке Bootstrap и правила веб-типографики при создании прототипа страниц интернет-ресурса;
- использовать графические редакторы для обработки изображений с целью применения их в дизайн-макете прототипа страниц интернет-ресурса;
- подготавливать дизайн-макет страниц интернет-ресурса и техническое задание к дальнейшей реализации проекта;

владеть:

- навыками подготовки файлов для публикации и оформления веб-страниц;
- принципами блочной верстки и навыками создания веб-страниц;
- представлениями о расширении возможностей за счет стороннего кода;
- представлениями о возможностях персонализации исходного кода;
- представлениями о подготовке дизайн-макета веб-страниц к верстке с помощью языка разметки HTML и таблицы стилей CSS;
- навыками обработки, структурирования и подготовки информации;
- навыками создания и обработки векторной и растровой графики;
- навыками верстки веб-страниц и создания рабочего прототипа с помощью современного программного обеспечения;
- представлениями о принципах адаптивной верстки;
- представлениями о дальнейших технологиях реализации проекта.

4 ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
6 семестр		
1.	Тема 1. Основы HTML и CSS.	Основные понятия. Структура и теги HTML. Синтаксис и свойства CSS. Блочная верстка. Понятие ссылки.
2.	Тема 2. Современные методы сайтостроения.	Конструкторы. Статические и динамические страницы. Веб-типографика. Подготовка и публикация медиафайлов.
3.	Тема 3. Персонализация исходного кода.	Интеграция стороннего кода и плагины. Форма обратной связи. Персонализация исходного кода средствами CSS.
7 семестр		
1.	Тема 1. Сбор, анализ и подготовка информации.	Основные понятия. Типы интернет-ресурсов. Этапы работ по разработке прототипа интернет-ресурса. Сбор, анализ, обработка и структурирования информации. Интеллекту-

		альные карты, как инструмент создания развернутой карты интернет-ресурса. Основы копирайтинга.
2.	Тема 2. Основы веб-дизайна.	Скетчинг страниц интернет-ресурса. Основные инструменты создания каркаса страниц интернет-ресурса. Верстка. Сетка Bootstrap. Правила веб типографики. Форматы медиафайлов. Подготовка векторных и растровых изображений.
3.	Тема 3. Прототипирование и презентация работы.	Инструменты прототипирования страниц и тестирование работоспособности интернет-ресурса. Принципы адаптивной верстки. Подготовка технического задания для реализации проекта. Презентация материалов проекта.

4.2 Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объем и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)								
	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	7 сем	8 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)						72/2	72/2		144/4
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего						36	54		90
Аудиторная работа, всего:						36	54		90
<i>Лекции (Л)</i>						-	-		-
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>						36*	54*		90*
Самостоятельная работа в семестре, всего:						36	18		54
Практические занятия (П)						36	18		54
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)						36	18		54
Подготовка к экзамену						-	-		-
Вид итогового контроля по дисциплине						зачет	диф. зачет		

* часы и интерактивной форме.

Таблица 2. Объем и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОЗФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)
------------	---

	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	7 сем	8 сем	9 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)						72/2	72/2			144/4
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего						18	18			36
Аудиторная работа, всего:						18	18			36
<i>Лекции (Л)</i>						-	-			-
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>						18*	18*			36*
Самостоятельная работа в семестре, всего:						54	54			108
Практические занятия (П)						54	54			108
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)						-	-			-
Подготовка к экзамену						-				-
Вид итогового контроля по дисциплине						зачет	диф. зачет			

* часы и интерактивной форме.

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: выполнение учебных заданий для представления в виде портфолио, презентации и др.

Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

4.3. Структура дисциплины

Таблица 4. Структура дисциплины для ОФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции	
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.				ПЗ*
6 семестр								
1	Тема 1. Основы	24	12	-	12	12	выполнение	ПК-1

	HTML и CSS.						учебных заданий	ПК-2
2	Тема 2. Современные методы сайтостроения.	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
3	Тема 3. Персонализация исходного кода.	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2
	Подготовка к экзамену	-	-	-	-	-		ПК-1 ПК-2
	Всего	72	36	-	36	36		
7 семестр								
4	Тема 1. Сбор, анализ и подготовка информации.	24	18	-	18	6	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
5	Тема 2. Основы веб-дизайна.	24	18	-	18	6	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
6	Тема 3. Прототипирование и презентация работы.	24	18	-	18	6	выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2
	Подготовка к экзамену	-	-	-	-	-		ПК-1 ПК-2
	Всего	72	54	-	54	18		
	Итого	144	90	-	90	54		

Таблица 5. Структура дисциплины для ОЗФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ*			
6 семестр								
1	Тема 1. Основы HTML и CSS.	24	6	-	6	18	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2

2	Тема 2. Современные методы сайтостроения.	24	6	-	6	18	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2	
3	Тема 3. Персонализация исходного кода.	25	6	-	6	18	выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2	
	Подготовка к экзамену	-	-	-	-	-		ПК-1 ПК-2	
	Всего	72	18	-	18	54			
7 семестр									
4	Тема 1. Сбор, анализ и подготовка информации.	24	6	-	6	18	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2	
5	Тема 2. Основы веб-дизайна.	24	6	-	6	18	выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2	
6	Тема 3. Прототипирование и презентация работы.	24	6	-	6	18	выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2	
	Подготовка к экзамену	-	-	-	-	-		ПК-1 ПК-2	
	Всего	72	18	-	18	54			
	Итого	144	36		36	108			

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии:

- **Лекция-визуализация** – последовательное изложение материала сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т. ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).
- **Практическое занятие** – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться в форме:

- выполнение учебных индивидуальных заданий в ходе практических занятий;
- анализ аналогового ряда;

- контрольный опрос (устный);
- презентация портфолио;
- выполнение комплексного задания.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Итоговая форма контроля знаний по дисциплине – зачет в 6 семестре, дифференцируемый зачет в 7 семестре.

Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 51 баллов.

6.1. Оценочные средства текущего контроля.

Формами диагностического контроля лекционной части данной дисциплины могут являться устные опросы и собеседования и т.д.

6 семестр:

1. Принцип работы интернет-ресурсов.
2. Объясните сущность термина «домен».
3. Объясните сущность термина «хостинг».
4. Объясните сущность термина «DNS-сервер».
5. В чем различие протоколов «HTTP» и «HTTPS»?
6. Объясните сущность термина «тег». Синтаксис языка HTML.
7. Начальная структура HTML-документа. Какие теги и для чего используются?
8. Какие теги HTML используются для обозначения заголовков?
9. Какой тег HTML для обозначения абзаца?
10. Какой тег HTML для перехода текста на новую строку?
11. Какие теги HTML используются для выделения текста курсивом?
12. Какие теги HTML используются для выделения текста жирным?
13. Какие теги HTML используются для выделения текста жирным курсивом?
14. Для чего используется тег `...`? Приведите пример.
15. Какие теги HTML формируют маркированный список?
16. Какие теги HTML формируют нумерованный список?
17. Какие теги HTML формируют таблицу?
18. Какой тег HTML позволяет разместить на странице изображение?
19. Какой тег HTML формирует ссылку? Что может быть ссылкой?
20. Что такое блочная верстка, какой тег HTML для нее используется.
21. Какие свойства CSS могут быть настроены для блока?
22. Синтаксис языка CSS. Приведите пример.
23. За что отвечает псевдокласс `:hover`? Приведите пример, соблюдая синтаксис.
24. За что отвечает свойство CSS `background`? Для каких художественных приемов его можно использовать?
25. За что отвечает свойство CSS `color`? Три основных варианта значений.

26. За что отвечает свойство CSS font-family? В чем его особенность?
27. За что отвечает свойство CSS line-height и letter-spacing? Рекомендуемые значения line-height для заголовков и основного текста.
28. В чем различие свойств CSS padding и margin?
29. За что отвечает свойство CSS display: none;? Для чего может быть использовано?
30. В каком случае в свойствах CSS используется параметр !important?
- 7семестр:
1. Какие типы интернет-ресурсов вам известны? В чем их предназначение?
 2. Что такое лендинг? Какие типы блоков на нем присутствуют?
 3. Что такое интернет-магазин? Какие страницы его характеризуют?
 4. Что такое корпоративный сайт? Какие страницы его характеризуют?
 5. Что такое Header и Footer сайта, какие элементы их обычно характеризуют?
 6. Сколько заголовков используется в вебе? Оптимизация под поисковые системы.
 7. Объясните сущность термина «контентно ориентированный копирайтинг».
 8. Объясните сущность термина «маркетингово ориентированный копирайтинг».
 9. Веб-типографика. Каковы особенности применения гарнитур существуют?
 10. Каково рекомендованное значение межстрочного интервала для заголовков? Приведите пример.
 11. Каковы рекомендованные значения для кегля основного текста? Каково рекомендованное значение межстрочного интервала для основного текста? Приведите пример в цифрах.
 12. Веб-типографика. Сколько символов в строке допустимо использовать для блоков основного текста? Как это нужно учитывать при адаптивной верстке?
 13. Для чего используется файл favicon, какие особенности его подготовки существуют?
 14. Для чего используется формат .ico? Какие у него особенности?
 15. Для чего используется формат .png? Какие у него особенности?
 16. Для чего используется формат .jpg? Какие у него особенности?
 17. Для чего используется формат .svg? Какие у него особенности?
 18. Для чего используется формат .gif? Какие у него особенности?
 19. Какие особенности подготовки растровых изображений под экраны Retina существуют?
 20. Для чего используется формат .mp4? Какие у него особенности? Какие альтернативные форматы вам известны?
 21. Что такое страница Ошибка 404? Нужно ли ее учитывать при создании прототипа?

22. В чем преимущества современных программ прототипирования перед версткой страниц в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator?
23. Объясните сущность термина «интерактивные элементы». Какие параметры нужно учитывать при разработке прототипа интернет-ресурса?
24. Объясните сущность термина «сетка Bootstrap». Приведите пример ее работы.
25. Объясните сущность термина «модульность». Для чего она используется при создании прототипа?
26. Объясните сущность термина «юзабилити». Как можно ее протестировать?
27. Объясните сущность термина «адаптивная верстка». Приведите пример ее работы. Что нужно учитывать при ее разработке?
28. Факторы, которые должны учитываться веб-дизайнером при подготовке Mock Up.
29. Объясните сущность термина «акциденция». Для каких элементов в веб-дизайне она обычно применяется?
30. Что такое «карточка» прототипа интернет-ресурса? Какое ее предназначение? Какая информация там размещается?

Формы контроля практической части данной дисциплины могут варьироваться в зависимости от содержания раздела дисциплины:

- выставка практических заданий,
- просмотр самостоятельных практических заданий с проведением коллективного обсуждения,
- анализ конкретных профессиональных ситуаций.

Формы такого контроля выполняют одновременно и обучающую функцию.

Текущий контроль призван, с одной стороны, определить уровень продвижения студентов в изучении дисциплины и диагностировать затруднения в изучении материала, а с другой – показать эффективность выбранных средств и методов обучения.

Оценочные средства по дисциплине размещены в электронной информационно-образовательной среде института. Комплект оценочных средств по дисциплине согласно утвержденной форме прилагается.

ЗАДАНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6 семестр:

Задание 1. Создание статичных веб-страниц и меню. (Тема1).

Задание 2. Наполнение интернет-ресурса текстом и работа с веб-типографикой. (Тема1).

Задание 3. Подготовка и размещение изображений и галерей на страницах. (Тема2).

Задание 4. Работа со сторонним кодом. Форма обратной связи. (Тема2).

Задание 5. Персонализация исходного кода средствами CSS. (Тема3).

7 семестр:

Задание 1. Техническое задание и анализ ресурсов-аналогов. (Тема 4).

Задание 2. Карта интернет-ресурса. (Тема 4).

Задание 3. Копирайтинг. (Тема 4).

Задание 4. Скетчинг страниц интернет-ресурса. (Тема 4).

Задание 5. Верстка страниц интернет-ресурса. (Тема 5).

Задание 6. Подготовка медиафайлов и стилеобразующих элементов. (Тема 5).

Задание 7. Прототипирование страниц интернет-ресурса. (Тема 6).

Задание 8. Презентация материалов проекта. (Тема 6).

6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации

Проверяемые компетенции ПК-1 ПК-2

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине. Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом:

6 семестр	
Работа в аудитории (посещение занятий, участие в устных опросах)	до 15 баллов
Тема 1. Основы HTML и CSS.	до 20 баллов
Тема 2. Современные методы сайтостроения.	до 25 баллов
Тема 3. Персонализация исходного кода.	до 27 баллов
Зачет	До 13
7 семестр	
Работа в аудитории (посещение занятий, участие в устных опросах)	до 15 баллов
Тема 4. Сбор, анализ и подготовка информации.	до 15 баллов
Тема 5. Основы веб-дизайна.	до 27 баллов
Тема 6. Прототипирование и презентация работы.	до 28 баллов
Зачет	До 13

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-50	неудовлетворительно
51-70	удовлетворительно
70-84	хорошо
85-100	отлично

Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Технология интерактивного дизайна» в объёме 4 зачётные единицы.

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература

1. Канивец, Е.К. Информационные технологии в профессиональной деятельности. Курс лекций : учебное пособие / Е.К. Канивец ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Оренбург : ОГУ, 2015. - 108 с. -

Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7410-1192-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=439012>

2. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. Макарова ; Минобрнауки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет». - Омск : Издательство ОмГТУ, 2015. - 240 с. : ил. - Библиогр.: с. 231 - ISBN 978-5-8149-2115-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143>

3. Уразаева, Т.А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие / Т.А. Уразаева, Е.В. Костромина ; Поволжский государственный технологический университет. - Йошкар-Ола : ПГТУ, 2017. - 148 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8158-1888-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483698>

7.2. Дополнительная литература

1. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография / О.А. Костюченко. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 208 с. : ил. - ISBN 978-5-4475-3953-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>

2. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е.В. Нужнов ; Министерство образования и науки РФ, Южный федеральный университет. - 2-е изд., перераб. и доп. - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-9275-2171-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>

7.3. Периодические издания

Статьи по темам и разделам курса в профессиональных журналах:

1. «Как» - журнал о графическом дизайне,
2. «Просто дизайн» - журнал по графическому дизайну,
3. «Проектор» - освещение вопросов дизайна,
4. «Identity» - журнал о визуальной идентичности,
5. «КомпьюАрт» - журнал о цифровых технологиях в дизайне,
6. «Реклама и рекламные технологии» - журнал о взаимодействии рекламы и дизайна,
7. «Дизайнинформ: профессиональный журнал по вопросам дизайна»,
8. «Counterform» - журнал о типографическом дизайне,
9. «Designer» - журнал о визуальных коммуникациях,
10. «Проект. Россия» - журнал о проектном творчестве и архитектуре.

7.4. Интернет-ресурсы

– ИНИОН – <http://www.inion.ru>

- Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
- Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>
- Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
- Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>
- Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
- Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
- Научная электронная библиотека- www.elibrary.ru
- Ресурс о российском дизайне [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.rosdesign.com
- Электронный журнал о дизайне и архитектуре [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.forma.spb.ru
- Электронная библиотека дизайна [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.bibliothequedesign.com

Учебный материал по дисциплине «Технология интерактивного дизайна» разделен на логически завершенные разделы, после изучения которых предусматривается опрос и просмотр практических работ. Работы оцениваются в баллах, сумма которых определяет рейтинг каждого из обучающегося. В баллах оцениваются не только знания и навыки обучающихся, но и творческие их возможности: активность, неординарность, решение поставленных проблем, умение сформулировать и решить научную проблему.

Дисциплина «Технология интерактивного дизайна» – набор профессиональных знаний и навыков, на основе которых будет формироваться творческий аппарат обучающихся. Формируемый арсенал знаний и навыков нацелен на успешную самостоятельную творческую деятельность в сфере дизайна. Немаловажным в процессе освоения знаний и навыков по дисциплине «Технология интерактивного дизайна» является ознакомление обучающегося с мировой практикой печати и опытом признанных мастеров графики.

Дисциплина «Технология интерактивного дизайна» осваивается практически на примерах и заданиях, сориентированных на решение творческих задач. Выдаваемые на занятиях задания сопровождаются вводным инструктированием, в котором излагаются методические и технологические требования к выполнению работы. Обучающихся знакомят с аналогами и прототипами, характерными особенностями композиционных решений в конкретных случаях, определяются цели, ставится учебная задача. Перед выполнением работы обучающиеся получают необходимую дополнительную информацию: перечень специальной и справочной литературы, визуальный материал на цифровых носителях, нормы и стандарты, технические условия и т. д.

Форма текущего контроля знаний – контроль выполнения работы обучающихся на практическом занятии. Итоговая форма контроля знаний по дисциплине – зачет в 6 семестре, зачет с оценкой в 7 семестре.

7.6. Методические указания к самостоятельной работе

Самостоятельная работа обучающихся направлена на самостоятельное изучение отдельных тем/вопросов учебной дисциплины.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, ее объем по дисциплине определяется учебным планом.

При самостоятельной работе обучающиеся взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя.

Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у обучающихся свое отношение к конкретной проблеме.

При самостоятельном решении задач нужно обосновывать каждый этап решения, исходя из теоретических положений курса.

Вопросы, которые вызывают у обучающегося затруднение при подготовке, должны быть заранее сформулированы и озвучены во время занятий в аудитории для дополнительного разъяснения преподавателем.

7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий

Учебная дисциплина «Технология интерактивного дизайна» обеспечена учебно-методической документацией и программными продуктами. Содержание представлено в локальной сети вуза. Предполагается использование доступных интернет-ресурсов через поисковые системы: Яндекс, Google.

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к ЭИОС МХПИ, которая обеспечивает возможность доступа обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети "Интернет", как на территории организации, так и вне ее.

8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНА» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для изучения дисциплины необходима аудитория для лекционных и/или практических занятий, оборудованная компьютерами, имеющими подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет, проектором и мебелью, необходимыми для выполнения практических занятий.