

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «БАЙКАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе
д.филос.н., доц. Атанов А.А.



29.05.2025г.

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.22. Компьютерная графика и основы UX/UI-дизайна

Направление подготовки: 09.03.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль): Информационные системы и технологии в
управлении

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная, заочная

	Очная ФО	Заочная ФО
Курс	3	3
Семестр	31	31
Лекции (час)	14	4
Практические (сем, лаб.) занятия (час)	28	8
Самостоятельная работа, включая подготовку к экзаменам и зачетам (час)	66	96
Курсовая работа (час)		
Всего часов	108	108
Зачет (семестр)	31	31
Экзамен (семестр)		

Иркутск 2025

Программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению 09.03.03
Прикладная информатика.

Автор Н.С. Шабуров

Рабочая программа обсуждена и утверждена на заседании кафедры
математических методов и цифровых технологий

Заведующий кафедрой А.В. Родионов

1. Цели изучения дисциплины

Ознакомление студентов с основными понятиями компьютерной графики и UI/UX дизайна, а также умение проектировать интерфейсы в онлайн сервисах.

Данный курс позволяет расширить знания учащихся в области дизайна и сформировать у учащихся эстетическую культуру при разработке различных технологических и творческих решений. Разрабатывать и реализовывать различные проекты в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Дисциплина «Дизайн и графика в рекламе» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов с помощью компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение дисциплины «Дизайн и графика в рекламе» основано на овладении навыками работы с графикой и дизайном с помощью компьютерных технологий путем выполнения творческих заданий, лабораторных работ и проектов с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Код компетенции по ФГОС ВО	Компетенция
ОПК-3	Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-6	Способен анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования

Структура компетенции

Компетенция	Формируемые ЗУНы
ОПК-3 Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	З. Знать, как решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности У. Уметь решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности Н. Владеть навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с

	применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-6 Способен анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования	З. Знать, как анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования У. Уметь анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования Н. Владеть навыками анализа и разработки организационно-технических и экономических процессов с применением методов системного анализа и математического моделирования

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Принадлежность дисциплины - БЛОК 1 ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ): Обязательная часть.

Предшествующие дисциплины (освоение которых необходимо для успешного освоения данной): "Основы WEB-технологий", "Прикладное программирование", "Базы данных"

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зач. ед., 108 часов.

Вид учебной работы	Количество часов (очная ФО)	Количество часов (заочная ФО)
Контактная(аудиторная) работа		
Лекции	14	4
Практические (сем, лаб.) занятия	28	8
Самостоятельная работа, включая подготовку к экзаменам и зачетам	66	96
Всего часов	108	108

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

5.1. Содержание разделов дисциплины

Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
1	Введение в компьютерную	31	1	2	12		Тест/Проверка знаний

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семе- стр	Лек- ции	Семинар Лаборат. Практич.	Само- стоят. раб.	В интера- ктивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
	графику. Основы дизайна.						
2	Работа в онлайн сервисах с растровой и векторной графикой	31	1	2	16		Лабораторная работа 2
3	UI/UX дизайн и проектирование интерфейсов	31	1	2	26		Лабораторная работа 3
6	Разработка интерфейсов	31	1	2	42		Разработка интерфесов
	ИТОГО		4	8	96		

Очная форма обучения

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семе- стр	Лек- ции	Семинар Лаборат. Практич.	Само- стоят. раб.	В интера- ктивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
1	Введение в компьютерную графику. Основы дизайна.	31	2	4	8		Тест/Проверка знаний
2	Работа в онлайн сервисах с растровой и векторной графикой	31	2	6	12		Лабораторная работа 2
3	UI/UX дизайн и проектирование интерфейсов	31	4	8	16		Лабораторная работа 3
6	Разработка интерфейсов	31	6	10	30		Разработка интерфесов
	ИТОГО		14	28	66		

5.2. Лекционные занятия, их содержание

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
01	Введение в компьютерную графику. Основы дизайна.	История и принципы дизайна. Дизайн в СССР и современной России. Тренды графического и web дизайна Основы композиции и стили в компьютерной графике. Статика и динамика в композиции. Виды композиций.
02	Работа в онлайн сервисах с растровой и векторной графикой	Обзор интерфейса Photopea. Работа с инструментами. Работа со слоями. Стили слоев. Корректирующие слои. Маски. Векторные объекты. Цветокоррекция. Экспорт в различные форматы. Обзор интерфейса Figma. Работа с инструментами. Работа с графикой и фреймами. Привязки-констрейны. Auto Layout Компоненты.
03	UI/UX дизайн и проектирование интерфейсов	UX дизайн: Исследование. Разработка концепции. Структура интерфейса. Прототипирование. UI дизайн: Макетирование. Визуальное оформление. Анимация. Тестирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
04	Разработка интерфейсов	Командная работа. Организация процесса Разработка проекта Лендинга (посадочной страницы). Разработка интерфейса мобильного приложения.

5.3. Семинарские, практические, лабораторные занятия, их содержание

№ раздела и темы	Содержание и формы проведения
1	Введение в компьютерную графику. Основы дизайна.. История и принципы дизайна. Дизайн в СССР и современной России. Тренды графического и web дизайна Основы композиции и стиля в компьютерной графике. Статика и динамика в композиции. Виды композиций. Форма проведения: Лабораторная работа
2	Работа в онлайн сервисах с растровой и векторной графикой современными программными средствами работы с ними.. Обзор интерфейса Photoprea. Работа с инструментами. Работа со слоями. Стили слоев. Корректирующие слои. Маски. Векторные объекты. Цветокоррекция. Экспорт в различные форматы. Обзор интерфейса Figma. Работа с инструментами. Работа с графикой и фреймами. Привязки-констрейны. Auto Layout Компоненты. Форма проведения: Лабораторная работа
3	UI/UX дизайн и проектирование интерфейсов. UX дизайн: Исследование. Разработка концепции. Структура интерфейса. Прототипирование. UI дизайн: Макетирование. Визуальное оформление. Анимация. Тестирование Форма проведения: Лабораторная работа
6	Разработка интерфейсов. Командная работа. Организация процесса Разработка проекта Лендинга (посадочной страницы). Разработка интерфейса мобильного приложения. Форма проведения: Лабораторная работа

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации по дисциплине (полный текст приведен в приложении к рабочей программе)

6.1. Текущий контроль

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (3.1...3.n, У.1...У.n, Н.1...Н.n)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
1	1. Введение в компьютерную графику. Основы	ОПК-3	З.Знать, как решать стандартные задачи профессиональной	Тест/Проверка знаний	Знание интерфейсов онлайн

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100- балльной шкале)
	дизайна.		<p>деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p> <p>У. Уметь решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p> <p>Н. Владеть навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>		<p>редакторов умение выполнять поставленных задачи, аккуратность, креативность. (30)</p>
2	2. Работа в онлайн сервисах с растровой и векторной графикой	ОПК-3	3. Знать, как решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением	Лабораторная работа 2	Понимание основ работы с растровой графикой умение работать в онлайн сервисах (20)

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100- балльной шкале)
			информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности У.Уметь решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности Н.Владеть навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности		
3	3. UI/UX дизайн и прототипирование интерфейсов	ОПК-6	З.Знать, как анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования У.Уметь анализировать и разрабатывать организационно-	Лабораторная работа 3	Понимание основ работы с векторной и растровой графикой умение работать в онлайн сервисах, навыки создания интерактивных компонентов (20)

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100- балльной шкале)
			технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования Н.Владеть навыками анализа и разработки организационно- технических и экономических процессов с применением методов системного анализа и математического моделирования		
4	6. Разработка интерфейсов	ОПК-6	З.Знать, как анализировать и разрабатывать организационно- технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования У.Уметь анализировать и разрабатывать организационно- технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования Н.Владеть навыками анализа и разработки организационно- технических и экономических процессов с применением методов системного анализа и математического моделирования	Разработка интерфесов	Качественно разработанный дизайн интерфейсов посадочной страницы и мобильного приложения. (30)
				Итого	100

6.2. Промежуточный контроль (зачет, экзамен)

Рабочим учебным планом предусмотрен Зачет в семестре 31.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ:

1-й вопрос билета (30 баллов), вид вопроса: Тест/проверка знаний. Критерий: Каждый правильный ответ на вопрос оценивается в 1.5 балла, если итоговый процент правильных ответов в тесте менее 50% – то 0 баллов..

Компетенция: ОПК-3 Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Знание: Знать, как решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

1. Аппаратные средства и методы получения и обработки растровых изображений. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
2. Виды компьютерной графики. Векторная, фрактальная, трехмерная графика.
3. Виды компьютерной графики. Форматы графических данных.
4. Дополнительная техника работы с пиксельными изображениями (фильтры).
5. Использование шрифтов, применение их на практике.
6. Области применения компьютерной графики и дизайна.
7. Основные виды и типы композиций
8. Основные элементы, виды и разновидности шрифтов (их классификация и особенности).
9. Основы кодирования графической информации. Кодирование цветных изображений.
10. Представление графической информации в системах векторной графики. Векторный графический редактор Coral Draw и Adobe Illustrator.
11. Представление графической информации в системах растровой графики. Растровый графический редактор Gimp и Adobe Photoshop.
12. Преобразование графических объектов в системах векторной графики.
13. Программные системы векторной графики - преимущества и недостатки.
14. Рассылка мультимедийной информации в сети Интернет.
15. Слои и маски: виды, типы, назначение
16. Слои. Прозрачность и режимы наложения слоев в Photoprea
17. Сравнительная характеристика растровой и векторной графики. Понятие конвертации.
18. Технические средства компьютерной графики.
19. Трёхмерная графика. Применение трехмерной графики.
20. Форматы хранения графической информации.
21. Функциональные возможности систем компьютерной графики для дизайна.
22. Цвет. Спектр цветов. Ахроматические цвета. Цвет в дизайне рекламы.
23. Цветовые модели. Цветовые палитры.

Компетенция: ОПК-6 Способен анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования

Знание: Знать, как анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования

24. Интеллектуальные системы генерации графики - преимущества и недостатки.

25. Тенденции развития современных графических систем и программных продуктов.
26. Требования к системам компьютерной графики.

ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ:

3-й вопрос билета (35 баллов), вид вопроса: Задание на умение. Критерий: 1. Уровень владения графическим пакетом. 2. Умение аргументированно защитить представленную концепцию оформления, отвечать на поставленные вопросы, выражать свое мнение по обсуждаемой проблеме. Задания оцениваются в 10, 10 и 15 баллов соответственно.

Компетенция: ОПК-3 Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Умение: Уметь решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Задача № 1. Восстановить исходное изображение с помощью графических редакторов

Задача № 2. Задание на освоение инструментов графического редактора

Компетенция: ОПК-6 Способен анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования

Умение: Уметь анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования

Задача № 3. Разработка интерфейса мобильного приложения с помощью онлайн сервисов

ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ:

2-й вопрос билета (35 баллов), вид вопроса: Задание на навыки. Критерий: Владение профессиональными навыками по созданию графических файлов. Умение отвечать, защитить и презентовать свой проект, четко выражать свое мнение и отстаивать свою точку зрения. Задания оцениваются в 10, 10 и 15 баллов соответственно.

Компетенция: ОПК-3 Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Навык: Владеть навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Задание № 1. Используя не менее 5 изображений (фото, картинки и т.д.) необходимо создать коллаж

Задание № 2. Создание с помощью онлайн редактора мультипликационного героя по представленному образцу

Компетенция: ОПК-6 Способен анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования

Навык: Владеть навыками анализа и разработки организационно-технических и экономических процессов с применением методов системного анализа и математического моделирования

Задание № 3. С помощью сервиса photopea.com разработать макет согласно своего варианта

ОБРАЗЕЦ БИЛЕТА

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «БАЙКАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «БГУ»)	Направление - 09.03.03 Прикладная информатика Профиль - Информационные системы и технологии в управлении Кафедра математических методов и цифровых технологий Дисциплина - Компьютерная графика и основы UX/UI-дизайна
---	---

БИЛЕТ № 1

1. Тест (30 баллов).
2. Используя не менее 5 изображений (фото, картинки и т.д.) необходимо создать коллаж (35 баллов).
3. Разработка интерфейса мобильного приложения с помощью онлайн сервисов (35 баллов).

Составитель _____ Н.С. Шабуров

Заведующий кафедрой _____ А.В. Родионов

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная литература:

1. Елисеенков Г.С., Мхитарян Г.Ю. Дизайн-проектирование. учебное пособие. Электронный ресурс/ Г.С. Елисеенков.- Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.-150 с.
2. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. основы графического проектирования/ Р.Ю. Овчинникова.- Москва: Юнити-Дана, 2015.-239 с.
3. Овчинникова Р. Ю., Дмитриева Л. М. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. учеб. пособие для вузов. допущено УМО вузов РФ по образованию в обл. дизайна/ Р. Ю. Овчинникова.- М.: ЮНИТИ, 2009.-239 с.
4. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне. учеб. для вузов. рек. УМО по образованию в обл. приклад. информатики/ Д. Ф. Миронов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 538 с., [4] л.
5. Рашевская М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды. [учеб. пособие]/ М. А. Рашевская.- М.: ФОРУМ, 2009.-298 с.
6. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — 978-5-7782-2192-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44764.html>
7. Григорьева И.В. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / И.В. Григорьева. — Электрон. текстовые данные. — М. : Прометей, 2012. — 298 с. — 978-5-4263-0115-3. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/18579.html> (08.05.18)

8. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / . — Электрон. текстовые данные. — Алматы: Нур-Принт, 2012. — 150 с. — 9965-756-10-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67066.html> (08.05.18)
9. Перемитина Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.О. Перемитина. — Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012. — 144 с. — 978-5-4332-0077-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13940.html>
10. Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е.В. Жердев [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 255 с. — 978-5-4417-0442-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/33666.html> (09.05.18)

б) дополнительная литература:

1. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. учеб. пособие [для вузов]. допущено УМО по образованию в обл. архитектуры. 3-е изд., стер./ Н. А. Ковешникова.- М.: ОМЕГА-Л, 2007.-223 с.
2. Муртазина С.А. История графического дизайна и рекламы [Электронный ресурс] : учебное пособие / С.А. Муртазина, В.В. Хамматова. — Электрон. текстовые данные. — Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — 978-5-7882-1397-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61972.html> (09.05.18)

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля), включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Для освоения дисциплины обучающемуся необходимы следующие ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

- Сайт Байкальского государственного университета, адрес доступа: <http://bgu.ru/>, доступ круглосуточный неограниченный из любой точки Интернет
- Базы данных ИНИОН РАН, адрес доступа: <http://ininon.ru/resources/bazy-dannykh-inion-ran/>. доступ неограниченный
- Конструктор сайтов, адрес доступа: <http://www.rabce.da.ru/>. доступ неограниченный
- Консультант Плюс - информационно-справочная система, адрес доступа: <http://www.consultant.ru>. доступ неограниченный
- Сайт для создания презентаций, адрес доступа: <http://prezi.com>. доступ неограниченный
- Учебники онлайн, адрес доступа: <http://uchebnik-online.com/>. доступ неограниченный
- Электронная библиотека книг, адрес доступа: <http://aldebaran.ru/>. доступ неограниченный
- Электронно-библиотечная система IPRbooks, адрес доступа: <https://www.iprbookshop.ru>. доступ неограниченный

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Изучать дисциплину рекомендуется в соответствии с той последовательностью, которая обозначена в ее содержании. Для успешного освоения курса обучающиеся должны иметь первоначальные знания в области искусства, маркетинга, информатики и информационных технологий.

На лекциях преподаватель озвучивает тему, знакомит с перечнем литературы по теме, обосновывает место и роль этой темы в данной дисциплине, раскрывает ее практическое значение. В ходе лекций студенту необходимо вести конспект, фиксируя основные понятия и проблемные вопросы.

Практические (семинарские) занятия по своему содержанию связаны с тематикой лекционных занятий. Начинать подготовку к занятию целесообразно с конспекта лекций.

Задание на практическое (семинарское) занятии сообщается обучающимся до его проведения. На семинаре преподаватель организует обсуждение этой темы, выступая в качестве организатора, консультанта и эксперта учебно-познавательной деятельности обучающегося.

Изучение дисциплины (модуля) включает самостоятельную работу обучающегося.

Основными видами самостоятельной работы студентов с участием преподавателей являются:

- текущие консультации;
- прием и разбор заданий и сложных тем (в часы практических занятий);
- прием и защита лабораторных работ (во время проведения занятий);

Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

- формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);
- самостоятельное изучение отдельных тем или вопросов по учебникам или учебным пособиям;
- разработка проектов;
- подготовка к семинарам и лабораторным работам;
- выполнение творческих заданий и индивидуальных работ по отдельным разделам содержания дисциплин и др.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

В учебном процессе используется следующее программное обеспечение:

- Adobe Acrobat Reader_11,
- 7-Zip,
- Gimp,
- Inkscape,
- MS Office,

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

В учебном процессе используется следующее оборудование:

- Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза,
- Учебные аудитории для проведения: занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, выполнения курсовых работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения,
- Компьютерный класс,
- Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий