

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Амурский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной и
научной работе

Лейфа А.В. Лейфа

« 1 » сентября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ»

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) образовательной программы – Графический дизайн

Квалификация выпускника – Бакалавр

Год набора – 2022

Форма обучения – Очная

Курс 2,3,4 Семестр 3,4,5,6,7

Зачет 3,4,5,6 сем Зачет с оценкой 7 сем

Общая трудоемкость дисциплины 468.0 (академ. час), 13.00 (з.е)

Составитель Е.С. Левковская, доцент,

Факультет дизайна и технологии

Кафедра дизайна

Рабочая программа составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта ВО для направления подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.20 № 1015

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры дизайна

01.09.2022 г. , протокол № 1

Заведующий кафедрой Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

СОГЛАСОВАНО

Учебно-методическое управление

Чалкина Н.А. Чалкина

« 1 » сентября 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Научная библиотека

Петрович О.В. Петрович

« 1 » сентября 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Выпускающая кафедра

Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

« 1 » сентября 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Центр цифровой трансформации и
технического обеспечения

Тодосейчук А.А. Тодосейчук

« 1 » сентября 2022 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины:

Приобретение как теоретических, так и практических знаний необходимых для выполнения проектов любой сложности и как следствие – отражение совокупности полученных знаний и навыков в будущей профессиональной деятельности. А также воспитание и развитие необходимой шрифтовой и информационно-коммуникационной культуры как основополагающего фактора подготовки бакалавра дизайна.

Задачи дисциплины:

- 1) обучить умению применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании;
- 2) научить раскрывать художественный замысел средствами компьютерной графики;
- 3) научить применять информационно-коммуникационные технологий с учетом основных требований информационной безопасности;
- 4) грамотно осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Курс относится к дисциплинам, формируемых участниками образовательных отношений.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания и умения, полученные в системе среднего и средне-профессионального образования по информатике, а также изучение таких дисциплин, как «Информационные технологии в дизайне». Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются в процессе освоения дисциплин: «Проектирование в графическом дизайне», «Основы производственного мастерства», «История графического дизайна», «Технология и практика коммуникаций», «Технологии мультимедиа», «Фотография».

Курс «Компьютерное проектирование в дизайне» направлен на овладение проектными умениями в области графического дизайна, и обогащение техники выполнения проектов. В результате освоения дисциплины студенты познакомятся с современными достижениями в области компьютерных технологий в дизайне, получат навык практического выполнения проектов в соответствующих компьютерных программах. Дисциплина необходима при курсовом и дипломном проектировании, в практической профессиональной деятельности.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

3.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименования профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК-2. Способность создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации посредством владения рисунком и живописью, с обоснованием художественного замысла, композиционного решения и выбора техники исполнения	ИД-1ПК-2. Знать: художественные техники, методы и приемы проектной графики, приемы компьютерного моделирования и визуализации. ИД-2ПК-2. Уметь: использовать средства и приемы композиции, стилизации, типографики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна ИД-3ПК-2. Владеть: навыками создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с

	использованием графических редакторов; самостоятельно выполнять дизайн-проект
ПК-3 Способен осуществлять проектирование объектов визуальной информации и коммуникации, осуществлять представление и защиту дизайн проекта	ИД-1 ПК-3. Знать: средства и методы дизайн- проектирования; основные технологии разработки и реализации дизайн-проекта; требования к содержанию и составу технического задания, знает принципы систематизации, обобщения и представления результатов проектной деятельности. ИД-2ПК-3. Уметь: использовать профессиональную терминологию в области дизайна; анализировать информацию для работы над дизайн- проектом; разрабатывать и оформлять идею и концепцию дизайн- проекта и представлять ее в презентационных материалах. ИД-3 ПК-3. Владеть: методами создания объектов визуальной информации и коммуникации; приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями, владеет навыками представления и презентации результатов проектной деятельности.
ПК-4 Способен проектировать объекты визуальной информации и коммуникации с учетом технологических особенностей производства.	ИД-1ПК-4. Знать: современные средства информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, производственные требования при изготовлении различных видов продукции графического дизайна. ИД-2ПК-4. Уметь: использовать современные средства информационно- коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, учитывать свойства материалов и технологии реализации дизайн-проектов. ИД-3ПК-4. Владеть: методологией и методами дизайн-процессов; осуществлять системный анализ аналогов, прототипов при создании эскизного дизайн- проекта с помощью информационных технологий, контролировать соответствие дизайн-проекта поставленной задаче и техническим требованиям.

4. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 13.00 зачетных единицы, 468.0 академических часов.

1 – № п/п

2 – Тема (раздел) дисциплины, курсовая работа (проект), промежуточная аттестация

3 – Семестр

4 – Виды контактной работы и трудоемкость (в академических часах)

4.1 – Л (Лекции)

4.2 – Лекции в виде практической подготовки

- 4.3 – ПЗ (Практические занятия)
 4.4 – Практические занятия в виде практической подготовки
 4.5 – ЛР (Лабораторные работы)
 4.6 – Лабораторные работы в виде практической подготовки
 4.7 – ИКР (Иная контактная работа)
 4.8 – КТО (Контроль теоретического обучения)
 4.9 – КЭ (Контроль на экзамене)
 5 – Контроль (в академических часах)
 6 – Самостоятельная работа (в академических часах)
 7 – Формы текущего контроля успеваемости

1	2	3	4									5	6	7
			4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9			
1	Интерфейс и основные возможности программы векторной программы	3					4						4	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
2	Создание и обработка векторных объектов	3					6						6	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
3	Обработка текста в векторной программе	3					6						6	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
4	Обработка растровых изображений в векторной программе	3					8						8	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
5	Создание рекламных материалов в векторной программе	3					10						13.6	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
6	Интерфейс и основные возможности растровой графики. Коррекция изображения	4					4						4	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
7	Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями	4					4						4	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
8	Создание и редактирование текста	4					4						4	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
9	Выделение областей.	4					6						7	Проверка аудиторных

	Маски и каналы														и самостоятель ных работ
10	Основы работы с фильтрами, эффектами, режимами наложения	4					6							8	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
11	Создание прикладной печатной графики крупноформатного издания	4					10							10.6	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
12	Общее представление об издательских компьютерных системах. Верстка текста однострочной публикации	5					4							6	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
13	Вёрстка текста	5					6							10	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
14	Вёрстка графики	5					4							8	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
15	Работа с цветом	5					4							8	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
16	Подготовка к печати и печать	5					6							8	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
17	Вёрстка многостраничного издания	5					10							33.6	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
18	Принципы и создание анимации	6					14							20	Проверка аудиторных и самостоятель ных работ
19	Введение в вебдизайн. Основные сведения о веб	6					10	14						20	Проверка аудиторных и самостоятель

	проектировании													ных работ
20	Основы визуального дизайна веб-ресурсов	6					10	20					33.6	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
21	Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне	7					4						8	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
22	Коррекция и обработка изображений	7					8						8	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
23	Имитация техник графического дизайна	7					6						12	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
24	Методика обработки фотографического изображения	7					8						13	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
25	Основы проектирования компьютерных шрифтов	7					8						32.6	Проверка аудиторных и самостоятельных работ
26	Индивидуальные занятия	3-7							1					
27	Зачет	3-6								0.8				
28	Зачет с оценкой	7								0.2				
	Итого			0.0		0.0		170.0	1.0	1.0	0.0	0.0	296.0	

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Лабораторные занятия

Наименование темы	Содержание темы
Интерфейс и основные возможности программы векторной программы	Интерфейс векторной программы. Панели инструментов и палитры. Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели. Цветовые палитры. Сохранение, восстановление документов. Импорт и экспорт информации.
Создание и обработка векторных объектов	Рисование линий, простых фигур. Работа с линией и фигурой. Преобразование в кривые. Объединение объектов. Заливка объектов.
Обработка текста в векторной	Ввод текста. Оформление символов текста.

программе	Трансформация текста. Преобразование текста в кривые.
Обработка изображений в растровых векторной программе	Работа с растровыми изображениями, трассирование, применение эффектов, использование маски
Создание материалов в рекламных векторной программе	Создание логотипа и визитки, листовки, средствами векторной программы
Интерфейс и основные возможности растровой графики.	Интерфейс программы. Панели инструментов и палитры. Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели. Сохранение, восстановление документов. Импорт и экспорт информации. Форматирование и макетирование документов.
Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями	Инструменты рисования: Заливка, Карандаш, Кисть, Ластик, Аэрограф, Перо, Размывание/ Резкость, Палец, Осветление/ Затемнение. Рисование простых форм, работа с формами. Использование палитры Layers. Работа со слоями, выделение, группировка, наименование.
Создание и редактирование текста	Использование инструмента Type. Выделение и редактирование текста в рамке. Форматирование символов текста. Искривление текста. Редактирование надписей как фигур.
Выделение областей. Маски и каналы	Инструменты выделения. Изменение размеров, вращение и зеркальное отражение. Наклон, искажение и изменение перспективы выделенных областей. Выделение с помощью масок. Цветовые каналы. Другие функции каналов
Основы работы с фильтрами, эффектами, режимами наложения	Корректирующая фильтрация. Повышение резкости и контрастности. Размытие изображения. Искажающие фильтры. Режимы наложения. Эффекты слоев.
Создание прикладной печатной графики крупноформатного издания	Разработка серий плакатов
Общее представление об издательских компьютерных системах. Верстка текста однострочной публикации	Этапы допечатной подготовки полиграфической продукции. Обзор издательских систем (пакетов верстки). Основные сведения об издательских компьютерных системах, термины и определения. Создание макета публикации. Основные параметры макета. Состав элементов публикации. Работа с элементами публикации.
Вёрстка текста	Размещение и настройка текстовых блоков. Импорт текста. Обзор форматов текстовых файлов. Импорт текста из других приложений. Основные правила набора и верстки текста. Распределение текста между блоками. Связывание текстовых блоков в цепочки. Выравнивание и упорядочивание блоков. Форматирование текста.

Вёрстка графики	Добавление новых страниц. Перемещение по страницам. Расстановка переносов в тексте на русском языке. Вгонка и выгонка текста. Использование спецсимволов. Создание буквицы, использование декоративных элементов.
Работа с цветом	Цвет: цветовое решение, фон, создание собственной цветовой палитры. Использование стандартных цветовых библиотек PANTONE. Простые, составные и смешанные цвета: особенности задания параметров и цветоделения. Импорт цвета из другой публикации. Понятие «треппинг». Необходимость треппинга. Настройка треппинга.
Подготовка к печати и печать	Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов. Понятие «дообрезного» и «послеобрезного» формата издания. Подготовка файла к переносу для удаленного вывода. Сбор всех необходимых компонентов в одной папке. Печать на принтер: виды принтеров, параметры печати. Вывод цветоделения. Настройка параметров вывода. Создание PostScript-файла. Этапы создания файла в формате PDF. Проверка публикации с помощью Adobe Acrobat.
Вёрстка многостраничного издания	Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты. Настройка модульной сетки. Настройка приведения элементов макета. Разработка стилового оформления журнала. Импорт стилей из другой публикации. Создание и использование мастер-шаблонов. Работа с кривыми. Создание блоков сложной формы. Создание и использование контура обтравки. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование визуальных эффектов: прозрачность, падающая тень, обработка углов. Использование слоев. Автоматическая нумерация страниц. Создание колонтитулов. Создание оглавления. Создание обложки журнала. Понятие «спуск полос» и технологии спуска.
Принципы и создание анимации	Методы анимации. Анимация движения. Покадровая анимация. Характеристики анимации. Анимационные фильтры. Основы интерактивности flash-элементов. Работа с редактором команд. Создание навигационного меню. Практикум «Анимированный фирменный логотип».
Введение в вебдизайн. Основные сведения о вебпроектировании	Операции с данными. Двоичное кодирование данных. Основы html и css в веб-дизайне. Структура html-документа, теги, вложения.
Основы визуального дизайна веб-ресурсов	Разработка макета сайта. Принципы и правила макетирования. Структура содержимого сайта. Построение структуры макета. Подбор цветовой

	гаммы и содержимого.
Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне	Понятие компьютерной графики и ее роль в графическом дизайне. Понятие проектирования. Стадии проектирования. Принципы проектно-графического моделирования. Технология исполнения дизайн-проекта на компьютере.
Коррекция и обработка изображений	Коррекция изображений. Инструменты коррекции. Этапы коррекции изображения. Тоновая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений. Обработка дефектов изображений. Обработка дефектов освещения черно-белых изображений. Ретуширование. Обработка муара, дефектов сканирования. Ретушь полноцветных изображений. Практикум «Обработка фотографии»
Имитация техник графического дизайна	Имитация художественных техник. Основы разработки шрифтовых элементов. Техника работы с масками и слоями. Методика работы с фильтрами, имитирующими графику. Использование специальных плагинов для имитации графики.
Методика обработки фотографического изображения	Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров, слоев. Использование специальных плагинов для имитации живописи. Основы рисования кистями. Использование стилей слоя. Текстовые эффекты. Создания различных поверхностей и узоров. Методика выделения и маскирования.
Основы проектирования компьютерных шрифтов	Технология создания компьютерных шрифтов. Шрифты: основные понятия и определения, классификация, характеристики. Элементы анатомии букв алфавита.

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Содержание темы (раздела)	Трудоемкость в академических часах
1	Интерфейс и основные возможности программы векторной программы	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	4
2	Создание и обработка векторных объектов	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	6
3	Обработка текста в векторной программе	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	6
4	Обработка растровых	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8

	изображений в векторной программе		
5	Создание рекламных материалов в векторной программе	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	13.6
6	Интерфейс и основные возможности растровой графики. Коррекция изображения	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	4
7	Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	4
8	Создание и редактирование текста	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	4
9	Выделение областей. Маски и каналы	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	7
10	Основы работы с фильтрами, эффектами, режимами наложения	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8
11	Создание прикладной печатной графики крупноформатного издания	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	10.6
12	Общее представление об издательских компьютерных системах. Верстка текста однострочной публикации	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	6
13	Вёрстка текста	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	10
14	Вёрстка графики	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8
15	Работа с цветом	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8
16	Подготовка к печати и печать	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8
17	Вёрстка многостраничного издания	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	33.6
18	Принципы и создание анимации	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	20
19	Введение в вебдизайн. Основные сведения о веб	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	20

	проектировании		
20	Основы визуального дизайна веб-ресурсов	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	33.6
21	Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8
22	Коррекция и обработка изображений	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	8
23	Имитация техник графического дизайна	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	12
24	Методика обработки фотографического изображения	Выполнение лабораторных и самостоятельных работ	13
25	Основы проектирования компьютерных шрифтов	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	32.6

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Лабораторные занятия проводятся как в традиционной форме, так и с использованием поисковых и творческих заданий для закрепления теоретического материала. Значительную часть лабораторных занятий составляет самостоятельная аудиторная работа по выполнению графических заданий.

Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, завершение и оформление лабораторных работ, подготовку к лабораторным работам (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме), подготовку к зачетам.

В процессе обучения рекомендуется использовать электронные формы обучения при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по оперативным вопросам (электронная почта, мессенджеры), использование мультимедиа средств для введения практических курсов дисциплины.

Основу преподавания дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» по направлению «Дизайн» составляют технологии проблемного обучения, как наиболее отвечающие специфике профессиональной деятельности в этой сфере.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, а также методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков отражены в фонде оценочных средств по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне».

Текущий контроль по дисциплине проводится в форме зачета с 3 по 6 семестры и зачет с оценкой в 7 семестре. До зачета допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса и выполнившие творческое задание на лабораторных занятии.

Промежуточная аттестация осуществляется в виде просмотров выполненных работ по темам дисциплины. В ходе данного контроля оценивается качество и количество работ, оформленных в портфолио, выполненного студентом. Оцениваются результаты

«Компьютерное проектирование в дизайне» по пятибалльной шкале.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) литература

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>
2. Ахтямова, С. С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы : учебное пособие / С. С. Ахтямова, А. А. Ефремова, Р. Б. Ахтямов. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2014. — 112 с. — ISBN 978-5-7882-1553-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/63971.html>
3. Вагнер, В. И. Компьютерная графика : учебное пособие / В. И. Вагнер. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 100 с. — ISBN 978-5-7937-1629-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102435.html>
4. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2015. — 239 с. — ISBN 978-5-8149-2115-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58090.html>
5. Медведева, А. А. Компьютерная графика : практикум / А. А. Медведева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 123 с. — ISBN 978-5-7937-1893-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118386.html>
6. Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для бакалавров / составители И. Г. Матросова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 195 с. — ISBN 978-5-4497-0850-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103340.html>
7. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2021. — 79 с. — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121316.html>
8. Ткаченко, О. Н. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator : учебное пособие / О. Н. Ткаченко. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 172 с. — ISBN 978-5-8149-2109-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149164>
9. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html>
10. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html>

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

№	Наименование	Описание
1	Операционная система MS Windows 10 Education, Pro	DreamSpark Premium Electronic Software Delivery (3 years) Renewal по договору - Сублицензионный договор № Tr000074357/КНВ 17 от 30 июня 2019 года.
2	MS Office 2010 standard	лицензия Microsoft office 2010 Standard RUS OLP ML Academic 50, договор №492 от 28 июня 2012 года.
3	CS4 Design Standard 4 Academic Edition: Adobe InDesign CS4 Adobe Photoshop CS4 Adobe Illustrator CS4 Adobe Acrobat 9 Pro.	Государственный контракт №242 от 09.03.2010.
4	Corel DRAW Graphics Suite X7	Educational Lic (5-50) Сублицензионный договор №222 от 11.12.2015.
5	Google Chrome	Бесплатное распространение по лицензии google chromium http:// code.google.com/ intl/ ru/ chromium/ terms.html на условиях https:// www.google.com/ chrome/ browser/privacy/eula_text.html .
6	Inkscape	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL-2.0 https://inkscape.org/ru/about/license/
7	Scribus	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL-2.0 http:// www.gnu.org/ licenses/ old- licenses/ gpl-2.0.html .
8	GIMP	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm .
9	https://awdee.ru	Оди. Сайт для графических дизайнеров на русском языке свободного доступа с обучающими текстовыми, аудио, видеоматериалами, инструментами и т.п.
10	https:// www.uctreative.com/ design/	UCreative.com. Информационный портал свободного доступа, посвящённый графическому дизайну со статьями на английском языке
11	compress.ru	Материалы по изучению программ
12	https:// webformymself.com/ uroki- veb- dizajna- s- nulya- osnovy- horoshego- dizajna/	Основы веб дизайна

в) профессиональные базы данных и информационные справочные системы

№	Наименование	Описание
1	http:// www.iprbookshop.ru	Электронно-библиотечная система IPRbooks
2	https://e.lanbook.com	Электронно-библиотечная система «Лань»
3	https:// helpx.adobe.com/ ru/ after- effects/ using/ animation-basics.html	Уроки Adobe After Effects
4	https:// helpx.adobe.com/ ru/ support/	Уроки Adobe Photoshop

	photoshop.html	
5	https:// helpx.adobe.com/ru/ illustrator/ using/ drawing-basics.html	Уроки Adobe Illustrator
6	https:// tilda.education/ articles- best- resources- for-web-designers	70+ лучших ресурсов о веб-дизайне

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» проводится в учебной аудитории для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы. Учебная аудитория оснащена специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: учебная мебель, доска, персональные компьютеры. Выход в Интернет, телевизор. Также дисциплина обеспечена: примерами выполнения практических работ из методического фонда, проектными мастерскими по дизайну, специализированным компьютерным классом.

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

Все помещения, в которых проводятся занятия, соответствуют действующим противопожарным правилам и нормам.