

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Казанский национальный исследовательский
технологический университет»
(ФГБОУ ВО «КНИТУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе
Д.Ш. Султанова
«30» мая 2022 г.



Рабочая программа дисциплины в виде электронного документа выгружена из информационной системы управления университетом и соответствует оригиналу
Простая электронная подпись, ID подписи: 1060
Подписал Проректор по учебной работе Д.Ш. Султанова
Дата 30.05.2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине «**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ**»

Направление подготовки:	54.03.01 Дизайн
Профиль:	Графический дизайн
Квалификация выпускника:	Бакалавр дизайна
Форма обучения:	Очно-заочная
Институт:	Институт технологии легкой промышленности, моды и дизайна
Факультет:	Факультет дизайна и программной инженерии
Кафедра-разработчик:	Кафедра «Дизайна»
Курс; семестр	1-5; 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Вид нагрузки	Часы	Зачётные единицы
Лекция	72	2
Лабораторная работа	234	6,5
Контроль самостоятельной работы	72	2
Самостоятельная работа	369	10,25
Форма аттестации: Дифференцированный зачет (5 сем), Зачет (2 сем, 4 сем, 6 сем), Экзамен (3 сем, 7 сем, 8 сем, 9 сем)	117	3,25
Всего	864	24

Рабочая программа составлена с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта (приказ № 1015 от 13.08.2020) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн для профиля «Графический дизайн» на основании учебных планов набора обучающихся 2022 года.

Разработчик программы:

Доцент

Р.В. Коваленко

СОГЛАСОВАНО

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Дизайна», протокол от 13.05.2022 г. № 23.

Заведующий кафедрой *Согласовано* В.В. Хамматова

УТВЕРЖДЕНО

Начальник центра УМЦ

Утверждаю

Л.А. Китаева

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» являются:

- а) приобретение знаний об информационных технологиях;
- б) изучение принципов функционирования теле-видео ресурсов, методов создания и подачи видеоматериала, технология их обработки и преобразования;
- в) овладение практическими приемами проектирования объектов дизайна различного назначения;
- г) получение навыков разработки дизайн-макетов;
- д) освоение современного программного обеспечения и графических редакторов

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» относится к обязательной части ООП и формирует у обучающихся по профилю «Графический дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» обучающийся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

1. Академический рисунок
2. История и теория дизайна
3. Проектирование

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» является предшествующей и необходима для успешного освоения последующих дисциплин:

1. Арт-практика
2. Организация проектной деятельности
3. Пластическое моделирование в графическом дизайне
4. Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
5. Презентация дизайн-проекта
6. Производственная практика (преддипломная практика)
7. Художественно-техническое редактирование (Brandbook)

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-6.1. Знает прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли

ОПК-6.2. Умеет выбрать и применить оптимальную прикладную программу для решения конкретной задачи

ОПК-6.3. Владеет навыками применения цифровых технологий для решения конкретной задачи

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

Знать:

- основные инструменты пакета программ Office, Corel Draw, Adobe Illustrator, After Effect, Photoshop, InDesign, 3DMax;
- алгоритм разработки дизайн-проекта с использованием компьютерных технологий;
- принципы работы в текстовых и графических редакторах;
- особенности комбинирования шрифтов и создания шрифтовых композиций;
- принципы поиска, обработки, анализа и систематизации информации с применением компьютерных, информационных, сетевых технологий

Уметь:

- четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы;
 - самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания и навыки в области компьютерных технологий;
 - анализировать сложные графические образы,
 - оценивать качество видео и растрового материала,
 - использовать программные средства видео обработки для создания видеоряда, дизайна и обработки растровых и видео материалов,
 - создавать презентационные проекты по заданной теме;
 - анализировать видеоматериал, работать со шрифтами, использовать программные средства компьютерной графики для создания дизайн-проектов;
- з) создавать и обрабатывать растровые, векторные изображения;
- и) - создавать презентационные видео и графические проекты

Владеть:

- навыками свободной работы в программах компьютерной графики (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Corel Draw);
- навыками создания и редактирования текста, в том числе и сложного, в текстовом редакторе Word
- навыками создания презентаций с использованием программы Power Point
- способами интеграции с другими средствами дизайнера: графический планшет, цифровая фотокамера, мобильный телефон

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 24 зачетных единиц, 864 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)					Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестации
			Лекция	Практические занятия	Лабораторные	КСР	СРС	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Основы работы в текстовом редакторе Word	2	1		3	1	8	Лабораторная работа; Творческое задание; Тест
2.	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	2	6		10	4	16	
3.	Основы создания презентации в программе Power Point	2	2		5	4	12	
	Итого по семестру	2	9		18	9	36	Зачет
1.	Дизайн-проектирование авторского логотипа/бренд-бука с применением	9	9		27	9	27	Лабораторная работа; Творческое задание; Экзамен

№ п/п	Раздел дисциплины	Семе- стр	Виды учебной работы (в часах)					Оценочные средства для проведения текущей и промежу- точной аттестации
			Лекция	Практические занятия	Лабора- торные	КСР	СРС	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	компьютерных технологий							
	Итого по семестру	9	9		27	9	27	Экзамен
1.	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	4	9		27	9	27	Лабораторная работа; Творческое задание; Тест
	Итого по семестру	4	9		27	9	27	Зачет
1.	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	3	9		27	9	36	Лабораторная работа; Творческое задание; Экзамен
	Итого по семестру	3	9		27	9	36	Экзамен
1.	Дизайн-проектирование в среде Adobe InDesign	8	9		36	9	27	Лабораторная работа; Творческое задание; Экзамен
	Итого по семестру	8	9		36	9	27	Экзамен
1.	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	5	9		36	9	90	Лабораторная работа; Творческое задание; Тест
	Итого по семестру	5	9		36	9	90	Дифференцированный зачет
1.	Особенности работы в программе Adobe After Effect	6	9		27	9	63	Лабораторная работа; Творческое задание; Тест
	Итого по семестру	6	9		27	9	63	Зачет
1.	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	7	9		36	9	63	Лабораторная работа; Творческое задание; Экзамен
	Итого по семестру	7	9		36	9	63	Экзамен

5. Содержание лекционных занятий по темам

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционного занятия	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	4	5
1.	Основы работы в текстовом редакторе Word	1	Набор текстовых файлов. Редактирование текстовых фрагментов. Форматирование документа. Вывод документа на печать. Работа с таблицами	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
2.	Особенности работы в программе Adobe After Effect	9	Интерфейс программы. Инструментальная панель. Основные команды	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
3.	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	9	Алгоритм создания портфолио. Сбор и систематизация информации. Особенности обработки графических	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционного занятия	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	4	5
			изображений для авторского портфолио. Формат. Структура. Оформление	
4.	Дизайн-проектирование в среде Adobe InDesign	9	Особенности работы в программе Adobe InDesign	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
5.	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	9	Формирование листа. Определение структуры. Особенности проектирования лук-бука/ бренд-бука. Применение компьютерных технологий для формирования авторского лук-бука/ бренд-бука	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
6.	Основы создания презентации в программе Power Point	2	Основы работы в программе Power Point. Анимация презентаций	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
7.	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	6	Инструментарий программы CorelDraw. Стили оформления в графическом дизайне. Проектирование полиграфической продукции	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
8.	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	9	Основные инструменты графического редактора Adobe PhotoShop	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
9.	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	9	Основные инструменты графического редактора Adobe Illustrator. Создание объектов с использованием градиентных заливок в программе Adobe Illustrator. Создание кистей в программе Adobe Illustrator. Создание паттернов в программе Adobe Illustrator	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
10.	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	9	Основы 3D моделирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
	ВСЕГО	72		

6. Содержание практических/семинарских занятий

Проведение практических/семинарских занятий не предусмотрено учебным планом

7. Содержание лабораторных занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема занятия	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	4	6
1.	Основы работы в текстовом редакторе Word	3	Набор текстовых файлов. Редактирование текстовых фрагментов. Форматирование документа. Вывод документа на печать. Работа с таблицами	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
2.	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	27	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
3.	Особенности работы в программе Adobe After Effect	27	Создание композиции в Adobe After Effects. Создание и редактирование масок в программе Adobe After Effects.	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема занятия	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	4	6
			Работа с эффектами в Adobe After Effects. Создание трехмерных слоев в программе Adobe After Effects. Работа с видеоматериалом. Монтаж видеоряда в программе Adobe After Effects. Создание видео-презентации в Adobe After Effects	
4.	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	36	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
5.	Дизайн-проектирование в среде Adobe InDesign	36	Особенности работы в программе Adobe InDesign	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
6.	Основы создания презентации в программе Power Point	5	Основы работы в программе Power Point. Анимация презентаций	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
7.	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	10	Инструментарий программы CorelDraw. Стили оформления в графическом дизайне. Проектирование полиграфической продукции	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
8.	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	27	Основные инструменты графического редактора Adobe PhotoShop	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
9.	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	27	Основные инструменты графического редактора Adobe Illustrator. Создание объектов с использованием градиентных заливок в программе Adobe Illustrator. Создание кистей в программе Adobe Illustrator. Создание паттернов в программе Adobe Illustrator	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
10.	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	36	Основной инструментарий программы 3DMax и его использование при построении базовых объектов. Создание прямолинейных поверхностей. Создание криволинейных поверхностей. Накладывание текстуры, фактуры и цвета на созданные объекты. Работа с библиотеками объектов	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
	ВСЕГО	234		

8. Самостоятельная работа

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	5	6
1.	Набор текста, его форматирование и оформление в классическом/ романтическом / спортивном / фольклорном / эклектическом стиле	8	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к тестированию	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
2.	Особенности работы в программе Adobe After Effect	63	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к тестированию	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
3.	Изучение аналогов портфолио дизайнеров. Создание трех концепций оформления авторского портфолио	63	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к экзамену	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	5	6
4.	Создание шаблона для лук-бука/бренд-бука в программе InDesign	27	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к экзамену	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
5.	Создание 3D визуализации объекта (по заданию преподавателя)	90	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к тестированию	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
6.	Оформление авторского лук-бука/бренд-бука	27	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к экзамену	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
7.	Создание базовых объектов в программе Corel Draw. Создание текстовых элементов в программе Corel Draw. Проектирование полиграфической продукции в программе Corel Draw	16	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к тестированию	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
8.	Обработка изображений в программе Adobe PhotoShop. Фотомонтаж в программе Adobe PhotoShop. Создание графического объекта с текстовыми элементами	36	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к экзамену	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
9.	Создание WPAP-портрета в программе Adobe Illustrator. Создание коллекции авторских паттернов. Создание модной иллюстрации с использованием авторских кистей. Создание технического рисунка с использованием авторских кистей. Разработка страницы с использованием графических и текстовых элементов (страницы лук-бука, бренд-бука и т.д.)	27	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к тестированию	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
10.	Создание презентации на заданную тему (заданные темы) с включёнными видео-фрагментами и наложением звука	12	выполнение творческого задания, подготовка к лабораторной работе, подготовка к тестированию	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
	ВСЕГО	369		

8.1 Контроль самостоятельной работы

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма КСР	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	5	6
1.	Набор текста, его форматирование и оформление в классическом/романтическом / спортивном / фольклорном / эклектическом стиле	1	прием лабораторной работы, проверка творческого задания , проверка тестирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
2.	Особенности работы в программе Adobe After Effect	9	прием лабораторной работы, проверка творческого задания , проверка тестирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
3.	Изучение аналогов портфолио дизайнеров.Создание трех концепций оформления авторского портфолио	9	прием лабораторной работы, прием экзамена, проверка творческого задания	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
4.	Создание шаблона для лук-бука/бренд-бука в программе InDesign	9	прием лабораторной работы, прием экзамена, проверка творческого задания	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
5.	Создание 3D визуализации объекта (по заданию преподавателя)	9	прием лабораторной работы, проверка творческого задания , проверка тестирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
6.	Оформление авторского лук-бука/бренд-бука	9	прием лабораторной работы, прием экзамена, проверка творческого задания	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
7.	Создание базовых объектов в программе Corel Draw. Создание текстовых элементов в программе Corel Draw.	4	прием лабораторной работы, проверка творческого задания , проверка тестирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма КСР	Индикаторы достижения компетенции
1	2	3	5	6
	Проектирование полиграфической продукции в программе Corel Draw			
8.	Обработка изображений в программе Adobe PhotoShop. Фотомонтаж в программе Adobe PhotoShop. Создание графического объекта с текстовыми элементами	9	прием лабораторной работы, прием экзамена, проверка творческого задания	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
9.	Создание WPAP-портрета в программе Adobe Illustrator. Создание коллекции авторских паттернов. Создание модной иллюстрации с использованием авторских кистей. Создание технического рисунка с использованием авторских кистей. Разработка страницы с использованием графических и текстовых элементов (страницы лук-бука, бренд-бука и т.д.)	9	прием лабораторной работы, проверка творческого задания, проверка тестирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
10.	Создание презентации на заданную тему (заданные темы) с включёнными видео-фрагментами и наложением звука	4	прием лабораторной работы, проверка творческого задания, проверка тестирования	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3
	ВСЕГО	72		

9. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности обучающихся в рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» используется рейтинговая система. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам учебной работы описано в «Положении о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» ФГБОУ ВО КНИТУ.

Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. За контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Мин.баллов	Макс.баллов
2-й семестр			
Лабораторная работа	3	20	40
Творческое задание	3	20	30
Тест	1	20	30
Итого		60	100
3-й семестр			
Лабораторная работа	1	16	30
Творческое задание	1	20	30
Экзамен	1	24	40
Итого		60	100
4-й семестр			
Лабораторная работа	1	20	40
Творческое задание	1	20	30
Тест	1	20	30
Итого		60	100
5-й семестр			
Лабораторная работа	1	20	40
Творческое задание	1	20	30
Тест	1	20	30
Итого		60	100
6-й семестр			
Лабораторная работа	1	20	40
Творческое задание	1	20	30
Тест	1	20	30
Итого		60	100
7-й семестр			

Лабораторная работа	1	16	30
Творческое задание	1	20	30
Экзамен	1	24	40
Итого		60	100
8-й семестр			
Лабораторная работа	1	16	30
Творческое задание	1	20	30
Экзамен	1	24	40
Итого		60	100
9-й семестр			
Лабораторная работа	1	16	30
Творческое задание	1	20	30
Экзамен	1	24	40
Итого		60	100

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации и итоговой аттестации разрабатываются согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматриваются как составная часть рабочей программы и оформляются отдельным документом.

11. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

11.1. Основная литература

При изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

Основные источники информации	Количество экземпляров
Г.Х. Гумерова, Основы компьютерной графики [Учебник] учеб. пособие: Казань : , 2013	70 экз. УНИЦ ФГБОУ ВО «КНИТУ»
О. В. Диль, О. Л. Конюкова, Л. Ю. Забелин, Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования [Электронный ресурс] Учебное пособие: Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015	http://www.iprbookshop.ru/54792.html Режим доступа: по подписке КНИТУ
Е. В. Винничек, О. В. Бочкарева, В. Г. Камбург [и др.], Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] Учебное пособие: Пенза : Пензенский государственный университет архитектуры и строительства, ЭБС АСВ, 2012	http://www.iprbookshop.ru/75309.html Режим доступа: по подписке КНИТУ
Р.Б. Ахтямов, А.А. Ефремова, С.С. Ахтямова, Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы [Учебник] учеб. пособие: Казань : , 2014	70 экз. УНИЦ ФГБОУ ВО «КНИТУ»
А. И. Мишенев, Adobe InDesign CS4. Видеокнига. [Электронный ресурс] : Москва : ДМК Пресс, 2012	http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=39987 Режим доступа: по подписке КНИТУ

11.2. Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

Дополнительные источники информации	Количество экземпляров
И.В. Агапова, Самоучитель Adobe InDesign CS4 [Прочее] : СПб. : БХВ-Петербург, 2009	1 экз. УНИЦ ФГБОУ ВО «КНИТУ»

Н. С. Платонова, Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator [Электронный ресурс] : Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016	http://www.iprbookshop.ru/52214.html Режим доступа: по подписке КНИТУ
А. Н. Божко,, Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Прочее] учебное пособие: Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020	http://www.iprbookshop.ru/89450.html Режим доступа: по подписке КНИТУ

11.3. Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» предусмотрено использование электронных источников информации:

1. Электронный каталог УНИЦ КНИТУ: Режим доступа: <http://ruslan.kstu.ru/>
2. ЭБС «Лань»:Режим доступа: <https://e.lanbook.com>
3. Образовательная платформа «Юрайт»: Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. ЭБС «Znanium.com»: Режим доступа: <http://znanium.com/>
5. ЭБС Университетская библиотека онлайн: Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
6. ЭБС IPR SMART: Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>
7. ЭБС BOOK.ru : Режим доступа: <https://www.book.ru/>
8. Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru/>

УНИЦ
Согласовано

11.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Базы данных

Wiley Online Library: <https://onlinelibrary.wiley.com/>
Springer Nature: <https://link.springer.com/>
zbMath : <https://zbmath.org/>

Информационные справочные системы

Журнал "ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ" – Режим доступа: <http://novtex.ru/IT/INDEX.htm>
Журнал "МЕХАТРОНИКА, АВТОМАТИЗАЦИЯ, УПРАВЛЕНИЕ" – Режим доступа: <https://mech.novtex.ru/jour>

12. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Лицензированное программное обеспечение и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства, используемое в учебном процессе при освоении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании»:

Офисные и деловые программы: ABBYY FineReader 9.0 проф;
Офисные и деловые программы: MS Office 2007 Russian;
Офисные и деловые программы: MS Office 2007 Professional Russian;
Офисные и деловые программы: MS Office 2010-2016 Standard
Архиватор 7 Zip
Блокнот Notepad
Яндекс Браузер

ПО для коллективной работы Microsoft Teams

Учебные аудитории для проведения учебных занятий оснащены оборудованием:

1. Парта студенческая
2. Стул офисный
3. Стол компьютерный
4. Доска аудиторная

техническими средствами обучения:

- 1.Проектор мультимедийный,
2. Экран на треноге Classic Solution

Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой:

1. СКАНЕР HP G3110
2. Ручка - сканер С-Р
3. Компьютер АВАКУС А
4. Планшет графический

с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом в электронную информационную среду КНИТУ.

13. Образовательные технологии

Количество часов занятий, проводимых в интерактивных формах в учебном процессе по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» составляет 130 ч.

В процессе освоения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» используются следующие образовательные технологии:

- творческие задания;
- работа в малых группах;
- изучение и закрепление нового материала на интерактивной лекции (лекция-беседа, лекция – дискуссия, лекция с разбором конкретных ситуаций, лекция с заранее запланированными ошибками, лекция- пресс-конференция, мини-лекция);
- разработка проекта (метод проектов);
- использование общественных ресурсов, социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения, например просмотр и обсуждение видеофильмов, экскурсии, приглашение специалиста, спектакли, выставки;
- системы дистанционного обучения.