Приложение 5

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института

Т. М. Кожевникова
«17» июня 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.04.2 Моушен-дизайн

Направление подготовки/специальность: 54.04.01 - Дизайн

Профиль/направленность/специализация: Современные технологии графического дизайна

Уровень высшего образования: магистратура

Квалификация: Магистр

год набора: 2026

Тамбов, 2026

Авторы программы:
доцент Черемисин Владимир Владимирович
Горских Екатерина Алексеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 - Дизайн (уровень магистратуры) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от «13» августа 2020 г. № 1004).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «16» июня 2026 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Института экономики, информационных технологий и креативных индустрий, Протокол от «17» июня 2026 г. № 10.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины…… 4

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры…… 5

3. Объем и содержание дисциплины…… 5

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства…… 8

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)…….. 10

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины…… 12

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы……. 13

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ПК-5 Способность выбирать алгоритм применения для решения проектных задач информационных технологий, в том числе, графических редакторов и самостоятельно приобретать, использовать на их основе новые знания и умения в проектной деятельности

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- научно-исследовательский
- проектный
- художественно-творческий

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 04 Культура, искусство (в сферах: дизайна; изобразительного искусства; культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности), 10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн (в сфере дизайна), 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна), 40 Сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере дизайна)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
- С Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации - С/03.7 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации - С/04.7 Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5 Способность выбирать алгоритм применения для решения проектных задач информационных технологий, в том числе, графических редакторов и самостоятельно приобретать, использовать на их основе новые знания и умения в проектной деятельности	Использует алгоритмы современных информационных технологии, опираясь на теоретические и практические знания в области моушен-дизайна

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ПК-5 Способность выбирать алгоритм применения для решения проектных задач информационных технологий, в том числе, графических редакторов и самостоятельно приобретать, использовать на их основе новые знания и умения в проектной деятельности

№ п/п	Наименование дисциплин,	Форма обучения

	определяющих междисциплинарные связи	Очно-заочная (семестр)			
		1	2	4	5
1	Анимация в дизайне			+	
2	Компьютерные технологии в дизайне			+	
3	Преддипломная практика				+
4	Теория и история графического дизайна	+			
5	Технология и техники в графическом дизайне		+		

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры:

Дисциплина «Моушен-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 54.04.01 - Дизайн.

Дисциплина «Моушен-дизайн» изучается в 4 семестре.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 2 з.е.

Очно-заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очно-заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	**72**
Контактная работа	12
Практические (Практ. раб.)	12
Самостоятельная работа (СР)	60
Зачет	-

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.		Формы текущего контроля
		Практ. раб.	СР	
		О-З	О-З	
4 семестр				
1	Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении.	2	10	Опрос; Другие формы контроля
2	Направления и различия дизайна современных медиа.	2	10	Опрос

3	Техника и основные рабочие программы.	2	10	Практическая работа; Опрос
4	Понятия графического дизайна и практическая работа в программе Adobe Photoshop (создание статичных многослойных композиций).	2	10	Практическая работа
5	Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа в программе Adobe After Effects.	2	10	Другие формы контроля
6	Выбор темы, сценарий, подбор аудио- и видеоматериала для выполнения итогового проекта.	2	10	Комиссионный просмотр практических работ студентов

Тема 1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении. (ПК-5)

Лекция.

Не предусмотрена

Практическое занятие.

Дизайн-среда современных медиа. Цели и задачи создания дизайн-среды. Идентификация. Упаковка. Промоушн. Контент. Дизайн как часть промоушна. Принципы маркетинга и роль промо в маркетинге. Составляющие промоушна телеканала. Виды промоушна, их отличия и различия функций. Оформление эфира как компонент промоушна. Виды промо роликов. Упаковка телеканала/радиостанции. Правила телевизионного дизайна

Анализ тенденций формирования стиля и оформления в современном моушен дизайне

Задания для самостоятельной работы.

Подготовка презентационного материала по заданной теме

Тема 2. Направления и различия дизайна современных медиа. (ПК-5)

Лекция.

Не предусмотрена

Практическое занятие.

Креатив и общее оформление. Оперативное оформление информационных программ. Инфографика. Графический дизайн для web и полиграфии. Роль изображений в интерактивных медиа. Понятие интерактивных сред. Пользователь и потребитель: сходства и различия. Виды интерактивного чтения. Анализ интерактивности и степени интерактивности. Образ сайта и его решения средствами дизайна.

Анализ современных медиа. Эскиз презентационного материала медиа в современном мире.

Задания для самостоятельной работы.

Графическое оформление практической работы

Тема 3. Техника и основные рабочие программы. (ПК-5)

Лекция.

Не предусмотрена

Практическое занятие.

Краткий обзор различных программ для векторной и растровой графики,2D и 3D анимации. Общий обзор основных рабочих программ Adobe Photoshop, Adobe After Effects.

Концепция ролика (фильма) с использованием аудио- и видеоматериала по самостоятельно выбранной теме (допускается работа в команде 2-3 человека). Эскизы раскадровки.

Задания для самостоятельной работы.

Отрисовка ключевых кадров.

Тема 4. Понятия графического дизайна и практическая работа в программе Adobe Photoshop (создание статичных многослойных композиций). (ПК-5)

Лекция.

Не предусмотрена

Практическое занятие.

Знакомство с основным инструментом рисования – кистью: назначение, параметры, режимы работы, библиотеки кистей. Общие правила работы с инструментами в Adobe Photoshop. Шрифты и типографика. Колористика. Композиция. Назначение слоев. Создание и удаление слоев. Управление слоями: видимость, активность, порядок следования, прозрачность и пр. Типы слоёв. Особенности фонового слоя. Работа с объектами, находящимися на отдельных слоях. Создание текстовой надписи в графическом документе. Простой и фигурный текст. Параметры редактирования текста: размер и гарнитура шрифта, расстояние между символами и строками, начертание, абзацный отступ, горизонтальное выравнивание и т.д.

Выполнение ролика (фильма) с использованием аудио- и видеоматериала по самостоятельно выбранной теме (допускается работа в команде 2-3 человека).

Задания для самостоятельной работы.

Переходы между сценами. Концепции визуальных эффектов

Тема 5. Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа в программе Adobe After Effects. (ПК-5)

Лекция.

Не предусмотрена

Практическое занятие.

Анимация по различным параметрам. Плагины и пресеты. Принципы монтажа. Работа со звуком.

Рождение экспериментальной анимации - анализ трендов. Выбор решений для проекта.

Задания для самостоятельной работы.

Отрисовка графических элементов для визуализации заставок ролика.

Тема 6. Выбор темы, сценарий, подбор аудио- и видеоматериала для выполнения итогового проекта. (ПК-5)

Лекция.

Не предусмотрена

Практическое занятие.

Особенности разработки сценария. Анализ и подбор аудио- и видеоматериала для выполнения итогового проекта. Анализ и подбор аудио- и видеоматериала для выполнения итогового проекта.

Задания для самостоятельной работы.

Презентация итогового проекта ролика.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

Балльно-рейтинговые мероприятия не предусмотрены

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Другие формы контроля

Тема 1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении.

Темы презентации:

1 Тренды моушен дизайна
2 Управление внимание зрителя.
3 Воздействие цвета на восприятие.
4 Особенности переходов между сценами.
5 Композиция и построение кадра.

Комиссионный просмотр практических работ студентов

Тема 6. Выбор темы, сценарий, подбор аудио- и видеоматериала для выполнения итогового проекта.

Комиссионный просмотр практических работ студентов является открытой и педагогически конструктивной формой аттестации. Участие в просмотре обязательно для всех студентов. Просмотр проводится по итогам работы за семестр. Студент представляет для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по дисциплине.

Порядок проведения просмотра:

- студенты подготавливают работы и экспозиционное поле. Работы, предварительно не отсмотренные преподавателем, работающим по дисциплине, на просмотр не принимаются;
- по завершении подготовки экспозиции в аудитории начинает работу экспертная комиссия;
- критерии оценки: соответствие уровня работ студента требованиям программы обучения, грамотная и аккуратная подача экспозиции, владение техникой исполнения, демонстрация в работах оперирования теоретической частью программы (знание графических редакторов, особенностей выполнения работ в различных техниках), количество работ должно соответствовать количеству практических заданий по программе.

Опрос

Тема 1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении.

1 Бренд медиа и его коммуникация.
2 Принципы коммуникации бренда и роль дизайна.
3 Дизайн как нематериальное явление. Дизайн как идеология бренда.
4 Миссия, цели и задачи медиабизнеса и их взаимосвязь с брендом и дизайном.
5 Теории дизайна.
6 Теории восприятия изображений и символов.
7 Психологические и психо-физиологические теории восприятия.
8 Лингвистические и структуральные теории восприятия.
9 Философские теории восприятия.

Тема 2. Направления и различия дизайна современных медиа.

1. Понятие дизайна. Цель дизайна. История теории дизайна.
2. Дизайн и бренд: их функции.
3. Дизайн как часть бренда медиа. Особенные медиабрендов.

4. Функции и принципы дизайна медиа в связи с изменением тенденций развития.
5. Бренд медиа и его коммуникация

Практическая работа

Тема 4. Понятия графического дизайна и практическая работа в программе Adobe Photoshop (создание статичных многослойных композиций).

Анимация персонажа
Анимация переходов
Отрисовка сцен
Эффект поворота вокруг камеры
Движение нулевого объекта
Зрительные эффекты анимации

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (ПК-5)

1 Дайте определение моушен-дизайна. Назовите 3–4 ключевые сферы его применения и кратко поясните задачи дизайнера в каждой.
2 Перечислите 5–7 из 12 принципов анимации Диснея и приведите по одному примеру их использования в моушен-ролике (например, «сквош и стретч» для имитации упругости, «антиципация» перед броском).
3 Что такое easing (динамика скорости) и почему он критичен для естественности движения? Назовите 3 типа кривых (ease-in, ease-out, ease-in-out) и ситуации, где каждый уместен.
4 Объясните разницу между покадровой анимацией, твин-анимацией и процедурной анимацией. В каких задачах моушен-дизайна каждый метод наиболее эффективен?
5 Что такое «тайминг и спейсинг» в анимации? Как эти параметры влияют на восприятие веса, скорости и характера движения объекта?
6 Раскройте роль композиции в моушен-дизайне: как направляющие линии, правило третей, контраст и негативное пространство помогают управлять вниманием зрителя.
7 Как ритм и темп (beat) моушен-ролика соотносятся с музыкой, голосом за кадром и смысловыми акцентами? Приведите пример разбивки 10-секундного ролика на 3–4 смысловых такта.
8 Что такое сторителлинг в моушен-дизайне? Опишите структуру простого ролика по модели «завязка — развитие — кульминация — развязка» и какие визуальные приёмы соответствуют каждому этапу.
9 Как типографика интегрируется в моушен-композицию? Назовите 3 приёма анимации текста (например, Range Selectors, маски, шейпы) и задачи, которые они решают.
10 В чём специфика кинетической типографики? Приведите 2–3 примера, когда анимация текста усиливает смысл фразы, а не просто украшает её.
11 Опишите типичный пайплайн моушен-проекта: от брифа до сдачи. Укажите 3–4 основных этапа и ключевые артефакты каждого (бриф, раскадровка, превизуализация, финальный рендер).
12 Какие форматы и типы ассетов (вектор, растр, 3D, видео) чаще всего используют в моушен-дизайне и как их правильно готовить для анимации (разрешение, цветовые профили, организация слоёв)?
13 Объясните, зачем в Adobe After Effects используют прекомпозиции (Precomps). Назовите 3 практических сценария их применения.
14 Что такое маски и альфа-каналы? Приведите 3 примера задач, где маски незаменимы (вырезание объекта, градиентная прозрачность, динамические переходы).

15 Как организовать проект в AE, чтобы он оставался читаемым при совместной работе? Перечислите 3–5 правил именования слоёв/композиций, группировки и использования цветовых меток.

16 Что такое ключевые кадры (keyframes) и графики скорости (velocity graphs)? Как с помощью графиков сделать движение более «физичным» (добавить инерцию, отскок, затухание)?

17 Опишите технику «перекрывающихся действий» и «вторичных движений». Приведите пример анимации персонажа или объекта, где эти приёмы усиливают выразительность.

18 Как работают выражения (expressions) в AE? Назовите 2–3 простых сценария (например, автоматическое вращение по времени, связь параметров разных слоёв) и их преимущества перед ручными ключами.

19 Что такое морфинг и какие инструменты/эффекты используют для плавного перехода между формами? В каких случаях морфинг уместен, а когда лучше использовать монтажные склейки?

20 Как создать эффект «живой» камеры (camera shake, параллакс, глубина резкости)? Назовите 3 параметра камеры в AE и объясните, как они влияют на восприятие сцены.

Типовые задания для зачета (ПК-5)

1. Создание многослойных изображенийс использованием макетных групп, масок слоя, корректирующих слоев.
2. Создание анимации простых форм
3. Цвет в анимации.
4. Переходы между сценами.

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено»	ПК-5	Достаточно хорошо использует алгоритмы современных информационных технологии, опираясь на теоретические и практические знания в области моушен-дизайна
«не зачтено»	ПК-5	Не использует алгоритмы современных информационных технологии, опираясь на теоретические и практические знания в области моушен-дизайна

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

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;

- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.

- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентаци, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);

- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);

- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);

- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;

- полнота и глубина ответа;

- сознательность ответа;

- логика изложения материала;

- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;

- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;

- использование дополнительного материала;

- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели. ссылки на ресурсы. соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;

- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;

- личностные качества: ораторские способности. соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы:

- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. - 99 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305

2. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа : учебное пособие для вузов. - Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2004. - 414, [1] с.

3. Петухова А. В., Болбат О. Б., Андрюшина Т. В. Теория и практика разработки мультимедиаресурсов по графическим дисциплинам : монография. - Новосибирск: Сибирский государственный университет путей сообщения, 2018. - 78 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=564231

6.2 Дополнительная литература:

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : Учебное пособие для вузов. - 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 234 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: https://urait.ru/bcode/456992

2. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация. - 2021-05-25; Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация. - Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2017. - 96 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: http://www.iprbookshop.ru/90293.html

3. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий. - Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017. - 198 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: http://www.iprbookshop.ru/87445.html

4. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : Учебник для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 181 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: https://urait.ru/bcode/454518

5. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие. - 2025-02-05; Трехмерное моделирование и анимация. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. - 99 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: http://www.iprbookshop.ru/45048.html

6. Торопова, О. А., Кумова, С. В. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Анимация и веб-дизайн. - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. - 490 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: http://www.iprbookshop.ru/76476.html

7. Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 208 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: https://urait.ru/bcode/454519

8. Колошкина И. Е., Селезнев В. А., Дмитроченко С. А. Компьютерная графика : Учебник и практикум для вузов. - испр. и доп; 3-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 233 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: https://urait.ru/bcode/447417

9. Боресков А. В., Шикин Е. В. Основы компьютерной графики : Учебник и практикум для вузов. - Москва: Юрайт, 2020. - 219 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: https://urait.ru/bcode/449497

6.3 Иные источники:

1. Словари и энциклопедии онлайн - http://dic.academic.ru/
2. Портал "Гуманитарное образование" - http://www.humanities.edu.ru/
3. Федеральный портал «Российское образование» - http://www.edu.ru/

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence

Операционная система "Альт Образование"

Adobe Photoshop CS3

1С:Предприятие 8.2

Электронный периодический справочник "Система ГАРАНТ"

CorelDRAW Graphics Suite X3

ArchiCad 13, 21

AutoCad 2013, 2018

AutoDesk 3ds Max Design 2009, 2012, 2016, 2018

Adobe Illustrator CS3

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART. – URL: http://www.iprbookshop.ru
2. Scopus: база данных . – URL: https://www.scopus.com
3. Springer Open (ресурсы Springer открытого доступа): база данных. – URL: https://www.springeropen.com

4. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных . – URL: https://apps.webofknowledge.com

5. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина: официальный сайт. – URL: http://www.tambovlib.ru

6. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: https://biblioclub.ru

7. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». – URL: http://school-collection.edu.ru

8. Электронная библиотека ТГУ. – URL: https://elibrary.tsutmb.ru/

9. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: https://www.tsutmb.ru/biblio/elektronnyij-katalog/

10. Юрайт: образовательная платформа, электронно-библиотечная система. – URL: https://urait.ru

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.