

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.О.18.06  
(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Компьютерные технологии в дизайне 6**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки  
54.03.01 Дизайн

направленность (профиль)  
Графический дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2022

Общая трудоемкость: 8 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	7	Итого
Форма контроля	ЗаО	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	112	112
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	128,25	128,25
Самостоятельная работа	159,75	159,75
Контроль		
<b>Итого</b>	<b>288</b>	<b>288</b>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0198D85E0047AFE0A5418E55F1C4E18770  
Владелец: Кузьмина Марина Сергеевна  
Действителен: с 08.11.2022 до 08.11.2023

Рабочую программу составил:

старший преподаватель, Хализова Ю.А.

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана  
направления подготовки

54.03.01 Дизайн

---

Срок действия рабочей программы дисциплины до «10» июля 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

---

(протокол заседания №11 от «19» июля 2021 г.).

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель – сформировать у студента систему знаний, умений и компетенций в области веб-графики для компьютерного обеспечения дизайн-проектирования через рассмотрение принципов работы на примере приложения интерактивного дизайна, приложения для проектирования и прототипирования, конструктора сайтов.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Предпринимательская деятельность. Коммерциализация РИД», «Проектирование в графическом дизайне 2», «Компьютерные технологии в дизайне 5», «Дизайн культурного городского пространства», «Художественно-техническое редактирование печатных изданий», «Современное издательское дело», «Производственная практика (проектно-технологическая практика)», «Художник театра и кино (событийный дизайн)».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Проектирование в графическом дизайне 4», «Компьютерные технологии в дизайне 7», «Дизайн-мышление 2», «Иллюстрации», «Инфографика», «Производственная практика (преддипломная практика)».

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	ОПК-6.1. Определяет основные материалы информационной и библиографической культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности для использования в рамках решения задач профессиональной деятельности.	Знать: основные материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности.
		Уметь: определять основы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; определять основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности.
		Владеть: основами информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий;

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		способностью определять основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности
	ОПК-6.2. Учитывает при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Знать: материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности.
		Уметь: обосновывать свои предложения при решении задачи профессиональной деятельности с учетом информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; с учетом основных требований информационной безопасности
		Владеть: способностью учитывать при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
	ОПК-6.3. Применяет при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Знать: материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности, методы их применения.
		Уметь: при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
		учетом основных требований информационной безопасности.
		Владеть: способностью применять при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	7	0,25	-	-	
	Индивидуальное домашнее задание 1	Выполнение творческих заданий	7	36,75	15	-	Индивидуальное домашнее задание
	Индивидуальное домашнее задание 2	Выполнение творческих заданий	7	37	15	-	Индивидуальное домашнее задание
Модуль 1. Интерактивный дизайн	Лекция 1	Визуальная лекция: Современные тренды в веб-дизайне. Профессии, задействованные при создании сайтов. Востребованность профессии.	7	2	-	-	
	Практическое занятие 1	Интерфейс приложения. Временная шкала.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Лекция 2	Визуальная лекция: Этапы создания сайта. Требуемые навыки. ПО	7	2	-	-	
	Практическое занятие 2	Рисование, работа с цветом, группами. Слои.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Лекция 3	Визуальная лекция: История интерактивного дизайна	7	2	-	-	

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 3	Работа с растровой графикой. Импорт из других приложений.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Лекция 4	Визуальная лекция: Интеграция различных	7	2	-	-	
	Практическое занятие 4	Работа с текстом	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Лекция 5	Визуальная лекция: Поддержка мультимедийных форматов различным программным обеспечением				-	
	Практическое занятие 5	Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Лекция 6	Визуальная лекция: Основные понятия и принципы UX/UI дизайна	7	2	-	-	
	Практическое занятие 6	Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой. Настройки публикации ролика.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Лекция 7	Визуальная лекция: Процессы и этапы UX/UI дизайна.	7	2	-	-	
	Практическое занятие 7	Анимация формы. Установка меток на примереперсонажной анимации	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Лекция 8	Визуальная лекция: Дизайн-мышление	7	2	-	-	
	Практическое занятие 8	Понятие tween-анимации.	7	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 9	Создание веб-баннера	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 10	Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript. Введение	7	2	-	-	Творческое задание
	Практическое занятие 11	Элементы интерактивности.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 12	Анимация движения, движение по пути. Маски.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 13	Создание пользовательского интерфейса сайта	7	2	5	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 14	Адресация объектов. Создание кнопок с анимацией.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 15	Создание анимационного ролика	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 16	Создание анимационного ролика	7	2	10	-	Творческое задание



Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 2. Прототипирование сайтов	Практическое занятие 17	Цикл web-разработки. Роль дизайнера, место Figma на всех этапах разработки. Интерфейс. Манипуляция с объектами. Фреймы.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 18	Векторные примитивы. Работа с векторами	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 19	Цвет, градиенты.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 20	Сетки и направляющие.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 21	Сетки дизайна для многоколоночной верстки, типовые схемы дизайна.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 22	Поддержка файлов, типы файлов	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 23	Размещение графической и текстовой информации	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 24	Форматирование текста, создание и использование шаблонов	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 25	Простое прототипирование макета.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 26	Создание шаблонов страниц сайта для десктоп	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 27	Создание шаблонов страниц сайта для десктоп	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 28	Constraints и адаптивность.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 29	Принцип Mobile First	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 30	Планирование адаптируемого макета для разных устройств	7	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 31	Адаптивность и ограничители	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 32	Создание шаблонов страниц сайта для десктоп	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 33	Создание шаблонов страниц сайта для десктоп для планшетов и смартфонов	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 34	Создание UI-kit	7	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 35	Форматы экспорта, настройка элементов для экспорта	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 36	Представление информации для верстальщиков и программистов	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 37	Плагины	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 38	Компоненты, стили	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 39	Общие библиотеки	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 40	Использование приложений Axure для создания интерактивных макетов	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 41	Создание прототипа сайта	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 42	Создание прототипа сайта	7	2	10	-	Творческое задание
	Практическое занятие 43	Адаптация сайта под планшет	7	2	5	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 44	Адаптация сайта под мобильные устройства	7	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
Модуль 3. Конструирование сайтов	Практическое занятие 45	Концепция работы конструктора сайтов на примере Tilda. Сравнение сайта и посадочной страницы.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 46	Целевое действие и конверсия. Структура работающей посадочной страницы.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 47	Целевая аудитория, УТП, офер. Анализ посадочных страниц конкурентов. Особенности написания текста на лендинг.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 48	Создание и настройка аккаунта. Обзор навигации по платформе «Тильда». Настройки сайта и настройки страниц. Обзор интеграций со сторонними сервисами.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 49	Первый экран (обложка). Блоки свойств, выгод, преимуществ. Блоки изображений. Галереи. Блоки процессов, отзывов, стоимости, Блоки ответов на вопросы. Меню и футер.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 50	Блок «Форма и кнопка». Настройки приёма заявок. Интеграция с CRM, Google-таблицами, email-рассылкой.	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 51	ТЗ на разработку посадочной страницы – основные разделы. Визуальный сторителлинг: как использовать на лендинге. Факты, доказательства и способы создания доверия. Типовые ошибки в призывах к действию. Способы повысить конверсию.	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 52	Особенности лендингов на мобильных устройствах.		7	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 53	Zero Block Tilda	7	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 54	Создание дендинга	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 55	Создание дендинга	7	2	10	+	Творческое задание
	Практическое занятие 56	Адаптация дендинга под мобильные устройства	7	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Посещаемость	Присутствие и аудиторная работа студента на занятиях	7		10		
<b>Итого:</b>				<b>288</b>	<b>100</b>		

**Схема расчета итогового балла**(Сумма + Тср)/2» - сумма баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе + среднее арифметическое по всем промежуточным тестам, проводимым через ОТ.

## **5. Образовательные технологии**

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)
- технология проектного обучения (творческое задание)

## **6. Методические указания по освоению дисциплины**

Данная дисциплина носит практико-ориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить ключевые техники макетирования, поэтому все практические задания и теоретический материал должен быть нацелен на практическое применение полученных знаний на практике. Также важна творческая атмосфера занятия, которая бы способствовала раскрытию креативного потенциала студентов. С результатами итогового проекта можно участвовать в специализированных выставках, конкурсах и проектах.

## 7. Оценочные средства

### 7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
7	ОПК-6	<i>Творческие задания №№ 16, 42, 55 Разноуровневые задачи и задания №№ 8, 13, 30, 34, 43, 44 Индивидуальное домашнее задание №№ 1, 2 Тестовые задания № 1-500 Вопросы к зачету № 1-70</i>

### 7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

#### **7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных разноуровневых задач и заданий**

*(наименование оценочного средства)*

1. Понятие tween-анимации.
2. Создание пользовательского интерфейса сайта
3. Планирование адаптируемого макета для разных устройств
4. Создание UI-kit
5. Адаптация сайта под планшет
6. Адаптация сайта под мобильные устройства.

#### **Критерии оценки:**

5 баллов - высокое качество выполненной работы, творческий подход в процессе выполнения, грамотное теоретическое обоснование выбранного решения;

3 балла - среднее качество выполненной работы, творческий подход в процессе проектирования;

1 балл - низкое качество выполненной работы, слабый подход в процессе проектирования, наличие ошибок.

#### **7.2.2. Темы групповых творческих заданий**

*(наименование оценочного средства)*

1. Создание анимационного ролика
2. Создание прототипа сайта
3. Создание дендинга.

#### **Критерии оценки:**

10 баллов – высокое качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, эмоциональность работ, грамотное теоретическое обоснование выбранного решения;

7 баллов – среднее качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, теоретическое обоснование выбранного решения;

5 баллов – среднее качество выполненной работы, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

3 балла – низкое качество работ, слабая выразительность графического языка, слабое владение техникой и методами современного дизайн-проектирования, наличие графических ошибок.

### **7.2.3. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий**

*(наименование оценочного средства)*

1. Разработка и верстка индивидуального творческого портфолио с элементами пользовательского интерфейса.
2. Разработка прототипа мобильного приложения.

#### **Критерии оценки:**

15 баллов - высокое качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, эмоциональность работ, грамотное теоретическое обоснование выбранного решения;

10 баллов - среднее качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, теоретическое обоснование выбранного решения;

7 баллов - среднее качество выполненной работы, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

3 балла - низкое качество работ, слабая выразительность графического языка, слабое владение техникой и методами современного дизайн-проектирования, наличие графических ошибок.

### **7.2.4. Посещаемость**

1. Присутствие и аудиторная работа студента на занятиях.

#### **Критерии оценки:**

10 баллов – 85–100 % посещенных аудиторных занятий

7 баллов – 70–84 % посещенных аудиторных занятий

4 балла – 55–69 % посещенных аудиторных занятий

0 баллов – 0–54 % посещенных аудиторных занятий

### **7.2.5. Тестовые задания № 1-500**

1. Прохождение теста из БТЗ «Средства автоматического архитектурно-дизайнерского проектирования 4», id=4648. 20 вопросов: 2 вопроса из модуля I (темы 1.1–1.3), 9 вопросов из модуля II (темы 2.1–2.13), 9 вопросов из модуля III (темы 3.1–3.8).

Примеры тестовых заданий:

1. ... - это общенаучное понятие, связанное с объективными свойствами материи и их отражением в человеческом сознании
  - ☐ сообщение
  - ☐ информатика
  - ☐ математика
  - ☒ информация
  - ☐ кибернетика

2. К устройствам ввода относятся:

- ☐ наушники
- ☒ микрофон



- ☐ дисплей
- ☒ клавиатура
- ☐ принтер

3. Расставьте этапы проектирования как информационного процесса в порядке выполнения:

1. концептуальный
2. моделирования
3. конструирования
4. технологической подготовки

4. Проект как процесс создания продукта, услуги, результата

- ☐ может быть серийным
- ☒ должен быть уникальным

5. Признаки того, что деятельность не является проектом:

- ☒ планируется, исполняется и управляется
- ☐ цель изначально не определена, не достижима и т. п.
- ☐ ограничения деятельности изначально не определены или не достижимы
- ☒ выполняется людьми
- ☐ результат не уникален

6. Файлы с неформатированным текстом используют расширение

- ☒ .txt
- ☒ .ion
- ☐ .rtf
- ☐ .doc

7. Файлы, содержащие форматированный текст (текст с разметкой) хранятся в файлах с расширениями:

- ☒ .rtf
- ☒ .doc
- ☐ .txt
- ☒ .htm

8. Графические форматы, поддерживающие прозрачность:

- ☐ JPEG
- ☒ TIFF
- ☒ GIF
- ☒ PNG

9. Выберите соответствующие пары терминов и определений программного обеспечения

- ⇔ Системное ПО---Комплекс программ, которые обеспечивают эффективное управление компонентами вычислительной системы, выступая посредником между аппаратурой и приложением пользователя.
- ⇔ Прикладное ПО---Программы, предназначенные для выполнения определенных пользовательских задач и рассчитанные на непосредственное взаимодействие с пользователем.
- ⇔ Инструментальное ПО---Программное обеспечение, предназначенное для использования в ходе проектирования, разработки и сопровождения программ
- ⇔ ---Программы, переводящие текст программы на языке высокого уровня в эквивалентную программу на машинном языке.

10. ... - это базовая единица измерения количества информации, равная количеству информации, содержащемуся в опыте, имеющем два равновероятных исхода.

- bit
- бит
- битом
- Бит
- Битом
- Bit

**Критерии оценки:**

1 правильный ответ – 5 баллов.

**7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины**

**7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации**

Семестр: 7

№ п/п	Вопросы к зачету
1	Веб-стандарты и их поддержка в программных продуктах
2	Консорциум W3C и его роль в развитии веб-технологий
3	Эргономика, практичность и удобство использования сайта (usability)
4	Доступность (accessibility) сайтов
5	Модульные сетки
6	Графика в макете
7	Цели и задачи языка HTML. Синтаксис языка HTML
8	Сравнительный анализ линейного и нелинейного мультимедиа.
9	Область применения мультимедиа.
10	Степени взаимодействия (интерактивности).
11	Сравнительный анализ ActionScript и Java Script
12	Редактирование и оптимизация иллюстраций
13	Рабочая среда редактора.
14	Рисование, работа с цветом, группами.
15	Работа с растровой графикой. Импорт из других приложений.
16	Работа с текстом.
17	Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой.
18	Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой.
19	Понятие tween-анимации.
20	Анимация формы. Установка меток.
21	Анимация движения, движение по пути. Маски.
22	Создание кнопок с анимацией.
23	Использование звука.
24	Оптимизация роликов.
25	Элементы интерактивности.
26	Адресация объектов.
27	Настройки публикации ролика. Шаблоны публикации.
28	Особенности разработки роликов для карманных компьютеров.
29	Применение принципов UX/UI дизайна

№ п/п	Вопросы к зачету
30	Сайт или посадочная страница? Что и в каких ситуациях работает.
31	Структура работающей посадочной страницы.
32	Принципы дизайна посадочных страниц.
33	Нужно ли делать прототип лендинга?
34	Шрифтовые пары. Подбор шрифтов в конструкторе «Тильда»
35	Цветовая палитра. Подбор палитры в конструкторе «Тильда»
36	Подбор изображений, иконок и иллюстраций для лендинга
37	Целевая аудитория. Анализ посадочных страниц
38	Создание и настройка аккаунта. Привязка домена в конструкторе «Тильда»
39	Обзор навигации по платформе «Тильда».
40	Настройки сайта и настройки страниц.
41	Обзор интеграций конструктора «Тильда» со сторонними сервисами.
42	Что обязательно должно быть на первом экране (обложке) лендинга.
43	Анатомия посадочной страницы. Основные блоки в конструкторе «Тильда»
44	Меню и футер в конструкторе «Тильда»
45	Блок «Форма и кнопка». Настройки приёма заявок в конструкторе «Тильда»
46	Способы сбора заявок на лендинге в конструкторе «Тильда»
47	Интеграция с CRM, Google-таблицами, email-рассылкой конструктора «Тильда»
48	Лендинг в структуре воронки продаж.
49	Визуальный сторителлинг: как использовать на лендинге.
50	Особенности лендингов на мобильных устройствах.
51	Цикл web-разработки. Роль дизайнера, место Figma на всех этапах разработки.
52	Установка Figma. Интерфейс в Figma
53	Манипуляция с объектами. Frame и slice tool в Figma
54	Векторные примитивы. Работа с вектором и пером в Figma
55	Слои и маски в Figma
56	Размещение текстовой информации в Figma
57	Форматирование текста, создание и использование шаблонов в Figma
58	Цвет, градиенты в Figma
59	Сетки дизайна для многоколоночной верстки, типовые схемы дизайна в Figma
60	Размещение графической информации в Figma
61	Поддержка файлов, типы файлов в Figma
62	Создание дизайна сайта для планшетов и смартфонов в Figma
63	Constraints и адаптивность
64	Принцип Mobile First
65	Планирование адаптируемого макета для разных устройств в Figma
66	Адаптивность и ограничители
67	Создание UI-kit в Figma
68	Форматы экспорта, настройка элементов для экспорта в Figma
69	Представление информации для верстальщиков и программистов из Figma
70	Что такое прототипирование макета

### 7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
7	Зачет с оценкой	Отлично (зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 85–100 баллов
		Хорошо (зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 70–84 балла
		Удовлетворительно (зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 55–69 баллов
		Неудовлетворительно (не зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 0–54 балла

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Божко А. Н.	Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop	Учебный курс	2016	ЭБС "IPRbooks"
2	Божко А. Н.	Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS	Учебный курс	2018	ЭБС "IPRbooks"
3	Ваншина Е. А.	Компьютерная графика	Учебно-методическое пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
4	Кузнецова Л. В.	Лекции по современным веб-технологиям	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
5	Лейкова М. В.	Инженерная компьютерная графика	учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
6	Молочков В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
7	Немцова Т. И.	Компьютерная графика и Web-дизайн	Учебное пособие	2017	ЭБС "ZNANIUM.COM"
8	Никулин Е. А.	Компьютерная графика	Учебное пособие	2017	ЭБС "Лань"
9	Приемышев А. В.	Компьютерная графика в САПР	Учебное пособие	2017	ЭБС "Лань"
10	Талапов В. В.	Основы BIM	Учебное пособие	2017	ЭБС "IPRbooks"

## 8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Алиева Н. П.	Построение моделей и создание чертежей деталей в системе Autodesk Inventor	Учебное пособие	2017	ЭБС "IPRbooks"
2	Аббасов И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	Учебное пособие	2017	ЭБС "IPRbooks"
3	Живоглядова И. А.	Правила разработки и оформления чертежей жилых зданий	Учебно-методическое пособие	2016	Репозиторий ТГУ
4	Казиев В. М.	Введение в анализ, синтез и моделирование систем	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
5	Курушин В. Д.	Графический дизайн и реклама	Практикум	2017	ЭБС "IPRbooks"
6	Платонова Н. С.	Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Учебный курс	2016	ЭБС "IPRbooks"
7	Сединин В. И.	Основы современной цифровой фотографии	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"

### 8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: Clarivate Analytics, 2016 –. – Режим доступа : [apps.webofknowledge.com](http://apps.webofknowledge.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004 –. – Режим доступа : [scopus.com](http://scopus.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000 –. – Режим доступа : [elibrary.ru](http://elibrary.ru). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON [Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002–. – Режим доступа : [neicon.ru/resources/archive](http://neicon.ru/resources/archive). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

### 8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	Договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно. Контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно.
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	Договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно.
3	GIMP	Свободное ПО. Лицензия GNU GPL 3
4	Inkscape	Свободное ПО. Лицензия GPL 3.0+
5	Figma	Онлайн-сервис с бесплатным тарифным планом
6	Tilda Publishing	Конструктор сайтов с бесплатным тарифным планом

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (С-907).	Столы ученические двухместные, стулья, доска аудиторная (маркерная), флипчарт, дизайнерские кресла, макеты, жалюзи, огнетушитель.

2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (Г-401).	Столы, стулья, компьютеры.
3.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (С-508).	Доска аудиторная (меловая), столы ученические, стол преподавательский, стулья, стенды, шкафы.