

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

**Б1.В.13.02**  
(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Проектирование в графическом дизайне 2**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки  
54.03.01 Дизайн

направленность (профиль)  
Графический дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2025

Общая трудоемкость: 4 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	4	Итого
Форма контроля	Экзамен	
Вид занятий		
Лекции		
Лабораторные		
Практические	48	48
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,35	0,35
Контактная работа	48,35	<b>48,35</b>
Самостоятельная работа	60	<b>60</b>
Контроль	35,65	<b>35,65</b>
<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>144</b>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:  
5522C00028B25FA7402D80A02A74F62B  
Владелец: Кузьмина Марина Сергеевна  
Действителен: с 14.11.2024 до 19.06.2039

Рабочую программу составил:

доцент, кандидат культурологии, Сушко М.С.

---

(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 «28» августа 2029 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

---

(протокол заседания №11 от «24» июня 2024 г.).

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель – познакомить студентов с процессом проектирования, с организацией творческого процесса, с основными этапами проектной деятельности. Ознакомить с методами дизайн проектирования и сформировать практические навыки для дальнейшего их применения в профессиональной деятельности. Создать основу для формирования креативного мышления, творческого подхода к дизайн-проектированию. Способствовать овладению изобразительными средствами, применяющимися в дизайне. Способствовать осознанию социальной значимости своей будущей профессии.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Предпринимательская деятельность. Привлечение инвестиций в проект», «Экономика», «Академическая скульптура», «Проектно-графические техники», «Технологии и материалы в дизайн-проектировании», «История дизайна, науки и техники», «Проектирование в графическом дизайне 1», «Компьютерные технологии в графическом дизайне 2», «Учебная практика (учебно-ознакомительная практика)».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Предпринимательская деятельность. Управление стартап-проектами», «Шрифт и типографика», «Фотографика», «Проектирование в графическом дизайне 3», «Компьютерные технологии в графическом дизайне 4», «Бионическое и динамическое формообразование», «Визуальные коммуникации», «Учебная практика (творческая практика)».

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-2. Способен определять требования к коммуникационному дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	ПК-2.1. Определяет специфические требования к каждому отдельному дизайн-проекту и может оценить специфику его выполнения.	Знать: ключевые этапы формирования культурного пространства современных городов в контексте мирового исторического развития.
		Уметь: использовать углубленные теоретические и практические знания при изучении конкретной городской территории.
		Владеть: навыками применения передовых знаний в данном предмете.
	ПК-2.2. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.	Знать: социокультурные и этические традиции различных групп, этносов и отдельных индивидов. Уметь: использовать знания о разнообразии социокультурных и этических традиций различных

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
		социальных групп, этносов и отдельных индивидов.
		Владеть: навыками применения профессионального общения.
	ПК-2.3. Синтезирует методологические подходы для выполнения каждого конкретного дизайн-проекта.	Знать: передовые открытия в области других культур, включая мировые религии, философские и этические учения.
		Уметь: использовать знания о других культурах при изучении конкретной городской территории.
		Владеть: навыками взаимодействия с представителями других культур.

#### 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)
	Самостоятельная работа	Выполнение графических заданий	4	60	-	+	Индивидуальное домашнее задание
	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	4	0,35	-	+	
Модуль 1: Проектирование мультимедийного продукта (анимационный ролик)	Практическое занятие 1	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Основные виды продуктов мультимедиа. Задачи и функции	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 2	Творческое задание: Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа	4	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)
	Практическое занятие 3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 4	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Анимационный ролик: особенность, характерные черты, отличия от других типов дизайн-продуктов	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 5	Творческое задание: Определение задач разработки план – карты для проектирования итогового продукта	4	2	-	+	Творческое задание

<b>Модуль (раздел)</b>	<b>Вид учебной работы</b>	<b>Наименование тем занятий (учебной работы)</b>	<b>Семестр</b>	<b>Объем, ч.</b>	<b>Баллы</b>	<b>Интерактив, ч.</b>	<b>Формы текущего контроля (наименование оценочного)</b>
	Практическое занятие 6	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Видеоролик: особенность, характерные черты, отличия от других типов дизайн-продуктов	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 7	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Видеоролик: особенность, характерные черты, отличия от других типов дизайн-продуктов.	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 8	Творческое задание: структура ролика	4	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)
	Практическое занятие 9	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Дизайн-исследования исходной ситуации.	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 10	Проект: Анализ удачных отечественных и зарубежных примеров разработки продуктов мультимедиа	4	2	-	+	Проект
	Практическое занятие 11	Творческое задание: Поиск визуальной концепции анимационного ролика, определение содержания	4	2	10	+	Творческое задание
	Практическое занятие 12	Творческое задание: сценарный метод	4	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 13	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: виды видеопродукции.	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты



<b>Модуль (раздел)</b>	<b>Вид учебной работы</b>	<b>Наименование тем занятий (учебной работы)</b>	<b>Семестр</b>	<b>Объем, ч.</b>	<b>Баллы</b>	<b>Интерактив, ч.</b>	<b>Формы текущего контроля (наименование оценочного)</b>
	Практическое занятие 14	Творческое задание: Обработка исследовательских материалов.	4	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 15	Проект: Метода анализа конкретных ситуаций: визуализация ролика	4	2	10	+	Проект
	Практическое занятие 16	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: анализ аналогов удачных неймингов и их визуализации	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 17	Творческое задание: Постановка проблемы и выработка концепции ролика, презентация работы.	4	2	-	+	Творческое задание

<b>Модуль (раздел)</b>	<b>Вид учебной работы</b>	<b>Наименование тем занятий (учебной работы)</b>	<b>Семестр</b>	<b>Объем, ч.</b>	<b>Баллы</b>	<b>Интерактив, ч.</b>	<b>Формы текущего контроля (наименование оценочного)</b>
	Практическое занятие 18	Проект: Определение содержания ролика. Раскадровка.	4	2	-	+	Проект
	Практическое занятие 19	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Варианты проектных решений (текстовое описание и эскизное проектирование)	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 20	Творческое задание: Рассмотрение план – карт индивидуальных проектов	4	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 21	Творческое задание: Виды и типы мультимедийных продуктов. Задачи решаемые в них.	4	2	10	+	Творческое задание

<b>Модуль (раздел)</b>	<b>Вид учебной работы</b>	<b>Наименование тем занятий (учебной работы)</b>	<b>Семестр</b>	<b>Объем, ч.</b>	<b>Баллы</b>	<b>Интерактив, ч.</b>	<b>Формы текущего контроля (наименование оценочного)</b>
	Практическое занятие 22	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Материально-пространственная структура ролика	4	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Практическое занятие 23	Проект: Материально-пространственная структура ролика	4	2	10	+	Проект

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного
	Практическое занятие 24	Творческое задание: Основная идея ролика, позиционирование продукта в ролике	4	2	10	+	Творческое задание
	Контроль	Подготовка к экзамену	4	35,65			
		Посещаемость	4		10		
Итого:				144	100		

**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 развития критического мышления (круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты)
- технология проектного обучения (проект, 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 инструменты анализа и исследования плакатного искусства, 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. Индивидуальная презентация проектов проводится в соответствии со следующим порядком: доклад студента, раскрывающий основной замысел, в течение 7-10 минут; ответы на вопросы преподавателей 7-10 минут. В начале доклада студент называет тему работы, далее раскрывает ее содержание. Особо подчеркивается то, что лично сделано студентом, его вклад в исследование проблемы. Особое внимание в докладе должно быть уделено новизне полученных результатов и возможной их практической и научной значимости. По окончании доклада члены комиссии экзамена задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы, для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе и докладе.

## 7. Оценочные средства

### 7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
4	ПК-2	Творческое задание № 2,7,8,11,15,21,23,24 Проект №30 Тестовые задания № 1-100 Вопросы к зачету № 1-60

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

#### 7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа
2. Структура ролика
3. Поиск визуальной концепции анимационного ролика, определение содержания
4. Метода анализа конкретных ситуаций: визуализация ролика
5. Виды и типы мультимедийных продуктов. Задачи решаемые в них.
6. Материально-пространственная структура ролика
7. Основная идея ролика, позиционирование продукта в ролике

Критерии оценки:

10 баллов - высокое качество количество и качество графических работ (не менее 10 листов формат А4), владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ;

7 баллов - среднее качество количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой;

5 баллов - среднее количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

3 балла - низкое количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

1 балл - низкое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 2 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, наличие графических ошибок.

#### 7.2.2. Темы групповых и/или индивидуальных проектов

1. Презентация результатов работы модуля : Презентация дизайн-проекта

Критерии оценки:

20 баллов - высокое качество выполнения проекта и выполненных творческих заданий, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой курса, грамотная презентация проекта;

15 баллов - высокое качество выполнения проекта и выполненных заданий в рамках командной работы, наличие всех этапов проекта, средний уровень владения темой курса, грамотная презентация проекта;

10 баллов - среднее качество выполнения проекта и выполненных заданий, отсутствие всех этапов проекта, средний уровень владения темой курса;

5 баллов-низкое качество выполнения проекта и выполненных заданий, отсутствие всех этапов проекта, низкий уровень владения темой курса.

### 7.2.3. Темы письменных работ

№ п/п	Темы
1	Анализ исходных данных проекта.
2	Анализ известных проектных решений.
3	Описание и обоснование проектного предложения.
4	Актуальность и доказательства актуальности темы.
5	Методы исследования дизайн проекта.

#### Краткое описание и регламент выполнения

В рамках темы семестра выдается тема для написания курсовой работы. В курсовой работе формулируется исследовательский предпроектный этап дизайн-проекта и представляется разработка дизайн-проекта.

#### Критерии оценки:

отлично - студент демонстрирует глубокое и полное овладение содержанием материала, владеет понятийным аппаратом; грамотно, логично излагает мысли, выполненная концепция проекта, высокий уровень изложения идеи проекта;

хорошо - студент вполне освоил материал, владеет понятийным аппаратом, грамотно излагает мысли, но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности, не точно выполненная концепция проекта, средний уровень изложения идеи проекта;

удовлетворительно - студент понимает основные положения материала, но излагает его неполно в письменной работе, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, не умеет доказательно обосновать свои суждения, не выполненная концепция проекта, низкий уровень изложения идеи проекта;

не удовлетворительно – студент не понимает основные положения материала, отсутствует формулирование проектной идеи.

### 7.2.3. Тестовые задания № 1-500

#### Примерные тестовые задания

1. Специфика дизайн проектирования это:  
наличие разных аспектов и уровней направленности дизайн-проектирования, образующих своеобразную матрицу основных видов дизайна  
незначительное улучшение отдельных технико-эстетических параметров объекта, которое сохраняет все основные черты своего прототипа  
разработка композиционно-пластических решений
2. Что такое дизайн-концепция?  
это его основная мысль, главная идея, которой должны подчиняться все решения и задумки дизайнера  
создание описания, изображения или концепции несуществующего объекта с заданными свойствами  
это уже реализованные проекты, подобные тому, который вы планируете создать
3. Задачи предпроектного этапа:  
анализ проектной ситуации, выявление проблемы  
определение потребителя, поиск приемов и методов  
все ответы верны



4. Этап дизайн-проектирования, который самостоятельно НЕ выделяется:  
предпроектный  
проектный  
завершающий

5. Цель проектного анализа:  
создание дизайнерского продукта  
разработка дизайн-концепции  
составление технического задания

6. Задачи проектного этапа:  
создание функциональной схемы, подбор и анализ аналогов  
разработка композиционно-пластических решений, выбор оптимального варианта  
все ответы верны

7. Выберите типы смыслообразования в графическом дизайне:  
синонимия  
метафора  
гиперболизация  
симметрия  
ассиметрия

8. Диаграмма Ганта это:  
популярный тип столбчатых диаграмм, который используется для иллюстрации плана, графика работ по какому-либо проекту  
последовательное расположение задач друг за другом  
хаотичное планирование

9. К графическому дизайну НЕ относится:  
веб-дизайн  
полиграфический-дизайн  
живопись

10. Проектирование в дизайне это:  
процесс разработки, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды возможностям и потребностям человека как утилитарным, так и эстетическим  
незначительное улучшение отдельных технико-эстетических параметров объекта  
сложный процесс создания дизайн-концепции

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

#### **7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации**

Семестр: 4

<b>№ п/п</b>	<b>Вопросы к экзамену</b>
------------------	---------------------------

1	Графический дизайн. Виды графического дизайна. Тенденции в современном графическом дизайне.
2	Визуальные иллюзии в графическом дизайне.
3	Материал творчества дизайнера. Виды материалов в деятельности дизайнера. Реализация замысла различными средствами.
4	Основные понятия: проект, проектирование, дизайн, проектная деятельность. Объект, предмет, субъект проектирования. Цель проектирования.
5	Виды проектной деятельности дизайнера. Специфика и особенности проектной деятельности.
6	Предварительный анализ осуществимости проекта. Основные параметры. Жизненный цикл дизайн-проекта. Фазы и стадии проектирования.
7	Процессы управления дизайн-проектом. Этапы проектирования и их особенности. Стадии дизайн-проектирования на примерах различной деятельности.
8	Проектный анализ. Виды проектного анализа в рамках дизайн-проекта.
9	Анимация, motiondesign в графическом дизайне. Виды.
10	Основные и вспомогательные процессы планирования в процессе дизайн-проектирования продукта. Виды планирования.
11	Понятия «стилизация» и «стиль» в дизайне.
12	Понятия «стайлинг», «винтаж» и «ретро» в дизайне.
13	Качество проекта. Управление качеством. Ключевые аспекты качества.
14	Стоимость и бюджетирование дизайн-проекта.
15	Типы и виды проектной документации в дизайн-проектах.
16	Команда дизайн-проекта. Управление междисциплинарной командой в рамках дизайн-проекта. Принципы формирования командой.
17	Закономерности зрительного восприятия формы и пространства. Свойства восприятия.
18	Аналитический, конструкторский и художественный аспекты деятельности дизайнера.
19	Коммуникационный план проекта.
20	Эмблемы как символика опознавания. Интернациональные и общенациональные опознаваемые идентификационные изображения.
21	Какая социальная проблема решается данным проектом
22	Социальный портрет потребителя дизайн-проекта.
23	Аргументация выбора аналогов.

24	Основные положения проектного замысла
25	Основное колористическое решение дизайн-проекта
26	Визуальная информация. Визуальная коммуникация.
27	Дизайн-концепция как основа проектной деятельности дизайнера.
28	Дизайн. Виды. Принципы работы в дизайне.
29	Дизайнерское мышление и способности. Их роль в профессиональной деятельности дизайнера.
30	Инновационное и аналоговое проектирование в дизайне.
31	Дизайн-деятельность. Методы и практика работы дизайнера.
32	Творчество и личность в профессиональной дизайн-деятельности. Метод, позиция, подход.
33	Фирменный стиль. Фирменные константы. Составляющие. Основные принципы создания ФС.
34	Комбинаторика. Принципы комбинаторики в дизайне. Конфигуративная и цветотональная комбинаторика.
35	Знаки и знаковые системы. Требования к структуре организации знака. Виды графических форм знаков.
36	Иконический знак, знак индекс и знак-символ. Характеристики и формообразование знаков. Графика и шрифт в знаке.
37	Образ в дизайне. Графический поиск. Форма и материал.
38	Коммуникативный дизайн. Визуально-коммуникативный подход в проектировании.
39	Серия. Серийный текст в визуальной коммуникации.
40	Креативность в профессиональной деятельности дизайнера. Личностные качества. Области профессионального применения.
41	Визуальное мышление. Визуальный язык. Визуальная коммуникация.
42	Информация. Банк информации. Визуальная информация. Визуальный ряд. Изобразительная информация.
43	Форма и общие вопросы формообразования. Свойства формы. Формообразующие факторы.
44	Объект дизайна. Разработка, функция и форма
45	Стили в графическом дизайне.

46	Дизайн-мышление, как методология для создания инновационных дизайн-продуктов.
47	Семиотика. Знаки и знаковые системы. Семиотические исследования.
48	Дизайн-исследования. Методы и способы применения.
49	Ключевые имена и знаковые объекты в истории дизайна (по выбору студента).
50	Национальные модели дизайна (по выбору студента).
51	Культурное пространство территории. Анализ культурного пространства территории.
52	Дизайн второй половины XX столетия (проблемные темы по выбору студента).
53	Отечественная школа графического дизайна.
54	Современные тенденции графического дизайна.
55	Плакат. История и современность. Виды и типы плакатного искусства.
56	Средовой графический дизайн.
57	Дизайн полиграфических изданий.
58	Дизайн многостраничных изданий. Типы.
59	Дизайн упаковки.
60	Современная графическая символика.

### 7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
6	Экзамен	«Отлично»	85-100 б.
		«Хорошо»	70-84 б.
		«Удовлетворительно»	55-69 б.
		«Неудовлетворительно»	0-54 б.

## 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	Чернатони Л.	Брендинг	Учебник	2017	ЭБС «IPRbooks»
2	Мус Р.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Практикум	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	Елисеенков Г. С.	Дизайн-проектирование	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/>
- ЭБСIPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс]:  
мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: Clarivate Analytics, 2016– . –  
Режим доступа: [apps.webofknowledge.com](https://apps.webofknowledge.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands:  
–Elsevier, 2004– . – Режим доступа : [scopus.com](https://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

№	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.

### 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	Проектная мастерская. 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-909).	Столы ученические трехместные, стол преподавательский, стул преподавательский, стулья и кресла дизайнерские, сцена, стулья ученические, доска аудиторная (меловая), доски флипчарт, жалюзи, электроцит, проектор.
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.