

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра журналистики

Рабочая программа дисциплины

Компьютерный дизайн

<i>Направление подготовки</i>	Реклама и связи с общественностью
<i>Код</i>	42.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Реклама и PR-коммуникации в коммерческих структурах
<i>Квалификация выпускника</i>	Бакалавр

Москва
2017 г.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенция	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-5 способность реализовывать проекты и владение методами их реализации	Знать: – методы проектной деятельности применительно к организации работы отделов рекламы и связей с общественностью; – технику и основные полиграфические процессы, технологию оформления рекламных печатных материалов; – принципы организации работы редакции, ее структуру, способы руководства и планирования деятельности рекламных и PR-агентств Уметь: – осуществлять под контролем профессиональные функции в области рекламы и связей с общественностью в различных структурах; – планировать и готовить под контролем коммуникационные кампании и мероприятия; – организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции, включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы; – реализовывать знания в области рекламы как сферы профессиональной деятельности; – создавать тематический и экспозиционный планы выставок, дизайн версии скидочных купонов, сувенирной продукции, упаковки и этикетки, post-материалов и д.р. видов полиграфической продукции Владеть: – способностью использовать методы проектной деятельности применительно к организации работы отделов рекламы и связей с общественностью; – навыками владения разработки планов специальных мероприятий и программ, владеть и применять в практической деятельности специальный инструментарий не медийных коммуникаций (product placement, sms-акций, трейд-маркетинг, мерчандайзинг, запуск слухов и д.р.), а также проводить дегустации, лотереи; – навыками быстрого и эффективного отбора исходных материалов для подготовки специальных информационных мероприятий

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана ОПОП.

Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как: «Основы дизайна и инфографики», «Технологии бизнес-презентаций» и др.

Изучение дисциплины позволит обучающимся реализовывать профессиональные компетенции в профессиональной деятельности.

В частности, выпускник, освоивший программу бакалавриата, в соответствии с выбранными видами деятельности, должен быть готов решать следующие профессиональные задачи:

- проектная деятельность:

участие в проектировании программ и отдельных мероприятий в области рекламы и связей с общественностью, обеспечение средств и методов реализации проектов, участие в организации работы проектных команд;

подготовка проектной и сопутствующей документации (технико-экономическое обоснование, техническое задание, бизнес-план, креативный бриф, соглашение, договор, контракт).

3. Объем дисциплины

Виды учебной работы		Формы обучения		
		Очная	Очно-заочная	Заочная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		2/72	2/72	2/72
Контактная работа:				
	Занятия лекционного типа	9	4	4
	Занятия семинарского типа	9	12	4
	Промежуточная аттестация: зачет / зачет с оценкой / экзамен /	0.1	0.1	4
Самостоятельная работа (СРС)		53.9	55.9	60

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам/разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1 Распределение часов по разделам/темам и видам работы

4.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)							Самостоят ельная работа
		Контактная работа							
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа					
		Лекц	Иные	Практ	Семи	Лабор	Иные		

		<i>ии</i>	<i>учебные занятия</i>	<i>и ческие заняти я</i>	<i>нары</i>	<i>аторн ые раб.</i>	<i>заняти я</i>	
1.	Дизайн и инфографика : социокультурные основания и специфика	1			1			1
2.	Дизайн рекламы							1
3.	Дизайнразработка рекламной графики.							1
4.	SEO и инфографика.	1			1			2
5.	Инфографическое резюме	1			1			5
6.	Дизайн инфографики							5
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.	1			1			5
8.	Инфографика в рекламе и PR.							5
9.	Инфографика в СМИ и СМК.	1			1			5
10.	Элементы печатной рекламы.							5
11.	Элементы наружной рекламы.	1			1			5
12.	Разработка «директмейл».	1			1			5
13.	Макетирование периодического издания.	1			1			5
14.	Технико-психологические аспекты инфографики.	1			1			3.9

	Промежуточная аттестация	0.1
	Итого	72

4.1.2. Очно-заочная форма

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самостоят ельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекц ии	Иные учебные занятия	Практ и ческие заняти я	Семи нары	Лабор аторн ые раб.	Иные заняти я	
1.	Дизайн и инфографика : социокультурные основания и специфика	1			1			4
2.	Дизайн рекламы							4
3.	Дизайнразработка рекламной графики.					1		
4.	SEO и инфографика.							4
5.	Инфографическое резюме	1			1			4
6.	Дизайн инфографики					1		4
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.				1			4
8.	Инфографика в рекламе и PR.				1			4

9.	Инфографика в СМИ и СМК.				1			4
10.	Элементы печатной рекламы.	1			1			4
11.	Элементы наружной рекламы.				1			4
12.	Разработка «директмейл».				1			4
13.	Макетирование периодического издания.	1			1			4
14.	Технико- психологические аспекты инфографики.				1			3.9
	Промежуточная аттестация	0.1						
	Итого	72						

4.1.3. Заочная форма

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самостоятельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практические занятия	Семинары	Лабораторные раб.	Иные занятия	

1.	Дизайн инфографика : социокультурные основания и специфика	1						4
2.	Дизайн рекламы							4
3.	Дизайнразработка рекламной графики.				1			4
4.	SEO и инфографика.							4
5.	Инфографическое резюме	1						4
6.	Дизайн инфографики							4
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.				1			4
8.	Инфографика в рекламе и PR.							4
9.	Инфографика в СМИ и СМК.	1						4
10.	Элементы печатной рекламы.				1			4
11.	Элементы наружной рекламы.							5
12.	Разработка «директмейл».							5
13.	Макетирование периодического издания.	1			1			5
14.	Технико- психологические аспекты инфографики.							5
	Промежуточная аттестация	4						
	Итого	72						

4.2 Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

4.2.1 Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Дизайн и инфографика : социокультурные основания и специфика	Трактовка понятия «дизайн». Становление графического дизайна. Социокультурные факторы развития дизайна. История графического дизайна. История появления инфографики. Программно-аппаратная основа обработки графических данных.
2.	Дизайн рекламы	Особенности проектного мышления дизайнер-графика. Этапы проектирования визуальной рекламы. Типологии объектов рекламного дизайна. Композиция в дизайне. Роль цвета в дизайне.
3.	Дизайнразработка рекламной графики.	Механизм воздействия рекламного образа. Графика. Фотографика. Топографика. Проектные приемы разработки рекламного образа. Синхронизация действий графический планшет – компьютер. Макет как ключевая стадия подготовки печатного издания. Виды макетов, их типы. Проецирование макета: сравнение объема содержимого с графической проекцией. Распределение контента по приоритетам. Выбор заголовка (для ключевого события).
4.	SEO и инфографика.	Проблема поисковиков: цель поисковой оптимизации, проблема линкбайтинга, важность релевантности. Онлайновая актуальность. Стратегия выпуска инфографики: целевые страницы, проблема с изображением, URL

		целевой страницы, Тег заголовка, заголовок страницы, текст описания, имя инфографического файла с изображением, альтернативное текстовое описание, кнопки для репоста в социальных сетях, код для вставки, самопродвижение, продвижение, раскрутка и популяризация.
5.	Инфографическое резюме	Основные достоинства инфографического резюме, факторы риска. Подготовка инфографического резюме. Хронологические варианты дизайна. Инфографика со сравнительными данными о профессиональном опыте. Географические диаграммы. Логотипы и символы компаний.
6.	Дизайн инфографики	Понятие о точности в выборе темы инфографики. Область визуализации. Выбор темы (трендовые и неоднозначные темы). Поиск уже существующих разработок. Ключевое послание. Правило 5 секунд. Максимальная наглядность информации. Минимализация текстового содержания. Удаление легенд и диаграмм, прозрачность данных и источников информации. Необходимые разделы инфографики
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.	Инфографические программы для ПК - векторная графика - редактирование изображений 2.Онлайновые инструменты для визуализации данных - периодическая система методов визуализации - Wordle.net - Chatle.net - ChartsBin - DIY Chart - Gephi 8 12 - Cliffy - iCharts - Many Eyes - проект Noun 3. Поиск данных онлайн - Data.gov - Data Market - FactBrowser - Google Public Data - Internet World Stats - Many Eyes - Quantcast

		- Википедия - Wolfram Alpha 4. Онлайн-ресурсы для разработки инфографики - Easel.ly - Infogr.am - Piktochart - Venngage - Visual.ly
8.	Инфографика в рекламе и PR.	Способы визуализации: - комикс - ментальная карта - таймлайн - инфографическая справка - сравнительная инфографика - числовая инфографика - карты.
9.	Инфографика в СМИ и СМК.	Виды инфографики в периодической печати. Виды инфографики в телевизионном эфире. Виды инфографики в материалах информационных агентств.
10.	Элементы печатной рекламы.	Оригинал макет и технологии его создания. Оригинал-макет. Клипарты, фотобанки, photostocks. Этапы и процессы работы над макетами в полиграфии. Макетирование. Ручное макетирование. Компьютерное макетирование. Программные продукты. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign. Этапы создания оригинал-макета. Композиционные и эстетические требования. Равновесие, пропорция, доминирование, контраст, направленность движения взгляда, когерентность, единство композиции. Оригинал-макет рекламного сообщения. Требования. Формат издания и размер рекламного объявления. А1, А2, А3, А4. Обрезной формат. Цвет. Место объявления. Размер объявления.
11.	Элементы наружной рекламы.	Свойства и признаки наружной рекламы. Виды наружной рекламы. Технические параметры к изготовлению и производству наружной рекламы.

12.	Разработка «директмейл».	Свойства и признаки «директ-мейл». Виды «директ-мейл». Технические параметры к изготовлению и производству «директ-мейл».
13.	Макетирование периодического издания.	Создание и использование модульной сетки. Особенности газетной верстки. Подготовка файла к печати. Сбор всех необходимых компонентов в одной папке. Этапы создания файла в формате Acrobat PDF, настройки программы Acrobat Distiller. Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов.
14.	Технико-психологические аспекты инфографики.	Эстетические и психологические факторы восприятия инфографики. Особенности восприятия информации человеком. Наиболее востребованные виды и формы визуализации контента. Факторы восприятия человеком визуальных данных.

4.2.2 . Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Дизайн инфографика : социокультурные основания и специфика и	Трактовка понятия «дизайн». Становление графического дизайна. Социокультурные факторы развития дизайна. История графического дизайна. История появления инфографики. Программно-аппаратная основа обработки графических данных.

2.	Дизайн рекламы	Особенности проектного мышления дизайнер-графика. Этапы проектирования визуальной рекламы. Типологии объектов рекламного дизайна. Композиция в дизайне. Роль цвета в дизайне.
3.	Дизайнразработка рекламной графики.	Механизм воздействия рекламного образа. Проектные приемы разработки рекламного образа. Синхронизация действий графический планшет – компьютер. Макет как ключевая стадия подготовки печатного издания.
4.	SEO и инфографика.	Проблема поисковиков: цель поисковой оптимизации, проблема линкбайтинга, важность релевантности. Онлайновая актуальность. Стратегия выпуска инфографики: целевые страницы, проблема с изображением, URL целевой страницы, Тег заголовка, заголовок страницы, текст описания, имя инфографического файла с изображением, альтернативное текстовое описание, кнопки для репоста в социальных сетях, код для вставки, самопродвижение, продвижение, раскрутка и популяризация.
5.	Инфографическое резюме	Основные достоинства инфографического резюме, факторы риска. Подготовка инфографического резюме. Хронологические варианты дизайна. Инфографика со сравнительными данными о профессиональном опыте. Географические диаграммы. Логотипы и символы компаний.
6.	Дизайн инфографики	Понятие о точности в выборе темы инфографики. Область визуализации. Выбор темы Ключевое послание. Правило 5 секунд. Максимальная наглядность информации. Минимализация текстового содержания. Необходимые разделы инфографики.
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.	1. Инфографические программы для ПК - векторная графика - редактирование изображений 2. Онлайновые инструменты для визуализации данных. 3. Поиск данных онлайн 4. Онлайновые ресурсы для разработки

		Инфографики.
8.	Инфографика в рекламе и PR.	Способы визуализации: - комикс - ментальная карта - таймлайн - инфографическая справка - сравнительная инфографика - числовая инфографика - карты.
9.	Инфографика в СМИ и СМК.	Виды инфографики в периодической печати. Виды инфографики в телевизионном эфире. Виды инфографики в материалах информационных агентств.
10.	Элементы печатной рекламы.	Оригинал макет и технологии его создания. Оригинал-макет. Клипарты, фотобанки, photostocks. Компьютерное макетирование. Равновесие, пропорция, доминирование, контраст, направленность движения взгляда, когерентность, единство композиции. Оригинал-макет рекламного сообщения.
11.	Элементы наружной рекламы.	Свойства и признаки наружной рекламы. Виды наружной рекламы. Технические параметры к изготовлению и производству наружной рекламы.
12.	Разработка «директмейл».	Свойства и признаки «директ-мейл». Виды «директ-мейл». Технические параметры к изготовлению и производству «директ-мейл».
13.	Макетирование периодического издания.	Создание и использование модульной сетки. Особенности газетной верстки. Подготовка файла к печати. Сбор всех необходимых компонентов в одной папке. Этапы создания файла в формате Acrobat PDF,

		настройки программы Acrobat Distiller. Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов.
14.	Технико-психологические аспекты инфографики.	Эстетические и психологические факторы восприятия инфографики. Особенности восприятия информации человеком. Наиболее востребованные виды и формы визуализации контента. Факторы восприятия человеком визуальных данных.

4.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Дизайн инфографика : социокультурные основания и специфика	Трактовка понятия «дизайн». Становление графического дизайна. Социокультурные факторы развития дизайна. История графического дизайна. История появления инфографики. Программно-аппаратная основа обработки графических данных.
2.	Дизайн рекламы	Особенности проектного мышления дизайнер-графика. Этапы проектирования визуальной рекламы. Типологии объектов рекламного дизайна. Композиция в дизайне. Роль цвета в дизайне.
3.	Дизайнразработка рекламной графики.	Механизм воздействия рекламного образа. Графика. Фотографика. Топографика. Проектные приемы разработки рекламного образа.

		Синхронизация действий графический планшет – компьютер. Макет как ключевая стадия подготовки печатного издания. Виды макетов, их типы. Проецирование макета: сравнение объема содержимого с графической проекцией. Распределение контента по приоритетам. Выбор заголовка (для ключевого события).
4.	SEO и инфографика.	Проблема поисковиков: цель поисковой оптимизации, проблема линкбайтинга, важность релевантности. Онлайновая актуальность. Стратегия выпуска инфографики: целевые страницы, проблема с изображением, URL целевой страницы, Тег заголовка, заголовки страницы, текст описания, имя инфографического файла с изображением, альтернативное текстовое описание, кнопки для репоста в социальных сетях, код для вставки, самопродвижение, продвижение, раскрутка и популяризация.
5.	Инфографическое резюме	Основные достоинства инфографического резюме, факторы риска. Подготовка инфографического резюме. Хронологические варианты дизайна. Инфографика со сравнительными данными о профессиональном опыте. Географические диаграммы. Логотипы и символы компаний.
6.	Дизайн инфографики	Понятие о точности в выборе темы инфографики. Область визуализации. Выбор темы (трендовые и неоднозначные темы). Поиск уже существующих разработок. Ключевое послание. Правило 5 секунд. Максимальная наглядность информации. Минимализация текстового содержания. Удаление легенд и диаграмм, прозрачность данных и источников информации. Необходимые разделы инфографики
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.	Инфографические программы для ПК - векторная графика - редактирование изображений 2.Онлайновые инструменты для визуализации данных - периодическая система методов визуализации - Wordle.net - Chatle.net

		- ChartsBin - DIY Chart - Gephi 8 12 - Cliffy - iCharts - Many Eyes - проект Noun 3. Поиск данных онлайн - Data.gov - Data Market - FactBrowser - Google Public Data - Internet World Stats - Many Eyes - Quantcast - Википедия - Wolfram Alpha 4. Онлайн-ресурсы для разработки инфографики - Easel.ly - Infogr.am - Piktochart - Venngage - Visual.ly
8.	Инфографика в рекламе и PR.	Способы визуализации: - комикс - ментальная карта - таймлайн - инфографическая справка - сравнительная инфографика - числовая инфографика - карты.
9.	Инфографика в СМИ и СМК.	Виды инфографики в периодической печати. Виды инфографики в телевизионном эфире. Виды инфографики в материалах информационных агентств.

10.	Элементы печатной рекламы.	Оригинал макет и технологии его создания. Оригинал-макет. Клипарты, фотобанки, photostocks. Этапы и процессы работы над макетами в полиграфии. Макетирование. Ручное макетирование. Компьютерное макетирование. Программные продукты. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign. Этапы создания оригинал-макета. Композиционные и эстетические требования. Равновесие, пропорция, доминирование, контраст, направленность движения взгляда, когерентность, единство композиции. Оригинал-макет рекламного сообщения. Требования. Формат издания и размер рекламного объявления. А1, А2, А3, А4. Обрезной формат. Цвет. Место объявления. Размер объявления.
11.	Элементы наружной рекламы.	Свойства и признаки наружной рекламы. Виды наружной рекламы. Технические параметры к изготовлению и производству наружной рекламы.
12.	Разработка «директмейл».	Свойства и признаки «директ-мейл». Виды «директ-мейл». Технические параметры к изготовлению и производству «директ-мейл».

13.	Макетирование периодического издания.	Создание и использование модульной сетки. Особенности газетной верстки. Подготовка файла к печати. Сбор всех необходимых компонентов в одной папке. Этапы создания файла в формате Acrobat PDF, настройки программы Acrobat Distiller. Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов.
14.	Технико-психологические аспекты инфографики.	Эстетические и психологические факторы восприятия инфографики. Особенности восприятия информации человеком. Наиболее востребованные виды и формы визуализации контента. Факторы восприятия человеком визуальных данных.

5. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

5.1 Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю).

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
1.	Дизайн и инфографика : социокультурные основания и специфика	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание, информационный проект.
2.	Дизайн рекламы	ПК-5	Опрос, тестирование проблемно-аналитическое задание.
3.	Дизайнразработка	ПК-5	Опрос, тестирование, исследовательский

	рекламной графики.		проект.
4.	SEO и инфографика.	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.
5.	Инфографическое резюме	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.
6.	Дизайн инфографики	ПК-5	Опрос, информационный проект.
7.	Дизайнерские ресурсы инфографики.	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.
8.	Инфографика в рекламе и PR.	ПК-5	Опрос, тестирование, эссе.
9.	Инфографика в СМИ и СМК.	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.
10.	Элементы печатной рекламы.	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.
11.	Элементы наружной рекламы.	ПК-5	Опрос, тестирование проблемно-аналитическое задание.
12.	Разработка «директмейл».	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект.
13.	Макетирование периодического издания.	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.
14.	Технико-психологические аспекты инфографики.	ПК-5	Опрос, тестирование, проблемно-аналитическое задание.

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего

Типовые вопросы к семинарам

1. Инфографика как вид искусства.
2. Основы визуального мышления.
3. Применение визуального мышления в процессе планирования.
4. Применение визуального мышления в презентациях данных.
5. Проблемы представления цвета: цветоделение и цветосмешивание.
6. Новые технологии в обработке текстовых данных.

7. Техники и технологии проектирования макетов для периодической печати.
8. Дизайн для электронных периодических изданий.
9. Технические особенности графических редакторов.
10. Проблемы коммуникационного дизайна.
11. Выдающиеся деятели в области дизайна Д. Росс А. Поуп Б. Калвер Дж. Максвелл и другие, и их вклад в развитие дизайна.
12. Разрешение фотоизображений, свойства и технические характеристики.
13. Программное обеспечение и языки разработки в области инфографики.
14. Вспомогательные технические устройства для дизайнера.
15. Теоретические аспекты производства и оформления мультимедийной продукции.
16. Возможности онлайн редакторов для решения конкретных задач связанных с дизайн-моделированием.
17. Культурологические основания компьютерного дизайна.
18. Типология визуализации данных: таблицы, диаграммы, схемы, иллюстрации, пиктограммы, картосхемы.\
19. Создание визуализаций на примере собственного сета в Nodebox3
20. Подготовка файла для дальнейшего анимирования в Adobe After Effects

Типовые проблемно-аналитические задания

1. Определить цели и задачи, которые необходимо достичь с помощью инфографики в зависимости от выбранной темы.
2. Проанализировать структуру и иерархию информации по выбранной теме.
Дать характеристику всем компонентам в связи с целесообразностью их применения в проектировании информационной графики.
3. Выполнить задание на конкретном примере, по созданию информационной графики.

Практическое проблемно-ориентированное занятие в виде лабораторной работы

Информационный портал о Байкале и окрестностях хочет привлечь внимание туристов к проблеме загрязнения озера пластиком. В этот раз у редакторов портала оказалось достаточно данных о пластике, который ежегодно попадает в Байкал и вредит экологии озера.

Цель — призвать местных жителей и локальные компании не сбрасывать пластик для утилизации в воду.

Задача — доказать данными, что эта проблема разрушает экосистему.

Предложите проект по визуализации данных, исходя из технического задания.

Темы исследовательских, информационных, творческих проектов

Исследовательские проекты:

1. Проблемы построения инфографики в сфере телевизионного контента
2. Дизайн и культура. История дизайна и инфографики.
3. Техника и технологии создания презентации
4. Дизайн периодических печатных изданий
5. Проблемы авторского права в дизайне

Информационные проекты (в виде сообщения или презентации) по темам:

1. Цифровое представление цвета. Основные палитры RGB и CMY (K)

2. Деятели науки, культуры и искусства, повлиявшие на развития дизайна
3. История происхождения Компьютерного дизайна как учебной дисциплины
4. Дизайн цвета. Стили и способы сочетания цвета при составлении брошюр буклетов и т.д.
5. Психология восприятия индустриального дизайна
6. Роль культурологии и социологии в развитии дизайна

Творческие проекты (Эссе)

1. Экодизайн как новое направление
2. Влияние компьютерных технологий на развитие индустриального дизайна. 3. Основные проблемы дизайнера при проектировании технических изделий
4. Виды и характеристики шрифтов.
5. Методы проектирования в дизайне
6. Дизайн как объект коммерческой деятельности
7. Влияние дизайна на культуру потребления

Типовые задания к интерактивным занятиям

Сравнительный анализ в форме диспута

Сравните две технологии HTML и XHTML. Учебное задание должно выполняться в составе рабочих групп, и ставит следующие задачи:

- Провести сравнительный анализ технических особенностей HTML и XHTML.
- Выявить особенности функционирования приведенных технологий, дать конкретные характеристики их использования указав области деятельности с привязкой ко времени.

Подготовка и проведение диспут-игры

Диспут-игра по теме — Разработка фирменного стиля. Студенты делятся на две группы, каждая из которых защищает свой тезис:

- Тезис первой команды.

Успех разработки фирменного стиля зависит от художественного воображения и технических знаний дизайнера.

- Тезис второй команды.

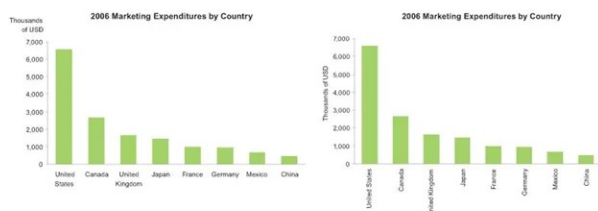
Успех разработки фирменного стиля зависит исключительно от технических навыков дизайнера. Каждая команда старается максимально полно аргументировать свою точку зрения, опровергая мнения и доводы другой команды.

Типовые тесты

1. Какой график легче читается:

А) слева

В) справа

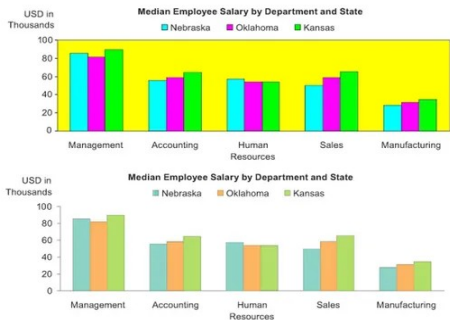


2. Какая из таблиц позволяет увидеть ключевые показатели по бедности (Poor) быстрее?
- А) таблица вверху
- Б) таблица внизу

2006 Key Metrics					
Region	Overall	Revenue	Expenses	Profit	Avg. Order Size
East	Good	\$4,652,462	\$2,682,765	\$1,969,697	\$6,845
West	Fair	3,705,426	2,211,773	1,493,653	4,266
North	Fair	3,215,789	2,712,984	502,805	4,568
South	Poor	2,215,752	1,562,735	653,017	1,358
Overall	Fair	\$13,789,429	\$9,170,257	\$4,619,172	\$4,259

2006 Key Metrics					
Region	Overall	Revenue	Expenses	Profit	Avg. Order Size
East	Good	\$4,652,462	\$2,682,765	\$1,969,697	\$6,845
West	Fair	3,705,426	2,211,773	1,493,653	4,266
North	Fair	3,215,789	2,712,984	502,805	4,568
South	Poor	2,215,752	1,562,735	653,017	1,358
Overall	Fair	\$13,789,429	\$9,170,257	\$4,619,172	\$4,259

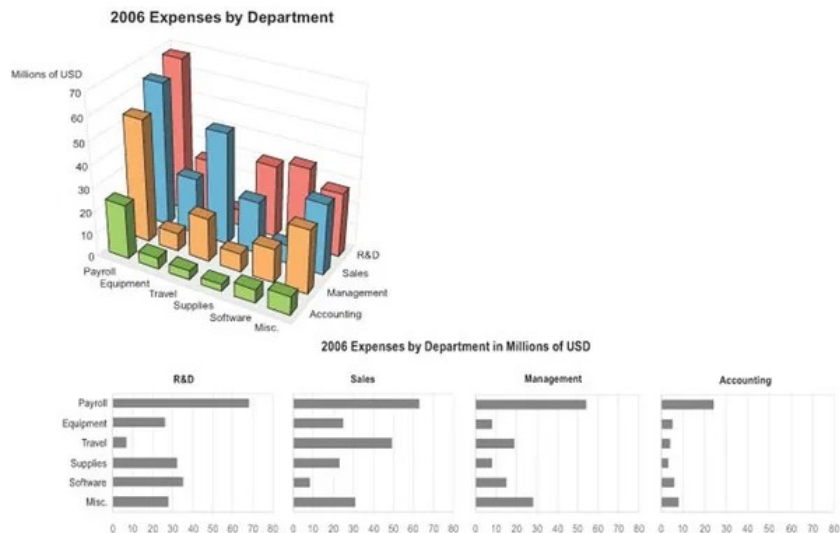
3. Какой график лучше для восприятия
- А) сверху
- Б) снизу



4. Какой график позволяет проще определить расходы на R&D Travel?

А) сверху

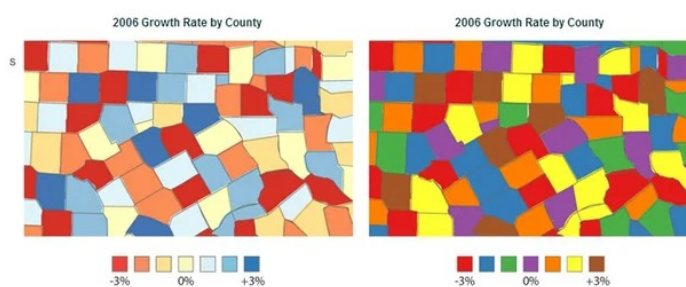
Б) снизу



5. С помощью какой карты можно проще найти страны с положительным ростом?

А) снизу

Б) сверху



Типовые вопросы к контрольным работам

1. Что такое «CGI»? Как расшифровывается данная аббревиатура. Функциональные возможности данной технологии.
2. Какое соотношение сторон (современный стандарт) применяется для просмотра видео в формате «HD»? Какие соотношения сторон вы знаете.

3. Формат «ODT», технические характеристики, к какому типу программного обеспечения относится данный формат.
4. Цифровая палитра цвета «HSB», оттенок при цветосмешивании, характеристика цвета.
5. Что такое маска в терминологии компьютерной графики? Для чего она нужна?
6. В чем отличие графического пакета «QuarkXPress» от аналогичного ему «Scribus»? Поясните принцип работы данных редакторов.
7. Элемент «#border#» применение и обозначение?
8. В каком случае применяется синий цвет, а в каком зеленый при работе с отделением объектов?
9. Что такое «СПЛАЙН», объясните что такое «дефект сплайна».
10. Что такое «равноточное» и «неравноточное» измерение?

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, миниконференция);
2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыков. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1.Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий по дисциплине. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование профессиональных терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает практическую базу, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания – оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка «хорошо» ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции

Оценка «удовлетворительно» ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если не выполнены никакие требования

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-мерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания – оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение

формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект – проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата (объем: 12-15 страниц; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания – поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект (презентация)

Информационный проект – проект, направленный на стимулирование учебнопознавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания - при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко

использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

- лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;
- смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;
- смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

Оценка «отлично» ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий

Оценка «хорошо» ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий

Оценка «удовлетворительно» ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает практическую базу, но допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

6.1 Основная учебная литература

1. Бражникова, О. И. Компьютерный дизайн художественных изделий в программах Autodesk 3DS Max и Rhinoceros : учебно-методическое пособие / О. И. Бражникова ; под редакцией И. А. Груздева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 100 с. — ISBN 978-5-7996-1788-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/66162.html>
2. Шпаковский, В. О. PR-дизайн и PR-продвижение : учебное пособие / В. О. Шпаковский, Е. С. Егорова. — Москва : Инфра-Инженерия, 2018. — 452 с. — ISBN 978-5-9729-0217-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/78249.html>
3. Попов, А. Д. Графический дизайн : учебное пособие / А. Д. Попов. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2016. — 157 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/80412.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Феоктистова, Н. В. Технология разработки дизайна и оформления печатных средств массовой информации : учебное пособие / Н. В. Феоктистова. — Саратов : Саратовский

государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012. — 41 с. — ISBN 978-5-7433-2483-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76523.html>

2. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

6.3 Периодические издания

1. «PUBLISH/ДИЗАЙН. ВЕРСТКА. ПЕЧАТЬ» <https://www.publish.ru>
2. Windows IT Pro/RE <https://www.osp.ru/winitpro>
3. Ural Mathematical Journal <https://umjuran.ru/index.php/umj>

7. *Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)*

www.abduzeedo.com (сайт для дизайнеров)

www.behance.net (сайт для дизайнеров)

www.designyoutrust.com (сайт для дизайнеров)

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

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты)

с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Терминальный сервер, предоставляющий к нему доступ клиентам на базе Windows Server 2016
2. Семейство ОС Microsoft Windows
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (Информационный комплекс)
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (ЭПС «Система ГАРАНТ»)
6. Антивирусная система NOD 32
7. Adobe Reader. Лицензия проприетарная свободно-распространяемая.
8. Электронная система дистанционного обучения АНОВО «Московский международный университет». <https://elearn.interun.ru/login/index.php>

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. компьютеры персональные для преподавателей с выходом в сети Интернет;
2. наушники;
3. вебкамеры;
4. колонки;
5. микрофоны.

11. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

11.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

11.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.) используются следующие:

- диспут
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

11.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав, разрабатываются адаптированные для инвалидов программы подготовки с учетом различных нозологий,

виды и формы сопровождения обучения, используются специальные технические и программные средства обучения, дистанционные образовательные технологии, обеспечивается безбарьерная среда и прочее.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.