

РОСЖЕЛДОР

**Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
"Ростовский государственный университет путей сообщения"
(ФГБОУ ВО РГУПС)**

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор
М.А. Кравченко

Кафедра "Массовые коммуникации и прикладная лингвистика"

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ (МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА)**

МДК.01.04 "Цифровой дизайн"

по Учебному плану

Специальности среднего профессионального образования
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Квалификация специалиста среднего звена «Дизайнер»

Ростов-на-Дону
2024 г.

Автор-составитель Соина Наталья Сергеевна разработала настоящую Рабочую программу дисциплины МДК 01.04 "Цифровой дизайн" как составную часть Образовательной программы, обеспечивающей реализацию федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 № 308.

Рабочая программа дисциплины рассмотрена на кафедре "Массовые коммуникации и прикладная лингвистика".

Наименование, цель и задача дисциплины

Дисциплина "Цифровой дизайн".

Учебный план по Образовательной программе утвержден на заседании Ученого совета университета от 27.12.2024 №4.

Целью дисциплины "Цифровой дизайн" является подготовка в составе других дисциплин блока ПМ.01 Профессионального цикла Образовательной программы в соответствии с требованиями, установленными федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования для формирования у выпускника профессиональных компетенций и профессиональных компетенций, способствующих решению профессиональных задач в соответствии с типом задач профессиональной деятельности, предусмотренным учебным планом.

Для достижения цели поставлены задачи дисциплины:

- подготовка обучающегося по разработанной в университете Образовательной программе к успешной аттестации планируемых результатов освоения дисциплины;
- подготовка обучающегося к защите выпускной квалификационной работы;
- развитие социально-воспитательного компонента учебного процесса.

Виды деятельности

Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения Образовательной программы

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код и содержание компетенции	Умения	Знания
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;	Уметь использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	Знать средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.;
ПК1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Уметь разрабатывать информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных проектов; создавать интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR- постеры, интерактивную инфографику; многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения; готовить макет интерфейса к передаче в разработку; работать с	Основные характеристики цифровой среды, способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования; ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-

	инструментами интерактивного проектирования.	сайтов, web- и мобильных приложений
--	--	-------------------------------------

Место дисциплины МДК.01.04 "Цифровой дизайн" в структуре Образовательной программы

Дисциплина отнесена к ПМ 01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Дисциплина реализуется в 6 семестре.

Объем дисциплины в академических часах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Вид учебной работы	Число часов в семестре
	6
Объем образовательной программы учебной дисциплины	144
в том числе:	
Лекции (теоретическое обучение)	34
Практические занятия	68
Самостоятельная работа	36
Аттестация (в форме экзамена)	6

Вид обучения: 3 года 10 месяцев очное

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

Содержание дисциплины

№	Раздел дисциплины	Изучаемые компетенции
1	Введение в дисциплину. История цифровых медиа	ОК-02 ПК1.3
2	Специфика дизайна в цифровой среде	ОК-02 ПК1.3
3	Интерактивные мультимедийные плакаты	ОК-02 ПК1.3
4	Основы веб-дизайна	ОК-02 ПК1.3
5	Дизайн лендинга по брифу	ОК-02 ПК1.3
6	Разработка мультимедийного лонгрида	ОК-02 ПК1.3

Отведенное количество часов по видам учебных занятий и работы
Лекционные занятия

Семестр № 6

Наименование лекционных занятий	Трудоёмкость аудиторной работы, часы
Раздел № 1	
Введение в дисциплину. Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа». Представление о сути дисциплины «Дизайн цифровых медиа» и ее взаимосвязи со смежными дисциплинами.	2
История цифровых медиа: основные поворотные моменты.	2
Роль и место цифровых медиа в построении эффективной визуальной коммуникации. Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения.	2
Раздел № 2	
Свойства и принципы цифровой среды. Четыре свойства цифровой среды (по Дж. Мюррей): процедурные вычисления, совместное участие, пространственная навигация, энциклопедические свойства. Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу): числовое представление, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодирование.	2
Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса.	2
Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Анализ российских и зарубежных примеров.	2
Инструменты дизайна и прототипирования (Figma, Scetch, Adobe XD, Tilda, Axure RP). Обзор интерфейсов, изучение работы со страницами, изображениями, модульными сетками и т.д. Выполнение коротких практических заданий	2
Раздел № 3	
Преимущества цифровых плакатов Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Мультимедийная природа цифровых плакатов. Руководящие принципы дизайна интерактивных плакатов.	2
Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Анализ композиции и построения сетки. Средства для передачи образа и идеи. Анализ цветового и мультимедийного решения плаката. Взаимосвязь шрифта и образа.	2
Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор).	2
Раздел № 4	
Принципы гештальта в веб-дизайне. Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего Модульные сетки.	2
Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Типичные ошибки.	2

Наименование лекционных занятий	Трудоёмкость аудиторной работы, часы
Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий.	2
Раздел № 5	
Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров	2
Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Итоговый разбор работ.	2
Раздел № 6	
Исследование и анализ видов лонгрида, Определение понятия лонгрида; история развития; основные виды (биография, репортаж, исследование, хроника событий и др.). Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити. Анимация элементов интерфейса Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma	2
Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Разбор примеров. Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации Дизайн и верстка, публикация.	2

Практические занятия (семинары)

Семестр №6

Наименование (тематика) практических работ, семинаров	Трудоёмкость аудиторной работы, часы
Раздел № 1	
Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа». Представление о сути дисциплины «Дизайн цифровых медиа» и ее взаимосвязи со смежными дисциплинами. Выполнение коротких практических заданий	2
История цифровых медиа: основные поворотные моменты.	2
Виды цифровых медиа, их общие и специфические свойства, сферы применения. Выполнение коротких практических заданий	2
Свойства и принципы цифровой среды. Четыре свойства цифровой среды (по Дж. Мюррей): процедурные вычисления, совместное участие, пространственная навигация, энциклопедические свойства. Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу): числовое представление, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодирование. Выполнение коротких практических заданий	2

Наименование (тематика) практических работ, семинаров	Трудоёмкость аудиторной работы, часы
Основные понятия и принципы проектирования пользовательского интерфейса. Методология проектирования пользовательского интерфейса. Выполнение коротких практических заданий	2
Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Выполнение коротких практических заданий	2
Инструменты дизайна и прототипирования (Figma, Scetch, Adobe XD, Tilda, Axure RP). Обзор интерфейсов, изучение работы со страницами, изображениями, модульными сетками и т.д. Выполнение коротких практических заданий	2
Раздел № 2	
Виды интерактивных плакатов: научные, образовательные, рекламные, просветительские плакаты. Выполнение коротких практических заданий.	2
Подбор и изучение аналогов интерактивных плакатов. Информационная архитектура. Интерактивный дизайн. Использование преимуществ цифровой платформы. Выполнение коротких практических заданий.	2
Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов (образовательных, рекламных, туристских, научных, на выбор). Выполнение коротких практических заданий	2
Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего Модульные сетки. Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Выполнение коротких практических заданий	2
Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий. Выполнение коротких практических заданий	2
Раздел № 3	
Характеристики и преимущества лендинга. Принципы дизайна. Этапы разработки. Анализ примеров. Выполнение коротких практических заданий	2
Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Итоговый разбор работ. Выполнение коротких практических заданий	2
Эмоциональная составляющая лонгрида, визуальная составляющая, юзабилити. Выполнение коротких практических заданий	2
Этапы создания лонгрида. Специальные платформы для публикации лонгридов. Правила веб-дизайна для лонгридов. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка мультимедийного лонгрида. Разработка идеи, составление плана, подготовка материала, выбор платформы для публикации Дизайн и верстка, публикация. Выполнение коротких практических заданий	2
Раздел № 4	
Проектирование и тестирование UX интерфейса. Создание UI дизайна. Выполнение коротких практических заданий	2

Наименование (тематика) практических работ, семинаров	Трудоёмкость аудиторной работы, часы
Разработка идеи приложения, создание ТЗ. Определение главных черт будущего интерфейса. Выполнение коротких практических заданий	2
Проектирование и тестирование UX интерфейса. Написание пользовательских сценариев. Создание архитектуры и навигации. Разработка и тестирование низкодетализированного прототипа. Выполнение коротких практических заданий	2
Дизайн мобильного приложения. Разработка UI Kit - единого набора элементов пользовательского интерфейса. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка фоновых изображений, иконок приложения и других медийных объектов. Выполнение коротких практических заданий	2
Раздел № 5	
Создание высокодетализированного, кликабельного прототипа мобильного приложения с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимодействиями. Тестирование мобильного приложения с привлечением фокус группы и работа с итерациями. Выполнение коротких практических заданий	2
Онбординг к мобильному приложению. Выполнение коротких практических заданий	2
Проектирование и дизайн онбординга к мобильному приложению. Выполнение коротких практических заданий	2
Презентации на тему "Основные форматы трансмедиа", "Построение мира истории", "Способы привлечения аудитории на разных медиаплатформах"	2
Презентации на тему "Трансмедийный сторителлинг в документальных проектах", "Трансмедийный сторителлинг на основе видеоигр", "Трансмедийный сторителлинг на основе комиксов и графических романов".	2
Анализ трансмедийных экранных произведений. Выполнение коротких практических заданий	2
Раздел № 6	
Анализ российских и зарубежных трансмедийных проектов. Выполнение коротких практических заданий	2
Разработка концепции трансмедийного проекта. Выполнение коротких практических заданий	2
Построение сюжетных линий, выбор медиа-платформ, на которых разворачивается история. Выполнение коротких практических заданий	2
Анимация элементов интерфейса	2
Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma	2
Дизайн и проектирование цифрового продукта на одной из цифровых платформ. Возможные варианты: мобильное приложение, интерактивная книга, видеоигра, веб-сериал, интерактивный комикс, анимационный фильм, веб-документальный проект и др. Выполнение коротких практических заданий	2

Самостоятельное изучение учебного материала (самоподготовка)

Номер раздела данной дисциплины	Наименование тем, вопросов, вынесенных для самостоятельного изучения	Трудоёмкость внеаудиторной работы, часы
Семестр № 6		

Номер раздела данной дисциплины	Наименование тем, вопросов, вынесенных для самостоятельного изучения	Трудоемкость внеаудиторной работы, часы
1-2	Разработка дизайн-макета и интерактивного прототипа серии интерактивных мультимедийных плакатов	12
3-4	Дизайн лендинга по брифу заказчика. Разработка мультимедийного лонгрида	12
5-6	Проектирование и дизайн мобильного приложения в Figma. Анимация элементов интерфейса	12

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения Образовательной программы

Компетенция	Указание (+) этапа формирования в процессе освоения ОП (семестр)	
	6	
ОК-02	+	
ПК1.3	+	

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Компетенция	Этап формирования ОП (семестр)	Показатель оценивания	Критерий оценивания
ОК-02 ПК1.3	6	Процент верных на тестировании	- правильность выполнения заданий.
ОК-02 ПК1.3	6	Выполненное практическое задание	- правильность выполнения заданий.
ОК-02 ПК1.3	6	Балльная оценка на экзамене	- полнота усвоения материала, - качество изложения материала, - правильность выполнения заданий, - аргументированность решений.

Описание шкал оценивания компетенций

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образовании)	Шкала оценивания (процент верных при проведении тестирования)
Балльная оценка - "удовлетворительно".	Пороговый	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, который имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения последовательности изложения программного материала и испытывает трудности в выполнении практических навыков.	От 40% до 59%

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образовании)	Шкала оценивания (процент верных при проведении тестирования)
Балльная оценка - "хорошо".	Базовый	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, твердо знающему программный материал, грамотно и, по существу, его излагающему, который не допускает существенных неточностей в ответе, правильно применяет теоретические положения при решении практических работ и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	От 60% до 84%
Балльная оценка - "отлично".	Высокий	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, глубоко и прочно усвоившему программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагающему, в ответе которого тесно увязываются теория с практикой. При этом обучающийся не затрудняется с ответом при видоизменении задания, показывает знакомство с литературой, правильно обосновывает ответ, владеет разнообразными навыками и приемами практического выполнения практических работ.	От 85% до 100%
Дуальная оценка - "зачтено".	Пороговый, Базовый, Высокий	Оценка «зачтено» выставляется обучающемуся, который имеет знания, умения и навыки, не ниже знания только основного материала, может не освоить его детали, допускать неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения последовательности изложения программного материала и испытывает трудности в выполнении практических навыков.	От 40% до 100%
Балльная оценка - "неудовлетворительно", Дуальная оценка - "не зачтено".	Не достигнут	Оценка «неудовлетворительно, не зачтено» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает ошибки, неуверенно выполняет или не выполняет практические работы.	От 0% до 39%

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.

Контрольные работы, расчетно-графические работы, рефераты

В процессе обучения выполняются работы в цифровых форматах для размещения в сети Интернет.

Перечни сопоставленных с ожидаемыми результатами освоения дисциплины вопросов (задач):

Семестр № 6

Вопросы для оценки результата освоения "Знать"?

- 1 Определение понятия "пользовательский интерфейс"
- 2 Прототипирование
- 3 Основные свойства цифровой среды
- 4 Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа»
- 5 Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу)
- 6 Методология проектирования пользовательского интерфейса

- 7 Понятие интерактивного плаката
- 8 Принципы дизайна интерактивного плаката
- 9 Использование технологии дополненной реальности в создании интерактивного плаката
- 10 Мультимедийные средства интерактивных плакатов
- 11 Визуальный дизайн: материалы для заказчика
- 12 Принципы гештальта в дизайне пользовательского интерфейса
- 13 Какие задачи решает модульная сетка в веб-дизайне?
- 14 Что такое верстка сайта?
- 15 Основные виды верстки веб-сайта
- 16 Что такое HTML верстка веб-страниц?
- 17 Характеристики и преимущества лендинга.
- 18 Принципы дизайна лендинга.
- 19 Этапы разработки лонгрида
- 20 Определение понятия "лонгрид"
- 21 Выразительные средства лонгрида
- 22 Элементы, важные в дизайне мобильных приложений
- 23 Соединение фирменного стиля с удобным интерфейсом
- 24 Принципы Material Design компании Google
- 25 Три основных этапа процесса создания дизайна мобильного приложения
- 26 В чем разница между UX и UI дизайном?
- 27 Информационная архитектура и навигация
- 28 UX-проектирование. Паттерны и психология пользователей
- 29 Основы юзабилити
- 30 Принципы вовлечения пользователей
- 31 Юзабилити-тестирование в UX-дизайне
- 32 Юзабилити-тестирование: определение и суть метода
- 33 Юзабилити сайта: принципы и методы оценки
- 34 Онбординг к мобильному приложению: принципы проектирования
- 35 Определение трансмедиа, кроссмедиа
- 36 Определение трансмедийного повествования
- 37 Основные признаки трансмедиа
- 38 Основные форматы трансмедиа
- 39 Примеры известных трансмедийных проектов
- 40 Какие проблемы может решить трансмедийное повествование?
- 41 В чем проявляются особенности производства трансмедийных проектов?
- 42 Каковы элементы трансмедийного сторителлинга?
- 43 Типы трансмедийного повествования
- 44 Открытые и закрытые системы
- 45 Современные тренды в трансмедиа сторителлинге
- 46 Процесс разработки трансмедийного проекта

Вопросы для оценки результата освоения "Уметь:

1. Описать основные свойства цифровой среды
2. Описать принципы дизайна интерактивного плаката.
3. Описать мультимедийные средства интерактивных плакатов
4. Описать принципы гештальта в дизайне пользовательского интерфейса
5. Описать элементы трансмедийного сторителлинга

Иные контрольные материалы для автоматизированной технологии оценки имеются в Центре мониторинга качества образования

Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций

№ п/п	Библиографическое описание
1	Методические указания, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций: учебно-методическое пособие / М.С. Тимофеева; ФГБОУ ВО РГУПС. - 3-е изд., перераб. и доп. - Ростов н/Д, 2021. - 60 с.: ил. - Библиогр.: с. 44 (ЭБС РГУПС)
2	Разработка фондов оценочных средств в условиях цифровой трансформации высшего образования : учебное пособие/ М.С. Тимофеева, Г.С. Мизюков, В.Н. Семенов [и др.]; под ред. М.С. Тимофеевой; ФГБОУ ВО РГУПС. - Ростов-на-Дону : РГУПС, 2022. - 94 с.

Для каждого результата обучения по дисциплине определены

Показатели и критерии оценивания сформированности компетенций на различных этапах их формирования

Результат обучения	Компетенция	Этап формирования в процессе освоения ОП (семестр)	Этапы формирования компетенции при изучении дисциплины (раздел дисциплины)	Показатель сформированности компетенции	Критерий оценивания
Знает Умеет	ОК-02 ПК1.3	6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	Процент верных на тестировании	- правильность выполнения заданий.
Знает Умеет	ОК-02 ПК1.3	6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	Выполненное практическое задание	- правильность выполнения заданий.

Шкалы и процедуры оценивания

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образовании)	Процедура оценивания
Балльная оценка – "отлично", "хорошо", "удовлетворительно". Дуальная оценка – "зачтено".	Пороговый, Базовый, Высокий	В соответствии со шкалой оценивания в разделе РПД "Описание шкал оценивания компетенций"	Экзамен (письменно-устный). Зачет (письменно-устный). Автоматизированное тестирование. Выполнение практического задания в аудитории. Защита курсовой работы.

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образовании)	Процедура оценивания
Балльная оценка – "неудовлетворительно". Дуальная оценка – "не зачтено".	Не достигнут		

Ресурсы электронной информационно-образовательной среды, электронной библиотечной системы и иные ресурсы, необходимые для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень учебной литературы для освоения дисциплины

№ п/п	Библиографическое описание	Ресурс
1	Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/542333 (дата обращения: 10.01.2025).	ЭБС Юрайт

Электронные образовательные ресурсы в сети "Интернет"

№ п/п	Адрес в Интернете, наименование
1	http://rgups.ru/ . Официальный сайт РГУПС
2	http://www.iprbookshop.ru/ . Электронно-библиотечная система "IPR SMART"
3	https://urait.ru/ . Электронно-библиотечная система "Юрайт"
4	http://cmko.rgups.ru/ . Центр мониторинга качества образования РГУПС
5	https://portal.rgups.ru/ . Система личных кабинетов НПП и обучающихся в ЭИОС
6	http://www.umczdt.ru/ . Электронная библиотека "УМЦ ЖДТ"
7	https://webirbis.rgups.ru/ . Электронно-библиотечная система РГУПС

Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

№ п/п	Адрес в Интернете, наименование
1	http://www.glossary.ru/ . Глоссарий.ру (служба тематических толковых словарей)
2	https://abduzeedo.com – разработка логотипов
3	https://logodesignlove.com – сайт логотипов
4	https://logopond.com – сайт о логотипах с множеством примеров
5	https://free-lance.ru – сообщество российских дизайнеров
6	https://webdesignerwall.com – сайт для начинающих дизайнеров

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

№ п/п	Наименование	Произ- во
1	Debian, Simply Linux, Microsoft Windows. Системное программное обеспечение.	И
2	LibreOffice. Программное обеспечение для работы с различными типами документов: текстами, электронными таблицами, базами данных и др.	И
3	Растровый графический редактор свободного доступа	
4	Векторный графический редактор свободного доступа	
5	профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики Blender 3.5.	

О - программное обеспечение отечественного производства

И - импортное программное обеспечение

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

Помещения(аудитории):

- учебные аудитории для проведения учебных занятий;
- помещения для самостоятельной работы.

Для изучения настоящей дисциплины в зависимости от видов занятий используется:

- Учебная мебель;
- Компьютерная техника:
- Компьютер с необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения и выходом в интернет – 12 шт.

Самостоятельная работа обучающихся обеспечивается компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и ЭИОС.

Авторы-составители:

Старший преподаватель

Кафедра «Массовые коммуникации и прикладная лингвистика» _____ Н.С. Соина
" ____ " _____ 20 ____ г.