

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.10.2023 19:06:56
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82479

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт Магистратура
Кафедра Дизайн среды

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Компьютерные инструменты конструирования объектов дизайна

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Профиль)/Специализация	Теория и практика креативного проектирования средовых объектов
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма обучения	Очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерные инструменты конструирования объектов дизайна» основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрена и одобрена на заседании кафедры, протокол № 12 от 21.06.2022 г.

Разработчик рабочей программы «Компьютерные инструменты конструирования объектов дизайна»

Д.иск., профессор Н.Ю. Казакова

Заведующий кафедрой: к.т.н., профессор И.Б. Волкодаева

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Компьютерные инструменты конструирования объектов дизайна» изучается в третьем Модуле третьего семестра очной и очно-заочной формы обучения.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерные инструменты конструирования объектов дизайна» относится к обязательной части программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций, а также общепрофессиональных компетенций, в случае совпадения направлений подготовки предыдущего и текущего уровня образования.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Теория и практика написания научного труда в области дизайна
- Производственная практика. НИР 1
- Учебная практика. Научно-исследовательская работа
- Средовой контекст как основа дизайн-проектирования
- Производственная практика. Проектная практика.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями изучения дисциплины «Компьютерные инструменты конструирования объектов дизайна» являются:

- понимание принципов функционирования современной медиа-культуры, её художественно-эстетических основ и технологических принципов, применяемых для проектирования и реализации востребованного медиа-контента в рамках актуальных направлений проектной деятельности, прежде всего, графического дизайна;
- анализ и классификация объектов мультимедийного дизайна;
- изучение комплекса программного обеспечения, используемого для проектирования динамических интерактивных аудио-визуальных систем, удовлетворяющих технологическим, эстетическим потребностям реципиента
- выявление роли и места объектов мультимедийного дизайна в современной информационной и культурной среде;
- изучение визуальной динамики объектов мультимедийного дизайна в городской среде и ее влияние на образ города;
- анализ общих вопросов, связанных с экологией и эргономикой цифровой среды;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	ИД-ОПК-5.1 Анализ методик и подходов к педагогической деятельности по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования в области дизайна и искусства	<ul style="list-style-type: none"> – Анализирует и систематизирует отечественную и зарубежную научно-техническую информацию в области мультимедийного дизайна – Использует современные подходы к разработке мультимедийного контента – Самостоятельно анализирует и устанавливает закономерности развития динамики сценарного подхода при проектировании цифровой продукции
ПК-2 Способен руководить подразделениями, занимающимися реализацией эргономических требований к продукции	ИД-ПК-2.4 Использование современных средств вычислительной техники, коммуникаций и связи. Использование компьютерных инструментов конструирования	<ul style="list-style-type: none"> – Понимает причинно-следственные связи динамики трендов в мультимедийной среде – Учитывает психофизические особенности восприятия целевой аудитории мультимедийного проекта
ПК-3 Способен разрабатывать концептуальный художественно-технический светодизайн-проекта инновационной осветительной установки	ИД-ПК-3.2 Работа с компьютерными программами моделирования, визуализации проекта и его презентации	<ul style="list-style-type: none"> – Оценивает рациональность того или иного проектного решения с точки зрения его актуальности, новизны и практической значимости на основании анализа формообразования и динамики развития современных высоких технологий.
ПК-4 Разрабатывает проектные задания на объекты светового дизайна инновационной осветительной установки	ИД-ПК-4.2 Работа с базами данных и источниками информации. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне средовых объектов	Грамотно анализирует объекты цифрового дизайна с позиции стилистики, динамики и интерактивности. Владеет навыками работы с современными программным обеспечением на уровне, достаточном для разработки востребованной мультимедийной продукции Умеет использовать различные информационные

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
		ресурсы при разработке мультимедийного дизайн-проекта

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

Очная и очно-заочная форма обучения	5	з.е.	180	час.
-------------------------------------	---	------	-----	------

3.1. Структура учебной дисциплины для обучающихся по видам занятий (очная форма обучения)

Структура и объем дисциплины									
Объем дисциплины по семестрам	форма промежуточной аттестации	всего, час	Контактная аудиторная работа, час				Самостоятельная работа обучающегося, час		
			лекции, час	практические занятия, час	лабораторные занятия, час	практическая подготовка, час	курсовая работа/курсовой проект	самостоятельная работа обучающегося, час	промежуточная аттестация, час
3 семестр	экзамен	180	18	36				72	54
Всего:	экзамен	180	18	36				72	54

3.2. Структура учебной дисциплины для обучающихся по разделам и темам дисциплины: (очная форма обучения)

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий ¹ , обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/ индивидуальные занятия, час	Практическая подготовка, час		
Третий семестр							
		18	36			126	
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Лекция 1 Вводная лекция	3				3	Контроль посещаемости. Выдача Домашнего задания № 1 Презентация по ВКР
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Лекция 2. Основные этапы развития мультимедиа технологий. Актуальное состояние направления, спектр задач и инструментарий. Мультимедиа в историческом контексте.	3				3	Контроль посещаемости. Проверочная работа на Практическом занятии
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Лекция 3. Разработка мультимедиа-проекта Программная и аппаратная составляющие мультимедиа-проектов	3				3	Контроль посещаемости. Проверочная работа на Практическом занятии
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4	Лекция 4. Методология разработки мультимедиа-проекта. Многозадачность мультимедийных объектов. Психофизические особенности восприятия мультимедийного контента. Экология и эргономика цифровой среды	3				3	Контроль посещаемости. Проверочная работа на Практическом занятии

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий ¹ , обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/ индивидуальные занятия, час	Практическая подготовка, час		
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Лекция 5 Цифровая среда как объект проектирования. Виртуальное пространство дизайн-проекта. Актуальные тренды и перспективные направления в проектировании мультимедиа-контента. Принципы отбора дизайн-решений.	3				3	Контроль посещаемости. Проверочная работа на Практическом занятии.
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Лекция 6 Специфика создания мультимедиа-проектов. Инновационные подходы и технологические ограничения. Сценарный подход в проектной культуре дизайна среды	3				3	Контроль посещаемости. Проверочная работа на Практическом занятии
ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Практическое занятие 1 Особенности интеграции мультимедийных объектов в современную городскую среду		4			6	Разбор теоретического материала в формате устной дискуссии. (оценка устной дискуссии) Обсуждение индивидуального задания по примерам интеграции мультимедийных объектов различные пространства городской среды. Передовые практики

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий ¹ , обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/индивидуальные занятия, час	Практическая подготовка, час		
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Практическое занятие 2 Мультимедийный дизайн в культуре постмодернизма Актуальное состояние направления, спектр задач и инструментарий		4			6	Подготовка Презентации «Мультимедиа в историческом контексте» (оценка Презентации)
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Практическое занятие 3 Проблема стилей и визуальных стилистик в цифровой среде. Синтез современных технологии и инструментария различных видов искусства Основные принципы создания визуальной составляющей цифровой среды как инструмента генерации смыслов		4			6	Обсуждение особенностей цифрового искусства. Разбор способов воздействия мультимедийного контента на реципиента и методов его интенсификации (оценка устной дискуссии)
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-4.2	Практическое занятие 4 Современные технологии и подходы к проектированию мультимедийного контента. Проблема семантики и смыслообразования в цифровой среде при разработке визуальной составляющей дизайн-проекта.		4			6	Выявление и обсуждение наиболее актуальных технологических решений в современном мультимедийном дизайне (оценка устной дискуссии)
ИД-ОПК-5.1	Практическое занятие 5		4			6	Обсуждение метода сценарного

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий ¹ , обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/индивидуальные занятия, час	Практическая подготовка, час		
ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Сценарный метод проектирования как способ прогнозирования поведения реципиента в мультимедийной среде. Выявление и учет предпочтений и ожиданий целевой аудитории дизайн-проекта. Сценарии развития ситуаций как основа создания визуального ряда.						проектирования в контексте мультимедийного дизайна (оценка устной дискуссии)
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Практическое занятие 6 Подготовка мультимедийного ролика по теме		4			6	Защита мультимедийного ролика (оценка технического исполнения и контента)
ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2	Практическое занятие 7 Проблема интерактивности и информативности цифровой среды.		4			6	Разбор теоретического материала по эргономическим, экологическим, информационным и морально-этическим требованиям к мультимедийному контенту (оценка устной дискуссии)
ИД-ОПК-5.1	Практическое занятие 8		4			6	Обсуждение трендов в современном

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий ¹ , обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/индивидуальные занятия, час	Практическая подготовка, час		
ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Тренд-аналитика в мультимедийном дизайне Разбор кейсов. Лучшие практики в сфере мультимедийного дизайна						цифровом дизайне по направлениям (подготовка Презентации) (оценка Презентации)
ИД-ОПК-5.1 ИД-ПК-2.4 ИД-ПК-3.2 ИД-ПК-4.2	Практическое занятие 9 Виртуальная и дополненная реальности как средство повышения экспрессии мультимедиа-проектов.		4			6	Обсуждение возможностей, ограничений и дальнейшего вектора развития AR и VR (оценка устной дискуссии)
Все индикаторы всех компетенций	Экзамен	x	x	x	x	54	Защита мультимедийного проекта «Способы интеграции мультимедийного контента в современную городскую среду»
ИТОГО за третий семестр		18	36			126	Экзамен

3.3. Краткое содержание учебной дисциплины

№ пап	Наименование раздела и темы дисциплины	Содержание раздела (темы)
Лекция 1	Вводная лекция	Роль мультимедийного контента в средовом дизайне. Особенности дизайна интерактивных цифровых проектов, таких как компьютерные игры, интерактивных квесты, объекты иммерсивного искусства, разработка пользовательского интерфейса (UI) и формирование пользовательского опыта (UX). Интерактивные медиа на сегодняшний день активно применяются в различных массовых мероприятиях развлекательной и образовательной направленности, в рамках рекламных кампаний, а также успешно интегрируются в музейную и выставочную среду.
Лекция 2	Основные этапы развития мультимедиа технологий. Актуальное состояние направления, спектр задач и инструментарий. Мультимедиа в историческом контексте.	Рассматриваются навыки, связанные с освоением набора инструментов, приемов и методик интерактивного дизайна, способствующих погружению сознания пользователя в цифровой продукт за счет включения элементов геймификации, сторителлинга и иммерсивности.
Лекция 3	Разработка мультимедиа-проекта Программная и аппаратная составляющие мультимедиа-проектов	Изучение предложенных практикующими специалистами в сфере digital-дизайна методик позволяет погрузиться в реалии современных бизнес-процессов, обуславливающих разработку востребованных интерактивных цифровых проектов. Интенсивное изучение методик изучения предпочтений и ожиданий целевой аудитории (в т.ч. карты метрик) с целью проектирования наиболее отвечающего запросам пользователя опыта взаимодействия с цифровым продуктом. Развернутый анализ тенденций в сфере информационных технологий позволит осуществлять отбор оптимальных проектных решений, которые будут востребованы потребителем
Лекция 4	Методология разработки мультимедиа-проекта. Многозадачность мультимедийных объектов. Психофизические особенности восприятия мультимедийного контента. Экология и эргономика цифровой среды	Оценка высокой потребности рынка труда в специалистах, способных организовать процесс художественного проектирования цифровых интерактивных продуктов, создавать уникальный пользовательский опыт и проектировать максимально дружелюбный интерфейс. Особенности подготовки многопрофильного профессионала, имеющий навыки создания и продвижения конкурентоспособных цифровых игровых проектов, владеющий навыками проектирования, разработки медиаконтента, умеющий оценивать риски, прогнозировать рыночные запросы, анализировать и учитывать требования целевой аудитории проектов
Лекция 5	Цифровая среда как объект	Принципы оптимального подбора актуальных и инновационных технологий и материалов при реализации проекта, а также навыки

	проектирования. Виртуальное пространство дизайн-проекта. Актуальные тренды и перспективные направления в проектировании мультимедиа-контента. Принципы отбора дизайн-решений.	работы с комплексом сред, в которых будет воплощаться авторский замысел, таких как аудиовизуальная составляющая, кинетические элементы, программный код и графические элементы
Лекция 6	Специфика создания мультимедиа-проектов. Инновационные подходы и технологические ограничения.	Принципы взаимодействия человека и машины, а также особенности воздействия интерактивной среды на реципиента при учете норм эргономики с целью выработки оптимальных дизайн-решений в сфере мультимедийного, а также UX- и UI-дизайна
Практические занятия		
Практическое занятие 1	Особенности интеграции мультимедийных объектов в современную городскую среду	. Устная дискуссия по материалам Лекции 1. Разбор теоретического материала в формате устной дискуссии. Обсуждение индивидуального задания по примерам интеграции мультимедийных объектов различные пространства городской среды. Передовые практики Оценка устной дискуссии Выдача домашнего задания 1 на тему «SWOT-анализ мультимедийных инсталляций в городской среде»
Практическое занятие 2	Мультимедийный дизайн в культуре постмодернизма Актуальное состояние направления, спектр задач и инструментарий	Разбор теоретического материала. Доклад по презентации. Оценка презентации. Выдача домашнего задания: подготовка Презентации «Мультимедиа в историческом контексте» Анализ особенностей мультимедийного дизайна, обусловленных его существованием в эпоху постмодернизма. Изучение инструментария дисциплины
Практическое занятие 3	Проблема стилей и визуальных стилистик в цифровой среде. Синтез современных технологии и инструментария различных видов искусства Основные принципы создания визуальной составляющей цифровой среды как инструмента генерации смыслов	Разбор теоретического материала. Обсуждение существующих в рамках цифрового дизайна визуальных стилистик и особенностей их использования Творческое аудиторное задание: подготовка кейс-стади на тему визуальных стилистик в цифровом искусстве/цифровом дизайне. Оценка устной дискуссии
Практическое	Современные	Разбор теоретического материала. Выявление и обсуждение

ское занятие 4	технологии и подходы к проектированию мультимедийного контента. Проблема семантики и смыслообразования в цифровой среде при разработке визуальной составляющей дизайн-проекта.	наиболее актуальных технологических решений в современном мультимедийном дизайне (оценка устной дискуссии). Оценка устной дискуссии. Выдача домашнего задания: подготовка мультимедийной презентации по теме: «Семантика мультимедийного контента»
Практическое занятие 5	Сценарный метод проектирования как способ прогнозирования поведения реципиента в мультимедийной среде. Выявление и учет предпочтений и ожиданий целевой аудитории дизайн-проекта. Сценарии развития ситуаций как основа создания визуального ряда	Разбор теоретического материала. Обсуждение метода сценарного проектирования в контексте мультимедийного дизайна. Оценка устной дискуссии. Подготовка мультимедийной презентации по теме: «Сценарный метод проектирования на примере дизайна приложений, сайтов и интерактивных инсталляций»
Практическое занятие 6	Подготовка мультимедийного ролика по теме	Разбор теоретического материала. Защита мультимедийного ролика по теме «Художественно-эстетические и технологические аспекты мультимедийного дизайна» (оценка технического исполнения и контента).
Практическое занятие 7	Проблема интерактивности и информативности цифровой среды	Разбор теоретического материала по эргономическим, экологическим, информационным и морально-этическим требованиям к мультимедийному контенту Оценка устной дискуссии. Выдача Домашнего задания: подготовка мультимедийной презентации: «Способы взаимодействия пользователя с цифровой средой. Возможности и ограничения»
Практическое занятие 8	Тренд-аналитика в мультимедийном дизайне Разбор кейсов. Лучшие практики в сфере мультимедийного дизайна	Разбор теоретического материала. Презентация и обсуждение подготовленных мультимедийных презентаций. Оценка презентации.
Практическое занятие 9	Виртуальная и дополненная реальность как средство повышения экспрессии мультимедиа-проектов.	Разбор теоретического материала по теме «Обсуждение возможностей, ограничений и дальнейшего вектора развития AR и VR» Оценка устной дискуссии. Сдача работ, выполненных в ходе самостоятельного изучения.

--	--	--

3.4. Организация самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студента – обязательная часть образовательного процесса, направленная на развитие готовности к профессиональному и личностному самообразованию, на проектирование дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине организована как совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ, обеспечивающих успешное освоение дисциплины.

Аудиторная самостоятельная работа обучающихся по дисциплине выполняется на учебных занятиях под руководством преподавателя и по его заданию. Аудиторная самостоятельная работа обучающихся входит в общий объем времени, отведенного учебным планом на аудиторную работу, и регламентируется расписанием учебных занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся – планируемая учебная, научно-исследовательская, практическая работа обучающихся, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия, расписанием учебных занятий не регламентируется.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся включает в себя:

- подготовку к лекциям и практическим занятиям, экзамену;
- изучение специальной литературы;
- изучение разделов/тем, не выносимых на лекции и практические занятия самостоятельно;
- выполнение домашних заданий в виде Презентаций;
- подготовка к практическим занятиям.

Самостоятельная работа обучающихся с участием преподавателя в форме иной контактной работы предусматривает групповую и (или) индивидуальную работу с обучающимися и включает в себя:

- проведение индивидуальных и групповых консультаций по отдельным темам/разделам дисциплины;
- проведение консультаций перед экзаменом,
- консультации по организации самостоятельного изучения отдельных разделов/тем, базовых понятий учебных дисциплин профильного/родственного бакалавриата, которые формировали ОПК и ПК, в целях обеспечения преемственности образования (для студентов магистратуры – в целях устранения пробелов после поступления в магистратуру абитуриентов, окончивших бакалавриат/специалитет иных УГСН);

Перечень разделов/тем/, полностью или частично отнесенных на самостоятельное изучение с последующим контролем:

№ пп	Наименование раздела /темы дисциплины/модуля, выносимые на самостоятельное изучение	Задания для самостоятельной работы	Виды и формы контрольных мероприятий (учитываются при проведении текущего контроля)	Трудоемкость, час
1.	Этапы развития современных мультимедийных технологий	Самостоятельно проработать Презентацию и написать краткое сопровождение к Слайдам	Краткий текст-сопровождение к Презентации	4

2.	Защита мультимедийного эссе «Интеграция мультимедийных объектов в современную городскую среду»	Самостоятельная проработка мультимедийного ролика, включающего в себя следующие аспекты: - план городской среды с размещением мультимедийных объектов; - фото- и видеофиксация взаимодействия реципиента с мультимедийным объектом; - анализ аудио-визуального ряда; - сценарная карта.	Файл с мультимедийным роликом	4
3.	Определение инструментария мультимедийного дизайна. Определение оптимального пакета программного и аппаратного обеспечения для конкретного мультимедийного проекта	Самостоятельно проработать Презентацию и написать краткое сопровождение к Слайдам	Файл с мультимедийным роликом	4

3.5. Применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

При реализации программы учебной дисциплины возможно применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Реализация программы учебной дисциплины с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий регламентируется действующими локальными актами университета.

Применяются следующий вариант реализации программы с использованием ЭО и ДОТ

В электронную образовательную среду, по необходимости, могут быть перенесены отдельные виды учебной деятельности:

использование ЭО и ДОТ	использование ЭО и ДОТ	объем, час	включение в учебный процесс
смешанное обучение	лекции	18	в соответствии с расписанием учебных занятий
	практические занятия	36	

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ, СИСТЕМА И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

4.1. Соотнесение планируемых результатов обучения с уровнями сформированности компетенций.

Уровни сформированности компетенции(-й)	Итоговое количество баллов в 100-балльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Оценка в пятибалльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Показатели уровня сформированности		
			универсальной(-ых) компетенции(-й)	общепрофессиональной(-ых) компетенций	профессиональной(-ых) компетенции(-й)
				ОПК-5 ИД-ОПК-5.1	ПК-2 ИД-ПК-2.4 ПК-3 ИД-ПК-3.2 ПК-4 ИД-ПК-4.2
высокий		отлично		<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет связывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения; – показывает способности в понимании и практическом проектировании для производства разных по назначению сценарных проектных решений в мультимедийной среде – дополняет теоретическую информацию сведениями из современных научных источников ; – способен анализировать и соответствовать в своей профессиональной деятельности 	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> -грамотно и исчерпывающе анализирует примеры мультимедийных объектов, знает основные виды используемого программного обеспечения; - аргументированно использует проектную технологию в дизайне мультимедийных объектов по видам, включая все этапы проектной деятельности дизайнера с учетом экологичности, безопасности и эргономичности цифровой среды;

				<p>современным трендам в области сценарного подхода в цифровых формах дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> – свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе; – дает развернутые, исчерпывающие, профессионально грамотные ответы на вопросы, в том числе, дополнительные. 	
повышенный		хорошо	–	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – достаточно подробно, грамотно и по существу излагает изученный материал, приводит и раскрывает в тезисной форме основные понятия; – анализирует применение проектных этапов мультимедийного дизайна с учетом динамики и инноваций в области их сценарного развития; – способен провести анализ мультимедийного объекта с точки зрения его эстетических, интерактивных, технологических и эргономических свойств. – допускает единичные негрубые ошибки; – достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе; – ответ отражает знание теоретического и практического материала, не допуская существенных неточностей. 	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - достаточно полно анализирует мультимедийные объекты, знает основные пакеты программного обеспечения; - различает и аргументированно использует проектную технологию в дизайне мультимедийных объектов по видам, включая все этапы проектной деятельности дизайнера с учетом экологичности, безопасности и эргономичности цифровой среды;
базовый		удовлетворительно	–	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует теоретические знания основного учебного материала дисциплины в объеме, необходимом для дальнейшего освоения ОПОП; 	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - с неточностями анализирует мультимедийные объекты, частично знает основные программные и аппаратные средства, используемые в цифровом

			<ul style="list-style-type: none"> – с неточностями излагает принятую в цифровом дизайне терминологию; – анализирует мультимедийные объекты с точки зрения их визуальной стилистики, задействованных программных и аппаратных средств. – демонстрирует фрагментарные знания основной учебной литературы по дисциплине; – ответ отражает знания на базовом уровне теоретического и практического материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профилю обучения. 	<p>дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> - фрагментарно различает визуальные стилистики и художественные направления в современном мультимедийном дизайне, включая инновационные решения; - ответы отражают знания на базовом уровне теоретического и практического материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профилю обучения.
низкий		неудовлетворительно/	<p><i>Обучающийся:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует фрагментарные знания теоретического и практического материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации; – испытывает серьезные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами; – не способен проанализировать причинно- следственные связи и закономерности в цепочке «мультимедийный объект – проектная культура – методы дизайна – способы декорирования архитектурных объектов»; – выполняет тематические задания, без проявления творческой инициативы – ответ отражает отсутствие знаний на базовом уровне теоретического и практического материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы. 	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине «Сценарный подход в проектной культуре дизайна среды» проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

5.1. Формы текущего контроля успеваемости, примеры типовых заданий:

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
1	Домашнее задание 1 на тему «Мультимедиа в историческом контексте. Основные этапы развития мультимедиа технологий»	Создать мультимедийный видеоролик, логично и последовательно отражающий основные этапы развития мультимедийных технологий в историческом контексте, и анализом наиболее существенных характеристик каждого из этапов.
2	Домашнее задание 2 на тему «Синтез современных технологии и инструментария различных видов искусства в рамках мультимедиа-проекта» (мультимедийный ролик)	Создать мультимедийный видеоролик, логично, наглядно и последовательно отражающий функции различных технологий, а также аппаратного и программного обеспечения при разработке мультимедийного проекта
3	Домашнее задание 3 на тему «Методология разработки мультимедиа-проекта» (мультимедийный ролик)	Создать мультимедийный видеоролик, логично, наглядно и последовательно отражающий существующие методы в сфере мультимедийного дизайна, провести сравнительно-сопоставительный анализ этих методов, выявить их сильные и слабые стороны, применительно к задачам, стоящим перед каждым из проектов.
4	Домашнее задание 4 на тему «Особенности разработки сценариев развития ситуаций как основа создания визуального ряда мультимедиа-проектов» (мультимедийный ролик)	Создать мультимедийный видеоролик, логично, наглядно и последовательно отражающий особенности разработки сценариев развития ситуаций как основы создания визуального ряда мультимедиа-проектов, применительно к задачам, стоящим перед каждым из проектов.
5	Аудиторное задание 1	Определить проблему семантики и смыслообразования в цифровой среде (формат – кейс-стади)
6	Аудиторное задание 2	Выявить особенности цифровой среды как объект проектирования (формат – кейс-стади).
7	Аудиторное задание 3	Проанализировать инновационные подходы и технологические ограничения при разработке мультимедиа-проектов (формат – кейс-стади).
8	Аудиторное задание 4	Определить способы повышения экспрессии мультимедиа-проектов (формат – кейс-стади).

5.2. Критерии, шкалы оценивания текущего контроля успеваемости:

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
Домашние задания в виде Презентаций	Обучающийся, в процессе доклада по Презентации, продемонстрировал глубокие знания поставленной в ней проблемы, раскрыл ее сущность, слайды были выстроены логически последовательно, содержательно, приведенные иллюстрационные материалы поддерживали текстовый контент, презентация имела «цитату стиля», была оформлена с учетом четких композиционных и цветовых решений. При изложении материала студент продемонстрировал грамотное владение терминологией, ответы на все вопросы были четкими, правильными, лаконичными и конкретными.		5
	Обучающийся, в процессе доклада по Презентации, продемонстрировал знания поставленной в ней проблемы, слайды были выстроены логически последовательно, но не в полной мере отражали содержание заголовков, приведенные иллюстрационные материалы не во всех случаях поддерживали текстовый контент, презентация не имела ярко выраженной идентификации с точки зрения единства оформления. При изложении материала студент не всегда корректно употреблял терминологию, отвечая на все вопросы, студент не всегда четко формулировал свою мысль.		4
	Обучающийся слабо ориентировался в материале, в рассуждениях не демонстрировал логику ответа, плохо владел профессиональной терминологией, не раскрывал суть проблем. Презентация была оформлена небрежно, иллюстрации не отражали текстовый контент слайдов.		3
	Обучающийся не выполнил задания		2
Защита дизайн-проекта по планшету	Обучающийся в полной мере разобрался в материалах по теме дизайн-проекта. Содержание планшета отражает смысл темы, корректно представлен материал проекта и описание каждого раздела. Тексты к разделам написаны с грамотным профессиональным языком с использованием профессиональной терминологии.		5
	Обучающийся разобрался в материалах по теме задания для самостоятельного изучения, но не всегда был точен в комментариях и допускал ряд неточностей в применяемой терминологии. Тексты к разделам написаны, но не всегда с		4

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
	корректным использованием профессиональной терминологии.		
	Обучающийся слабо проработал задание для самостоятельного изучения. Тексты на планшете не информативны и, не правильно отражают материалы проекта. Тексты к разделам написаны с грамматическими ошибками, в том числе в части использования профессиональной лексики и терминологии		3
	Обучающийся не выполнил задания		2
Аудиторные практические задания	Обучающийся в полной мере разобрался в материалах по теме сценарного подхода, лекций для самостоятельного изучения. Проектное аудиторное задание содержательно по смыслу, правильно отражает проектный материал концептуального дизайн-проекта. Текстовые комментарии написаны с грамотным использованием профессиональной терминологии.		5
	Обучающийся разобрался в материалах по теме сценарного подхода, лекций для самостоятельного изучения, но не всегда был точен в комментариях и допускал ряд неточностей в применяемой терминологии. Текстовые комментарии написаны, но не всегда с корректным использованием профессиональной терминологии.		4
	Обучающийся слабо проработал материалах по теме сценарного подхода лекций для самостоятельного изучения. Текстовые комментарии не информативны и не правильно отражают материалы дизайн-проекта. Тексты написаны с грамматическими ошибками, в том числе в части использования профессиональной лексики и терминологии		3
	Обучающийся не выполнил задания		2
Устная дискуссия	Обучающийся активно участвует в дискуссии по заданной теме. В ходе комментариев и ответов на вопросы опирается на знания лекционного материала и знания из дополнительных источников. Использует грамотно профессиональную лексику и терминологию. Убедительно отстаивает свою точку зрения. Проявляет мотивацию и заинтересованность к работе.		5
	Обучающийся участвует в дискуссии по заданной теме, но в ходе комментариев и ответов на вопросы опирается в большей степени на остаточные знания и		4

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
	собственную интуицию. Использует профессиональную лексику и терминологию, но допускает неточности в формулировках.		
	Обучающийся слабо ориентировался в материале, в рассуждениях не демонстрировал логику ответа, плохо владел профессиональной терминологией, не раскрывает суть в ответах и комментариях		3
	Обучающийся не участвует в дискуссии и уклоняется от ответов на вопросы.		2

5.3. Промежуточная аттестация:

Форма промежуточной аттестации	Типовые контрольные задания и иные материалы для проведения промежуточной аттестации:
Экзамен: в устной форме – доклад-защита мультимедийного ролика по теме «Особенности интеграции мультимедийного проекта в современную городскую среду»	Самостоятельная проработка мультимедийного ролика, включающего в себя следующие аспекты: - план городской среды с размещением мультимедийных объектов; - фото- и видеофиксация взаимодействия реципиента с мультимедийным объектом; - анализ аудио-визуального ряда; - сценарная карта - семантика мультимедийного контента в контексте оценки успешности передачи информации, образов и смыслов; - анализ используемого программного и аппаратного обеспечения.

5.4. Критерии, шкалы оценивания промежуточной аттестации учебной дисциплины/модуля:

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
Экзамен в устной форме доклад-защита мультимедийного ролика	Обучающийся: – демонстрирует знания, отличающиеся глубиной и содержательностью, дает полный исчерпывающий ответ, как на основные вопросы темы, так и на дополнительные; – свободно владеет научными понятиями, ведет диалог и вступает в		5

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
	<p>научную дискуссию;</p> <ul style="list-style-type: none"> – способен к интеграции знаний по определенной теме, структурированию защиты, к анализу положений существующих теорий, научных школ, направлений по темы проекта; – логично и доказательно раскрывает проблему дизайн-проекта; – свободно выполняет практические задания повышенной сложности, предусмотренные программой, демонстрирует системную работу с основной и дополнительной литературой. <p>Ответ не содержит фактических ошибок и характеризуется глубиной, полнотой, уверенностью суждений, иллюстрируется на планшете, в том числе из собственной практики.</p>		
	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – показывает достаточное знание учебного материала, но допускает несущественные фактические ошибки, которые способен исправить самостоятельно, благодаря наводящему вопросу; – недостаточно раскрыта тема проекта; – недостаточно логично построено изложение вопроса; – в полной мере представлено содержание планшета и предусмотренные в программе практические задания средней сложности, активно работает с основной литературой, – демонстрирует, в целом, системный подход к решению практических задач, к самостоятельному пополнению и обновлению знаний в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности. <p>В докладе раскрыто, в основном, содержание проекта, имеются неточности при ответе на дополнительные вопросы.</p>		4
	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – показывает знания фрагментарного характера, которые отличаются поверхностностью и малой содержательностью, допускает фактические грубые ошибки; 		3

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
	<p>– не может обосновать принципы концепции проекта, объяснить факты, нарушена логика изложения, отсутствует осмысленность представляемого материала, представления о межпредметных связях слабые;</p> <p>– справляется с выполнением проектных заданий, предусмотренных программой, знаком с основной литературой, рекомендованной программой, допускает погрешности и ошибки при теоретических ответах и в ходе практической работы.</p> <p>Содержание сценарного дизайн-проекта раскрыто слабо, имеются неточности при ответе на основные и дополнительные вопросы по теме, ответ носит репродуктивный характер. Неуверенно, с большими затруднениями решает практические задачи или не справляется с ними самостоятельно.</p>		
	<p>Обучающийся, обнаруживает существенные пробелы в знаниях основного учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.</p> <p>На большую часть дополнительных вопросов по содержанию экзамена затрудняется дать ответ или не дает верных ответов.</p>		2

5.5. Система оценивания результатов текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

Форма контроля	100-балльная система	Пятибалльная система
Текущий контроль:		
- Домашние задания в виде Презентаций		2 – 5
Аудиторные задания в виде концептуальных дизайн-проектов		2 – 5
Участие в устных дискуссиях		2 – 5
Защита проектов		2 – 5
Промежуточная аттестация (экзамен)		отлично хорошо
Итого за семестр экзамен		удовлетворительно неудовлетворительно

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация программы предусматривает использование в процессе обучения следующих образовательных технологий:

- проблемная лекция;
- проектная деятельность;
- групповые дискуссии;
- преподавание дисциплины на основе результатов научных исследований
- поиск и обработка информации с использованием сети Интернет;
- дистанционные образовательные технологии;
- использование на лекционных занятиях видеоматериалов и наглядных пособий;

7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка в рамках учебной дисциплины реализуется при проведении практических занятий, связанных с будущей профессиональной деятельностью, а также в занятиях лекционного типа, поскольку они предусматривают передачу учебной информации обучающимся, которая необходима для последующего выполнения практической работы.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуального обучения, применение соответствующих методик по работе с инвалидами, использование средств дистанционного общения, проведение дополнительных индивидуальных консультаций по изучаемым теоретическим вопросам и практическим занятиям, оказание помощи при подготовке к промежуточной аттестации.

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения.

Учебные и контрольно-измерительные материалы представляются в формах, доступных для изучения студентами с особыми образовательными потребностями с учетом нозологических групп инвалидов:

Для подготовки к ответу на практическом занятии, студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Для студентов с инвалидностью или с ограниченными возможностями здоровья форма проведения текущей и промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Промежуточная аттестация по дисциплине может проводиться в несколько этапов в форме рубежного контроля по завершению изучения отдельных тем дисциплины. При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются, при необходимости, фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ МОДУЛЯ

Характеристика материально-технического обеспечения дисциплины соответствует требованиям ФГОС ВО.

Материально-техническое обеспечение дисциплины при обучении с использованием традиционных технологий обучения.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
117997, г. Москва, Садовническая улица, дом 35, ауд. 162	
аудитории для проведения занятий лекционного типа	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук; – проектор, – экран
аудитории для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, по практической подготовке, групповых и индивидуальных консультаций	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук; – проектор, – экран
Помещения для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
Читальный зал библиотеки	– компьютерная техника; подключение к сети «Интернет»

Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины при обучении с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Необходимое оборудование	Параметры	Технические требования
Персональный компьютер/ноутбук/планшет, камера, микрофон, динамики, доступ в сеть Интернет	Веб-браузер	Версия программного обеспечения не ниже: Chrome 72, Opera 59, Firefox 66, Edge 79, Яндекс. Браузер 19.3
	Операционная система	Версия программного обеспечения не ниже: Windows 7, macOS 10.12 «Sierra», Linux
	Веб-камера	640x480, 15 кадров/с
	Микрофон	любой
	Динамики (колонки или наушники)	любые
	Сеть (интернет)	Постоянная скорость не менее 192 кБит/с

Технологическое обеспечение реализации программы осуществляется с использованием элементов электронной информационно-образовательной среды университета.

10. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/УЧЕБНОГО МОДУЛЯ

№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год издания	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса (заполняется для изданий в электронном виде)	Количество экземпляров в библиотеке Университета
10.1 Основная литература, в том числе электронные издания							
1	Ефимов А.В.	Дизайн архитектурной среды	Учебник	Аст - Пресс	2014	Локальная сеть университета; ЭИОС	5
2	Волкодаева И. Б.	Семиотика цикличности исторических стилей в дизайне среды	Монография	М.: ИИЦ МГУДТ	2012	https://e.lanbook.com/book/128026	15
3	Рунге В. Ф., Манусевич Ю.П.	Эргономика в дизайне среды	Учебное пособие	Архитектура-С	2005	https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_003405680/	11
10.2 Дополнительная литература, в том числе электронные издания							
1	Даглядин К.Т.	Декоративная композиция	Учебное пособие	ООО «Феникс»	2011	https://elibrary.ru/item.asp?id=19840390	34
2	Элам К.	Геометрия дизайна	Учебник	СПб: Питер	2012	https://znanium.com/catalog/product/1007045	10
3	Глазычев Л.	Дизайн как он есть	Учебное пособие	М. : Европа	2010	https://znanium.com/catalog/product/969278	1
4	Лаврентьев А.Н.	История дизайна	Учебное пособие	М. : Гардарика	2006	http://znanium.com/catalog/php/bookinfo/462415	202

5	Рунге В.Ф	История дизайна, науки и техники. Кн.2	Учебное пособие	М. : Архитектура-С	2007	https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_003405680/	2
10.3 Методические материалы (указания, рекомендации по освоению дисциплины (модуля) авторов РГУ им. А. Н. Косыгина)							
1	Балыхин М.Г. и др.	Рекомендации по разработке проекта в области дизайна	Методические указания	М.:МГУДТ		Локальная сеть университета; http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=795803	5
2	Дрынкина, И. П. Гайдамаченко М. Е.	Проектирование объектов среды. Часть III: Стилиевые направления в сезонном и праздничном оформлении ТЦ	Учебное пособие	М: РГУ им. А.Н. Косыгина	2018	https://e.lanbook.com/book/128031	5
3	Зырина М.А., Волкодаева И.Б.	Специфика теории и практики написания научного труда в области дизайна	Учебно-методическое пособие	М.: РГУ им. А.Н. Косыгина	2020	https://e.lanbook.com/book/128032	5
4	Волкодаева И.Б., Мартемьянова Е.А.	Глоссарий средового дизайна	Учебное пособие	М.: РГУ им. А.Н. Косыгина	2017	https://e.lanbook.com/book/128028	5
5	Волкодаева И.Б., Назаров Ю.В.	Монументальная живопись в дизайне средовых объектов	Учебное пособие	М.: РГУ им. А.Н. Косыгина	2020	https://e.lanbook.com/book/128027	5

11. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

11.1. Ресурсы электронной библиотеки, информационно-справочные системы и профессиональные базы данных:

№ пп	Электронные учебные издания, электронные образовательные ресурсы
1.	ЭБС «Лань» http://www.e.lanbook.com/
2.	«Znaniium.com» научно-издательского центра «Инфра-М» http://znaniium.com/
3.	Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znaniium.com» http://znaniium.com/
4.	ЭБС «ИВИС» http://dlib.eastview.com/
Профессиональные базы данных, информационные справочные системы	
1.	Scopus https://www.scopus.com (международная универсальная реферативная база данных, индексирующая более 21 тыс. наименований научно-технических, гуманитарных и медицинских журналов, материалов конференций примерно 5000 международных издательств);
2.	Scopus http://www.Scopus.com/
3.	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU https://elibrary.ru (крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования);

11.2. Перечень программного обеспечения

№п/п	Программное обеспечение	Реквизиты подтверждающего документа/ Свободно распространяемое
1.	Windows 10 Pro, MS Office 2019	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
2.	PrototypingSketchUp: 3D modeling for everyone	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
3.	V-Ray для 3Ds Max	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019

ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

В рабочую программу учебной дисциплины/модуля внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры:

№ пп	год обновления РПД	характер изменений/обновлений с указанием раздела	номер протокола и дата заседания кафедры