

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор по образовательной  
деятельности

\_\_\_\_\_ С.Т. Князев  
«\_\_» \_\_\_\_\_

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1161902	Концептуально-теоретические основания дизайна

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
<b>Образовательная программа</b> 1. Графический дизайн 2. Дизайн	<b>Код ОП</b> 1. 54.04.01/33.01 2. 54.04.01/33.04
<b>Направление подготовки</b> 1. Дизайн	<b>Код направления и уровня подготовки</b> 1. 54.04.01

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Андропова Елена Александровна	без ученой степени, высококвалифиц ированный специалист	Доцент	культурологии и дизайна
2	Быстрова Татьяна Юрьевна	доктор философских наук, доцент	Профессор	культурологии и дизайна

**Согласовано:**

Управление образовательных программ

Р.Х. Токарева

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ **Концептуально-теоретические основания дизайна**

### 1.1. Аннотация содержания модуля

Модуль включает в себя дисциплины, направленные на концептуально-теоретическую, методологическую подготовку магистранта, последовательное и осознанное применение оптимальных методов создания дизайнерского продукта. Модуль формирует умение разработать самостоятельный проект с учетом современных исследовательских, этических, информационных возможностей отечественной и мировой практики графического дизайна. Освоение дисциплин модуля формирует у обучающегося способность эффективно осуществлять научный поиск, выработать новые подходы к проектированию, получать необходимую проектную информацию, в т.ч. во взаимодействии с заказчиком, потребителем, социумом и учитывать ее в дизайн-проектировании инновационных графических продуктов.

### 1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Проект по модулю «Концептуально-теоретические основания дизайна»	1
2	Дизайн-проектирование	9
ИТОГО по модулю:		10

### 1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

<b>Пререквизиты модуля</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Технологии представления продукта в графическом дизайне</li><li>2. Инновационные технологии в графическом дизайне</li><li>3. Коммуникационный дизайн</li></ol>
<b>Постреквизиты и кореквизиты модуля</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Теоретико-методологические основы работы в профессиональной сфере</li></ol>

### 1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Дизайн-проектирование	УК-1 - Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий, в том числе в цифровой среде	<p>З-2 - Определять этапы разработки стратегии действий, в том числе в цифровой среде, и методы решения проблемных ситуаций</p> <p>У-3 - Анализировать проблемную ситуацию, выявлять и определять способы ее разрешения</p>
	УК-2 - Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<p>З-2 - Формулировать основные принципы формирования концепции проекта в сфере профессиональной деятельности</p> <p>У-1 - Формулировать актуальность, цели, задачи, обосновывать значимость проекта, выбирать стратегию для разработки концепции проекта в рамках обозначенной проблемы</p> <p>П-2 - Выбирать оптимальные способы решения конкретных задач проекта на каждом этапе его реализации на основе анализа и оценки рисков и их последствий с учетом ресурсов и ограничений</p>
	УК-6 - Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности, выстраивать траекторию профессионального и личностного развития, в том числе с использованием цифровых средств	<p>З-1 - Объяснять порядок и принципы планирования собственной профессиональной траектории с учетом тенденций развития рынка труда и общества и цифровых технологий</p> <p>З-2 - Излагать методы самооценки личности и эффективные стратегии (техники) личностного роста, профессионального и карьерного развития</p> <p>З-3 - Демонстрировать понимание способов совершенствования собственной деятельности и профессионального развития, в том числе с использованием цифровых средств</p> <p>П-1 - Разрабатывать программу своего профессионального и карьерного развития, в том числе с использованием цифровых средств</p>

		<p>П-2 - Формулировать приоритеты и эффективные способы совершенствования профессиональной деятельности на основе анализа личностных, психофизиологических и других ресурсов</p> <p>П-3 - Осуществлять самооценку, используя рефлексивные методы, формулировать цели саморазвития и составлять план действий для их достижения на основе стратегии (техники) личностного роста и профессионального развития.</p> <p>Д-1 - Проявлять целеустремленность, социальную ответственность</p> <p>Д-2 - Демонстрировать стремление к самосовершенствованию и личностному росту</p>
	<p>ОПК-1 - Способен проводить исследовательские и проектные работы, проявлять творческую инициативу, выдвигать креативные идеи, работать с научной литературой</p>	<p>З-2 - Перечислять ведущие идеи и достижения своей профессиональной области</p> <p>У-2 - Анализировать ведущие идеи и достижения в своей профессиональной области и генерировать творческие инициативы для исследований и проектов</p>
	<p>ОПК-4 - Способен к подготовке аналитической информации и разработке экспертных заключений и рекомендаций для решения профессиональных задач</p>	<p>З-2 - Излагать правила составления и оформления экспертных заключений и рекомендаций</p> <p>У-2 - Оценивать полученные результаты профессиональной деятельности</p>
	<p>ПК-1 - Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать</p>	<p>З-2 - Определять основные методы комплексных дизайнерских исследований и исследований в смежных областях, включая теорию композиции, цветоведение и колористику, типографику, фотографику, мультипликацию</p> <p>У-1 - Применять в профессиональной деятельности фундаментальные знания в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p>

	<p>проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p><b>(Графический дизайн)</b></p>	<p>У-2 - Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна и дизайн-решений</p> <p>П-1 - Разрабатывать новые подходы и получать новые данные в профессиональной деятельности, на основе фундаментальных знаний в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p> <p>П-2 - Организовать все этапы работ по разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Д-1 - Умеет использовать данные гуманитарных наук для формулирования и отстаивания собственной профессиональной позиции и налаживания профессиональных коммуникаций</p>
	<p>ПК-1 - Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p><b>(Дизайн)</b></p>	<p>З-2 - Определять основные методы комплексных дизайнерских исследований и исследований в смежных областях, включая теорию композиции, цветоведение и колористику, типографику, фотографику, мультипликацию</p> <p>У-1 - Применять в профессиональной деятельности фундаментальные знания в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p> <p>У-2 - Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна и дизайн-решений</p> <p>П-1 - Разрабатывать новые подходы и получать новые данные в профессиональной деятельности, на основе фундаментальных знаний в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p> <p>П-2 - Организовать все этапы работ по разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Д-1 - Уметь использовать данные гуманитарных наук для формулирования и отстаивания собственной профессиональной</p>

		позиции и налаживания профессиональных коммуникаций
ПК-2 - Способен выявлять технологичность проектно-конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства <b>(Графический дизайн)</b>	3-1 - Определять основные приемы и методы художественно-графических работ, использовать компьютерные программы, предназначенные для визуализации  3-2 - Выявлять источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований  У-1 - Систематизировать отобранную информацию о существующей дизайн-продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, контентным, тактильным, функциональным)  П-1 - Осуществлять визуализацию идей, подготовку презентационных материалов по итогам дизайнерских исследований вручную или с помощью систем автоматизированного проектирования (САПР)  Д-1 - Обладает навыками аналитического мышления, концептуального системного проектирования, реализации проектной идеи. Способен к объективному оцениванию результатов профессиональной дизайн-деятельности	
ПК-2 - Способен выявлять технологичность проектно-конструкторских решений, способен к проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства <b>(Дизайн)</b>	3-1 - Определять основные приемы и методы художественно-графических работ, использовать компьютерные программы, предназначенные для визуализации  3-2 - Выявлять источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований  У-1 - Систематизировать отобранную информацию о существующей дизайн-продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, контентным, тактильным, функциональным)  П-1 - Осуществлять визуализацию идей, подготовку презентационных материалов по итогам дизайнерских исследований вручную или с помощью систем автоматизированного проектирования (САПР)	

		<p>Д-1 - Проявлять навыки аналитического мышления, концептуального системного проектирования, реализации проектной идеи. Способен к объективному оцениванию результатов профессиональной дизайн-деятельности</p>
<p>ПК-3 - Способен решать художественно-творческие задачи проекта, делать выбор необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением <b>(Графический дизайн)</b></p>	<p>З-2 - Выявлять методику и принципы организации процесса дизайн-проектирования</p> <p>У-1 - Осуществлять создание и проработку художественных и технических эскизов от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>У-2 - Визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного проектирования и оборудования для прототипирования</p> <p>П-1 - Владеть навыками прорисовки чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие</p> <p>П-2 - Осуществлять разработку и оформление комплекта сопроводительных документов и презентационных материалов к дизайн-проекту</p> <p>Д-1 - Способен выбрать адекватное эстетико-функциональное, технологическое, стилевое решение формы продукта графического дизайна</p>	
<p>ПК-3 - Способен решать художественно-творческие задачи проекта, делать выбор необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением <b>(Дизайн)</b></p>	<p>З-2 - Выявлять методику и принципы организации процесса дизайн-проектирования</p> <p>У-1 - Осуществлять создание и проработку художественных и технических эскизов от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>У-2 - Визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного</p>	



		<p>проектирования и оборудования для прототипирования</p> <p>П-1 - Владеть навыками прорисовки чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие</p> <p>П-2 - Осуществлять разработку и оформление комплекта сопроводительных документов и презентационных материалов к дизайн-проекту</p> <p>Д-1 - Демонстрировать способность выбрать адекватное эстетико-функциональное, технологическое, стилевое решение формы продукта графического дизайна</p>
<p>Проект по модулю «Концептуально-теоретические основания дизайна»</p>	<p>ОПК-4 - Способен к подготовке аналитической информации и разработке экспертных заключений и рекомендаций для решения профессиональных задач</p>	<p>З-1 - Излагать методы анализа информации для разработки экспертных заключений и рекомендаций в профессиональной сфере</p> <p>У-1 - Анализировать и систематизировать информацию в профессиональной области для экспертной оценки</p> <p>У-2 - Оценивать полученные результаты профессиональной деятельности</p> <p>П-1 - Проводить оценку результатов профессиональной деятельности, формулировать и оформлять экспертное заключение и рекомендации для решения профессиональных задач в соответствии с правилами</p>
	<p>ПК-1 - Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p>	<p>З-2 - Определять основные методы комплексных дизайнерских исследований и исследований в смежных областях, включая теорию композиции, цветоведение и колористику, типографику, фотографику, мультипликацию</p> <p>У-1 - Применять в профессиональной деятельности фундаментальные знания в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p> <p>П-1 - Разрабатывать новые подходы и получать новые данные в профессиональной деятельности, на основе фундаментальных знаний в области гуманитарных наук (в</p>

	<b>(Графический дизайн)</b>	соответствии с направленностью образовательной программы)
	<p>ПК-1 - Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p><b>(Дизайн)</b></p>	<p>З-2 - Определять основные методы комплексных дизайнерских исследований и исследований в смежных областях, включая теорию композиции, цветоведение и колористику, типографику, фотографику, мультипликацию</p> <p>У-1 - Применять в профессиональной деятельности фундаментальные знания в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p> <p>П-1 - Разрабатывать новые подходы и получать новые данные в профессиональной деятельности, на основе фундаментальных знаний в области гуманитарных наук (в соответствии с направленностью образовательной программы)</p>

### 1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной формах.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Дизайн-проектирование**

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия Имя Отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
1	Андропова Елена Александровна	без ученой степени, высококвалифици рованный специалист	Доцент	Кафедра культурологии и дизайна
2	Быстрова Татьяна Юрьевна	доктор философских наук, доцент	Профессор	Кафедра культурологии и дизайна

**Рекомендовано учебно-методическим советом института** Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.11-08/2 от 29.02.2024 г.

# 1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Андропова Елена Александровна, Доцент, культурологии и дизайна
- Быстрова Татьяна Юрьевна, Профессор, культурологии и дизайна

## 1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
  - Базовый уровень

*\*Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

*Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.*

## 1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Введение. Типология объектов графического дизайна. Средства и методы проектирования в графическом дизайне.	Курс «Дизайн-проектирование», его сущность и роль в учебном процессе, связь с другими дисциплинами. Междисциплинарность и интегративный характер дизайн-проектирования. Художественно-проектные, естественнонаучные, гуманитарные основы дизайн-проектирования. Связь типологии дизайн-объектов и типологии архитектурных сооружений. Виды композиции (плоскостная, фронтально-пространственная, объемная, объемно-пространственная, глубинно-пространственная) в объектах дизайна. Стационарный и интерактивный объект дизайна. Морфология объекта. Художественные средства проектирования: приемы и методы формальной композиции, проектная графика, свет, цвет и колорит, объем, пластика, освещение. Организационные, технологические, научные, творческие методы в дизайн-проектировании. Моделирование (графическое, предметное, компьютерное) в дизайне.
P2	Этапы проектирования. Проектное задание. Анализ предпроектной ситуации.	Необходимость следования алгоритму проектирования. Отличие учебного и реального проектирования. Этапы проектирования. Получение заказа. Постановка проектной задачи. Исследование и анализ проектной ситуации, ее составляющие. Целевая аудитория. Эскизирование. Анализ вариантов. Согласование. Разработка рабочей документации. Выбор материалов. Авторский надзор. Реализация объекта. Участники процесса проектирования: заказчик,

		проектировщик, потребитель, целевая аудитория, подрядчик. Взаимодействие участников процесса проектирования. Требования и особенности заказчика. Взаимодействие и формы работы с заказчиком. Авторский надзор: варианты и формы организации. Методы анализа предпроектной ситуации и целевой аудитории.
<b>Р3</b>	Концепция проектного решения. Клаузура.	Определение цели проектирования. Формулирование проектного задания. Техническое задание. Понятие концепции. Клаузура как форма поиска образа проектного решения. Клаузура в истории искусства и дизайна. Проектно-образное мышление (основные категории: ассоциация, интерпретация, контекст, аллегория и др.). Применение аналитического, системного, синектического, метафорического и ассоциативного методов моделирования на поисковой стадии разработки проекта.
<b>Р4</b>	Функции объекта дизайна. Требования к объекту дизайна.	Функция как основа процесса проектирования. Функциональная схема. Функциональная зона, зонирование. Функции дизайна: преобразовательная (конструктивно-морфологическая), гносеологическая, аксиологическая, коммуникативная, социально-экономической эффективности, защиты окружающей среды (экологическая), адаптационная, воспитательная, художественная, гедонистическая (эстетического наслаждения), утилитарная. Функции объекта дизайна.  Социальные, утилитарно-функциональные, конструктивно-технологические, эргономические, эстетические и экономические требования в дизайне. Эргономические требования и их возможный учет в графическом дизайне. Антропометрические, физиологические, психологические, психофизиологические, гигиенические, социально-психологические требования в дизайн-проектировании. Соматография и соматографические методы в проектировании.
<b>Р5</b>	Восприятие объекта дизайна. Партисипация в восприятии объекта дизайна.	Масштабность объекта дизайна. Эргономические требования к организации восприятия объекта дизайна. Видеоэкология. Организация художественного восприятия. Видовые точки и ракурсы.  Зритель и объект дизайна. Метод партисипации. Соучастие зрителя в создании и восприятии объекта. Интерактивный арт-объект. Возможности и приемы интерактивности. Кастомизация.
<b>Р6</b>	Требования к проектной документации. Презентация проекта.	Требования ГОСТ к проектной документации. Состав проекта. Масштабы изображений. Условные обозначения. Рабочие чертежи и наглядные изображения. Макетирование. Графическое и предметное моделирование (макетирование). Демонстрационные макет, планшеты, презентация. Требования к составу материалов, форме подачи и содержанию. Подготовка выступления к защите проекта.
<b>Р7</b>	Парадигмы проектирования в графическом дизайне.	Парадигмы проектирования в истории архитектуры и дизайна. Концепции в современном дизайне: постмодернизм, деконструкция, пост-постмодернизм. Устойчивый дизайн,

		экодизайн, зеленый дизайн. Этические нормы проектирования дизайн-объекта.
<b>P8</b>	Инструменты активизации творческого мышления в дизайне.	Методы активизации творческого мышления, методы систематизации перебора, методы направленного творческого поиска в дизайн-проектировании.
<b>P9</b>	Социокультурная роль дизайна.	Социальная ответственность дизайнера. Функции дизайна и дизайн-объекта: актуализирующая, гедонистическая, познавательная, экологическая, воспитательная, знаковая, идеологическая, коммуникативная, сигнификативная, преобразовательная, аксиологическая, рационализирующая, художественная.  Роль дизайна в решении социальных и коммуникативных проблем. Использование объектов дизайна в социальных акциях. Дизайн социальной и коммуникативной направленности.
<b>P10</b>	Стилевое решение объекта.  Психологические факторы в создании объекта дизайна.	Стиль, стилизация, стилизаторство, образ, имидж. Единство стилового решения. Формообразующие черты и элементы стиля.  Психологические факторы в создании объекта дизайна. Работа с заказчиком. Авторский надзор.
<b>P11</b>	Технологические особенности реализации дизайн-проекта.	Обоснование выбора материалов и технологий. Привлечение смежных специалистов. Учет бюджета проекта. Учет продвижения дизайн-продукта. Согласование проектного решения с заказчиком.
<b>P12</b>	Представление проекта и постпроектный анализ.	Особенности представления продукта графического дизайна. Охрана авторских прав как часть работы по представлению продукта. Подготовка макетов. Работа над структурой планшетов. Подготовка презентационных и раздаточных материалов. Подготовка мультимедийной презентации.

### 1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

## 2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Дизайн-проектирование

#### Электронные ресурсы (издания)

1. Елисеенков, Г. С.; Дизайн-проектирование : учебное пособие.; Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), Кемерово; 2016; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472589> (Электронное издание)

2. Рыбинская, Т. А.; Технологии пластического моделирования и колористических решений проектируемых изделий : учебное пособие.; Южный федеральный университет, Таганрог; 2016; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493292> (Электронное издание)
3. Курушин, В. Д.; Графический дизайн и реклама; Профобразование, Саратов; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/87990.html> (Электронное издание)

### **Печатные издания**

1. Кидд, Ч., Иванова, А.; Go! Самая простая книга по графическому дизайну; Питер, Санкт-Петербург; 2014 (1 экз.)
2. Ковешникова, Н. А.; История дизайна : учебное пособие.; Омега-Л, Москва; 2012 (2 экз.)
3. Крам, Р., Сивченко, О.; Инфографика. Визуальное представление данных; Питер, Санкт-Петербург; 2015 (1 экз.)
4. Луптон, Э., Иванов, В.; Графический дизайн от идеи до воплощения; Питер, Санкт-Петербург [и др.]; 2013 (1 экз.)
5. Мартин, Б., Карманова, Е., Мороз, А.; Универсальные методы дизайна. 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна; Питер, Москва [и др.]; 2014 (2 экз.)
6. Нейгард, М., Рузмайкина, И.; Release it! Проектирование и дизайн ПО для тех, кому не все равно; Питер, Санкт-Петербург; 2016 (1 экз.)
7. Боров, Ю. Б.; Эстетика : в 2 т. Т. 1. ; Русич, Смоленск; 1997 (1 экз.)
8. Грашин, А. А.; Дизайн детской развивающей предметной среды : учеб. пособие для студентов дизайнер. и архитектур. специальностей.; Архитектура-С, Москва; 2008 (1 экз.)
9. Иванов, А. С.; Конструируем машины шаг за шагом : В 2 ч. Ч. 1. ; Издательство МГТУ им. Н. Э. Баумана, Москва; 2003 (3 экз.)
10. Иванов, А. С.; Конструируем машины шаг за шагом : В 2 ч. Ч. 2. ; Издательство МГТУ им. Н. Э. Баумана, Москва; 2003 (3 экз.)
11. Курушин, В. Д.; Графический дизайн и реклама : Самоучитель.; ДМК Пресс, Москва; 2001 (2 экз.)
12. Минервин, Г. Б.; Основные задачи и принципы художественного проектирования. Дизайн архитектурной среды : учеб. пособие для вузов.; Архитектура-С, Москва; 2004 (2 экз.)
13. Назаров, Ю. В.; Постсоветский дизайн (1987-2000). Проблемы, тенденции, перспективы, региональные особенности; Союз Дизайнеров России, Москва; 2002 (1 экз.)
14. Нестеренко, О. И.; Краткая энциклопедия дизайнера; Мол. гвардия, Москва; 1994 (2 экз.)
15. Рунге, В. Ф., Манусевич, Ю. П., Шимко, В. Т.; Эргономика в дизайне среды : учеб. пособие для специальности 290200 "Дизайн архитектурной среды" направления 630100 "Архитектура" и специальностей 052400 "Дизайн среды" и 052500 "Искусство интерьера" направления 530000 "Культура и искусство".; Архитектура-С, Москва; 2007 (5 экз.)
16. Самара, Т.; Создавая и ломая сетку. Мастерская графического дизайнера; РИП-холдинг, Москва; 2005 (2 экз.)
17. , Генисаретский, О. И., Бизунова, Е. М.; Теоретические и методологические исследования в дизайне : избр. материалы.; Школа культурной политики, Москва; 2004 (2 экз.)
18. Тимофеев, Г. С., Тимофеева, Е. В.; Графический дизайн; Феникс, Ростов н/Д; 2004 (9 экз.)
19. Хиллер, Б., Богомяков, А. Н.; Стиль XX века : гл. 1980-1998 написана Кейт Макинтайр.; СЛОВО/SLOVO, [Москва]; [2004] (4 экз.)

20. Яцюк, Ольга Г., О. Г., Романычева, Эльза Т., Э. Т.; Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама : Справ. и практ. рук.; ВХВ-Петербург, Санкт-Петербург; 2002 (1 экз.)
21. Яцюк, О. Г.; Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий; ВХВ-Петербург, Санкт-Петербург; 2004 (3 экз.)

### **Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы**

<http://e.lanbook.com/>

<http://www.oxfordjournals.org/en/>

<http://elibrary.ru>

<http://learn.urfu.ru>

### **Материалы для лиц с ОВЗ**

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

### **Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы**

<http://rosdesign.com/design/design.htm> - статьи о дизайне

<http://ec-dejavu.ru/library.html> - дежа вю. Библиотека культур

<http://kak.ru/> - портал о дизайне

<http://archi.ru/lib/publications.htmlfl=5&sl=1> – публикации по дизайну и архитектуре

## **3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Дизайн-проектирование**

**Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением**

Таблица 3.1

<b>№ п/п</b>	<b>Виды занятий</b>	<b>Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Перечень лицензионного программного обеспечения</b>
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit RUS OLP NL Acdmc Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM Kaspersky Anti-Virus 2014



2	Практические занятия	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>InDesign CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Illustrator CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Acrobat 8.0 Pro Russian Version Win Full Educ</p> <p>Kaspersky Anti-Virus 2014</p>
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit RUS OLP NL Acdmc</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Kaspersky Anti-Virus 2014</p>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit RUS OLP NL Acdmc</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Kaspersky Anti-Virus 2014</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>InDesign CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Illustrator CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit RUS OLP NL Acdmc</p> <p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Acrobat 8.0 Pro Russian Version Win Full Educ</p> <p>Kaspersky Anti-Virus 2014</p>