

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ЦИФРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки *(54.03.01) Дизайн*

Направленность *«Графический дизайн»*

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Кострома

Рабочая программа дисциплины «*Цифровое проектирование в дизайне*» разработана:

- в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утвержденным приказом Минобрнауки РФ №1004 от 11.08.2016 г.
- в соответствии с учебным планом направления подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность Графический дизайн; год начала подготовки 2019, 2020.

Разработал: Рассадина С.П., к.т.н., доц.

Рецензент: Костюкова Ю.А., к.т.н., доц.

УТВЕРЖДЕНО:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры №9 от 15.05.2019 г.,
с изменениями (протокол № 8 от 25.01.2021 г.)

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПЕРЕУТВЕРЖДЕНО:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры №9 от 28.04.2020 г.
с изменениями (протокол № 8 от 25.01.2021 г.)

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПЕРЕУТВЕРЖДЕНО:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 13 от 11.06.2021 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПЕРЕУТВЕРЖДЕНО:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы
потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 8 от 18.03.2022 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы
потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины:

Развитие проектных навыков и умений студентов, конструктивного, пространственного и объемного мышления, способности анализировать результаты работы. Получение практических навыков работы в области цифрового проектирования.

Задачи дисциплины:

- получение практических навыков разработки документации по дизайн-проекту средствами компьютерной графики;
- получение навыков конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды;
- освоение технологий компьютерного эскизирования, создания чертежей и схем, инфографики, моделирования и визуализации;
- получение практических навыков разработки проектной идеи, поиски возможных приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем;
- изучение особенностей компьютерного проектирования элементов фирменного стиля, полиграфии упаковки, POS-материалов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- теоретические основы компьютерного проектирования;
- виды программного обеспечения и оборудования, применяемого для компьютерного проектирования;
- принципы создания требований к дизайн-проекту;
- основы конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов;
- современные информационные технологии и графические редакторы, используемые для реализации и создания документации по дизайн-проектам

уметь:

- применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании;
- анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;
- конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;
- осознанно выбирать методы решения профессиональных задач с учетом набора возможных решений;
- использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

владеть:

- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, в дизайн-проектировании;
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;
- способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной

- среды;
- способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

освоить компетенции:

ОПК-4 способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;

ОПК-6 способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

ОПК-7 способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

ПК-4 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;

ПК-5 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

ПК-6 способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;

ПК-7 способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале;

ПК-10 способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к вариативному блоку обязательной части учебного плана. Изучается в 8 семестре обучения.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: Основы теории и методологии дизайна, Проектная деятельность, Цифровая экономика ведения бизнеса, Дизайн-проектирование, Визуальные коммуникации, Компьютерные технологии в графическом дизайне, Теория и практика шрифта, Фотография, Типографика, Художественно-техническое редактирование, Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности, Учебная (творческая) практика.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик:

Web-дизайн и дизайн-мультимедиа, Проектная деятельность, Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности, Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, творческая, Преддипломная практика.

4. Объем дисциплины (модуля)

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Очная форма	Очно-заочная форма
Семестр	8	8
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2	2
Общая трудоемкость в часах	72	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	30	32
Лекции	10	16
Практические занятия	20	16
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа в часах	41,75	39,75
Форма промежуточной аттестации	зачет	зачет

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма	Очно-заочная форма
Семестр	8	8
Лекции	10	16
Практические занятия	20	16
Лабораторные занятия	-	-
Консультации	-	-
Зачет/зачеты	0,25	0,25
Экзамен/экзамены	-	-
Курсовые работы	-	-
Курсовые проекты	-	-
Всего	30,25	32,25

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1 Тематический план учебной дисциплины

Очная форма обучения

	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
	Раздел 1. Цифровое проектирование дизайн-макетов упаковки.	24	4	4		16
1	Компьютерная разработка дизайн-макета бумажной упаковки. Дизайн-макет картонной пачки и коробки.	8	2	2		4
1	Компьютерная разработка дизайн-макета упаковки из полимерных и комбинированных материалов. Дизайн-макет комбинированного пакета.	6		2		4
4	Компьютерная разработка дизайн-макета стеклянной тары и упаковки.	5	1			4
1	Компьютерная разработка дизайн-макета металлической упаковки. Дизайн-макет металлической банки и аэрозольного баллона.	5	1			4
	Раздел 2. Цифровое проектирование дизайн-макетов наружной рекламы и POS-материалов	34	4	10		20
1	Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Перетяжка.	6		2		4
8	Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Пиллон.	8	2	2		4
9	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Световая вывеска, штендер.	7	1	2		4
	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Фасад и входная группа.	7	1	2		4
	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Витрина, выставочная группа.	6		2		4
	Раздел 3. Цифровое проектирование в информационном дизайне.	13,75	2	6		5,75
	Информационный дизайн. Виды инфографики.	4		2		2
	Особенности разработки элементов инфографики средствами компьютерного проектирования.	4		2		2
	Компьютерное проектирование динамической графики.	4	2	2		

Зачет	0,25	3,75				1,75
Итого:		72	10	20		41,75

Очно-заочная форма обучения

Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
		Лекц.	Практ.	Лаб.	
Раздел 1. Цифровое проектирование дизайн-макетов упаковки.	24	4	4		16
Компьютерная разработка дизайн-макета бумажной упаковки. Дизайн-макет картонной пачки и коробки.	8	2	2		4
Компьютерная разработка дизайн-макета упаковки из полимерных и комбинированных материалов. Дизайн-макет комбинированного пакета.	6		2		4
Компьютерная разработка дизайн-макета стеклянной тары и упаковки.	5	1			4
Компьютерная разработка дизайн-макета металлической упаковки. Дизайн-макет металлической банки и аэрозольного баллона.	5	1			4
Раздел 2. Цифровое проектирование дизайн-макетов наружной рекламы и POS-материалов	32	6	6		20
Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Перетяжка.	6		2		4
Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Пиллон.	8	2	2		4
Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Световая вывеска, штендер.	6	2			4
Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Фасад и входная группа.	8	2	2		4
Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Витрина, выставочная группа.	4				4
Раздел 3. Цифровое проектирование в информационном дизайне.	15,75	6	6		3,75
Информационный дизайн. Виды инфографики.	2	2			
Особенности разработки элементов инфографики средствами компьютерного проектирования.	6	2	2		2
Компьютерное проектирование динамической графики.	4	2	2		
Зачет	0,25	3,75		2	1,75
Итого:	72	16	16		39,75

5.2. Содержание

Раздел 1. Цифровое проектирование дизайн-макетов упаковки.

Компьютерная разработка дизайн-макета бумажной упаковки. Дизайн-макет картонной пачки и коробки.

Компьютерная разработка дизайн-макета упаковки из полимерных и комбинированных материалов. Дизайн-макет комбинированного пакета.

Компьютерная разработка дизайн-макета стеклянной тары и упаковки.

Компьютерная разработка дизайн-макета металлической упаковки. Дизайн-макет металлической банки и аэрозольного баллона.

Раздел 2. Цифровое проектирование дизайн-макетов наружной рекламы и POS-материалов

Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Перетяжка.

Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Пиллон.

Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Световая вывеска, штендер.

Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Фасад и входная группа.

Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Витрина, выставочная группа.

Раздел 3. Цифровое проектирование в информационном дизайне.

Информационный дизайн. Виды инфографики.

Особенности разработки элементов инфографики средствами компьютерного проектирования.

Компьютерное проектирование динамической графики.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

очная форма

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Раздел 1. Цифровое проектирование дизайн-макетов упаковки.		16		
2.	Компьютерная разработка дизайн-макета бумажной упаковки. Дизайн-макет картонной пачки и коробки.	Эскизная проработка дизайн-макета картонной пачки. Выполнить чертеж развертки пачки.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста.	кейс-задача
3.	Компьютерная разработка дизайн-макета упаковки из полимерных и комбинированных	Эскизная проработка дизайн-макета комбинированного	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста.	кейс-задача

	материалов. Дизайн-макет комбинированного пакета.	пакета. Определиться конструкцией пакета.			
4.	Компьютерная разработка дизайн-макета стеклянной тары и упаковки.	Эскизная проработка дизайн-макета стеклянной упаковки.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста этикетки.	кейс-задача
5.	Компьютерная разработка дизайн-макета металлической упаковки. Дизайн-макет металлической банки и аэрозольного баллона.	Эскизная проработка дизайн-макета аэрозольного баллона	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста	кейс-задача
6.	Раздел 2. Цифровое проектирование дизайн-макетов наружной рекламы и POS-материалов		20		
7.	Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Перетяжка.	Эскизная проработка дизайн-макета рекламной перетяжки.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал для объекта наружной рекламы. Выполнить визуализацию.	кейс-задача
8.	Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Пиллон.	Эскизная проработка дизайн-макета рекламного пиллона.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал для объекта наружной рекламы. Выполнить визуализацию.	кейс-задача
9.	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Световая вывеска, штендер.	Эскизная проработка дизайн-макета световой вывески, штендера.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал для объекта наружной рекламы. Выполнить визуализацию.	кейс-задача
10.	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Фасад и входная группа.	Эскизная проработка дизайн-макета фасад и входной группы магазина.	4	Выполнить 3d-визуализацию.	кейс-задача
11.	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Витрина, выставочная группа.	Эскизная проработка дизайн-макета витрины, выставочной группы	4	Выполнить 3d-визуализацию.	кейс-задача
12.	Раздел 3. Цифровое проектирование в информационном дизайне.		3,75		
13.	Особенности разработки элементов инфографики средствами компьютерного проектирования.	Разработка инфорграфики средствами онлайн-сервисов	2	Выполнение инфографического плаката по индивидуальному заданию.	кейс-задача
14.	Зачет		1,75	Подготовиться к вопросам по теории, выполнить практическое задание.	зачет

очно-заочная форма

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
15	Раздел 1. Цифровое проектирование дизайн-макетов упаковки.		16		
16	Компьютерная разработка дизайн-макета бумажной упаковки. Дизайн-макет картонной пачки и коробки.	Эскизная проработка дизайн-макета картонной пачки. Выполнить чертеж развертки пачки.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста.	кейс-задача
17	Компьютерная разработка дизайн-макета упаковки из полимерных и комбинированных материалов. Дизайн-макет комбинированного пакета.	Эскизная проработка дизайн-макета комбинированного пакета. Определиться с конструкцией пакета.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста.	кейс-задача
18	Компьютерная разработка дизайн-макета стеклянной тары и упаковки.	Эскизная проработка дизайн-макета стеклянной упаковки.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста этикетки.	кейс-задача
19	Компьютерная разработка дизайн-макета металлической упаковки. Дизайн-макет металлической банки и аэрозольного баллона.	Эскизная проработка дизайн-макета аэрозольного баллона	4	Подобрать фото и иллюстративный материал, выполнить коллаж и верстку текста	кейс-задача
20	Раздел 2. Цифровое проектирование дизайн-макетов наружной рекламы и POS-материалов		20		
21	Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Перетяжка.	Эскизная проработка дизайн-макета рекламной перетяжки.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал для объекта наружной рекламы. Выполнить визуализацию.	кейс-задача
22	Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Пиллон.	Эскизная проработка дизайн-макета рекламного пиллона.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал для объекта наружной рекламы. Выполнить визуализацию.	кейс-задача
23	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Световая вывеска, штендер.	Эскизная проработка дизайн-макета световой вывески, штендера.	4	Подобрать фото и иллюстративный материал для объекта наружной рекламы. Выполнить визуализацию.	кейс-задача
24	Компьютерное	Эскизная	4	Выполнить 3d-	кейс-задача

	проектирование и визуализация POS-материалов. Фасад и входная группа.	проработка дизайн-макета фасад и входной группы магазина.		визуализацию.	
25.	Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Витрина, выставочная группа.	Эскизная проработка дизайн-макета витрины, выставочной группы	4	Выполнить 3d-визуализацию.	кейс-задача
26.	Раздел 3. Цифровое проектирование в информационном дизайне.		4		
27.	Особенности разработки элементов инфографики средствами компьютерного проектирования.	Разработка инфографики средствами онлайн-сервисов	2	Выполнение инфографического плаката по индивидуальному заданию.	кейс-задача
28.	Зачет		1,75	Подготовиться к вопросам по теории, выполнить практическое задание.	зачет
29.	Итого		39,75		

6.2. Тематика и задания для практических занятий

не предусмотрены

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

1. Компьютерная разработка дизайн-макета бумажной упаковки. Дизайн-макет картонной пачки и коробки.
2. Компьютерная разработка дизайн-макета упаковки из полимерных и комбинированных материалов. Дизайн-макет комбинированного пакета.
3. Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Перетяжка.
4. Компьютерное проектирование и визуализация объектов наружной рекламы. Пиллон.
5. Компьютерное проектирование и визуализация POS-материалов. Фасад и входная группа.
6. Особенности разработки элементов инфографики средствами компьютерного проектирования.

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

не предусмотрены

Практические занятия по дисциплине «Цифровое проектирование в дизайне» проводятся в компьютерном классе, оснащенном сканером, принтером, выходом в

Интернет. Применяются графические редакторы, ориентированные преимущественно на векторную графику, редакторы растровой графики.

Занятие строится следующим образом:

- Опрос и просмотр работ, выполненных самостоятельно и на предыдущем занятии;
- Объяснение теоретического материала с показом графических изображений из фонда работ студентов в распечатанном или электронном вариантах;
- Выполнение задания;
- Контроль качества выполненного задания;
- Выдача задания на самостоятельную работу.

Контроль выполнения проводится поэтапно, в конце каждой лабораторной работы.

В ходе лабораторных занятий по дисциплине «Компьютерное проектирование» студенты специальности «Графический дизайн» выполняют графические работы на основе теоретического материала, изложенного при изучении «Компьютерных технологий в графическом дизайне», показа графических работ из фонда.

Допуск студента к занятию возможен при положительной оценке по опросу занятия. При сдаче зачета студент сдает также распечатанный отчет по индивидуальному заданию.

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

а) основная:

1. Яцюк Ольга Григорьевна. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / Яцюк Ольга Григорьевна ; Гл. ред. Е. Кондукова. - СПб. : БХВ-Петербург, 2004. - 240 с.: ил.+1CD. - ISBN 5-94157-411-8
2. Голомбински Ким, Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2013
3. Головкин, С. Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С. Б. Головкин. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. - 423 с. - (Серия «Медиаобразование»). - ISBN 978-5-238-01477-7. [Электронный ресурс]; Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=390993/>
4. Компьютерная графика и web-дизайн: учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://znanium.com/bookread2.php?book=922641>. — (Высшее образование).

б) дополнительная:

1. Рассадина С. П. Компьютерные технологии в дизайне: учеб. пособие. Кострома: КГТУ, 2013.
2. Рассадина С. П. Компьютерное проектирование полиграфической продукции и упаковки: учебное пособие. Издательство КГУ, Кострома, 2015. – 83 с.
3. Рассадина С.П. Способы выделения объектов в AdobePhotoshop. Методические указания к л/р для студ. Спец. 052404, 260901, 260902. К.:КГТУ.-2010.-24 с.
4. Смирнова Л.Э. История и теория дизайна [Электронный ресурс]: учебное пособие / Смирнова Л.Э. - Краснояр.: СФУ, 2014. - 224 с.: ISBN 978-5-7638-3096-5 - <http://znanium.com/catalog/product/550383>
5. 3D Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие / Д.А. Хворостов. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 272 с.: 60x90 1/16. - (Высшее

- образование: Бакалавриат). (обложка) ISBN 978-5-91134-894-6 Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=460461>.
6. Графический дизайн рекламы. Плакат / Веселова Ю.В., Семенов О.Г. - Новосибир.: НГТУ, 2012. - 104 с.: ISBN 978-5-7782-2192-5. [Электронный ресурс]; Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=556602>
 7. Колпашиков, Л.С. Дизайн: три методики проектирования: Учеб. пособ. - СПб. : РГПУ им. А. И. Герцена, 2013. - 56 с. : схем., табл. - ISBN 978-5-8064-1940-9 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428259](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428259)
 8. Журнал Publish : дизайн, верстка, печать. [Электронный ресурс]; Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=492805&sr=1.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информационно-образовательные ресурсы:

1. www.thedieline.com сайт об упаковке. Новости, статьи, аналитика с разбивкой по товарным индустриям и видам упаковки. Здесь можно найти все, что актуально и оригинально
2. behance.net
3. <http://fishki.net/1330963-luchshij-dizajn-upakovki-top-45.html.html> сайт об упаковке.
4. designniskinky.net новости дизайна.
5. designyoutrust.com ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне.
6. thedieline.com лучшие работы в дизайне упаковки
7. bangbangstudio.ru качественный российский сайт для иллюстраторов.

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Университетская библиотека online»
3. ЭБС «Znanium»

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

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
211 Аудитория компьютерных технологий	Число посадочных мест-9, компьютерные столы - 8 шт., стол для переговоров. Телевизор Philips диагональ 81 см/32`` модель 393АД3208Е/60;	OpenOffice Apache License 2.0, свободный пакет офисных приложений; Adobe Acrobat Reader, проприетарная,

	<p>Доска передвижная поворотная ДП-12; ПК (для преподавателя) AcerP236H +с/блок: Intel(R)Core(TM)i3CPU 540-процессор двухядерныйSocket 1156-1 комплект. ПК (учебные): Acer V193 black+ с/блок R-Style Proxima MC 852 (HD4670)-7 комплектов.; <u>планшет графический</u> Wacom Bamboo Fun Medium A5 Wide USB-7 шт.; <u>сканер</u> Mustek A3 1200S (CIS, A3, 1200*1200 dpi, USB 2.0)</p>	<p>бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF; Adobe In Design, проприетарная, лиц. №1407-1002-9880- 5029-9449-0662 (бессрочная); Inkscape GNU GPL v2, свободно распространяемый векторный графический редактор; GIMP GNU GPL v3, свободно распространяемый растровый графический редактор Autodesk Fusion 360 бесплатная программа для 3d-моделирования ПО Kaspersky Endpont Security. Поставщик ООО Системный интегратор. Договор № СИ0002820 от 31.03.2017 Adobe Creative Suite 6. Поставщик ООО Точка Комп. Договор № 2-ЭА- 2014 от 29.05.2014</p>
--	--	---