

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ART-МЕНЕДЖМЕНТА

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по научно-методической
и учебной работе

Е. И. Скафа

«22» апреля 2020 г.

МП



**Рабочая программа учебной дисциплины
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»**

Укрупненная группа направлений подготовки	<i>54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств</i>
Направление подготовки	<i>54.04.01 Дизайн</i>
Магистерская программа	<i>Дизайн</i>
Программа подготовки	<i>Академическая магистратура</i>
Квалификация	<i>Магистр</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Донецк 2020

УТВЕРЖДАЮ:

И. о. декана экономического факультета
Полшков Ю. Н.

21.04.2020 г.



Рабочая программа учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне» составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 21 марта 2016 г. № 255.

Программа составлена с учетом ГОС ВПО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки ДНР от 13 июня 2016 г. № 615, зарегистрированного в Министерстве юстиции ДНР от 28 июня 2016 г. № 1369; Порядка организации учебного процесса в образовательных организациях высшего профессионального образования Донецкой Народной Республики, утвержденного приказом Министерства образования и науки ДНР № 1171 от 10.11.2017 г. (с изменениями, внесенными от 03.05.2019 г. №567); учебного плана по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (Магистерской программы: Дизайн), разработанного в ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет».

Разработчик:

старший преподаватель кафедры дизайна и art-менеджмента

Гурова Н. А.

Программа учебной дисциплины утверждена на заседании кафедры дизайна и art-менеджмента

Протокол № 8а от «16» апреля 2020 г.

Зав. кафедрой

Трошкин А. В.

Программа учебной дисциплины одобрена учебно-методической комиссией экономического факультета

Протокол № 8 от «20» апреля 2020 года

Председатель УМК

Стрелина Е. Н.

1. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ И МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Учебная дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к вариативной части образовательной программы и является одной из основных дисциплин, формирующих профессиональные качества дизайнера.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, *формируемые на предыдущем* уровне образования, и *сопутствующими дисциплинами* – история и методология дизайн-проектирования, дизайн-проектирование. Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является основой для *последующих дисциплин* – компьютерные технологии в дизайне, реклама и визуальные коммуникации, эстетизация образовательного пространства, методы разработки дизайн-концепций, дизайн выставочных пространств и является основой для подготовки магистерской диссертации.

Структура дисциплины

Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Магистерская программа	Дизайн
Программа подготовки	Академическая магистратура
Квалификация	Магистр
Количество содержательных модулей (тем)	2 (4)
Дисциплина общенаучного/профессионального блока, базовой / вариативной части образовательной программы *	Вариативная часть
Формы контроля	модульный контроль в 1-м семестре, зачет в 1-м семестре
Количество зачетных единиц	4
Количество часов	1
Год подготовки	1
Семестр	144
Количество часов	
- лекционных	-
- практических, семинарских	-
- лабораторных	36
- самостоятельной работы	108
в т.ч. индивидуальное задание	40
Недельное количество часов, т.ч.	8
аудиторных	2
самостоятельной работы студента	6

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» – совершенствование умений и навыков в области информационных технологий, развитие умений ставить и решать задачи, связанные с применением современных информационных технологий в дизайне.

Задачи – формирование у студентов представлений о значимости информационной культуры и системных знаний об основных направлениях, тенденциях и проблемах развития информационных технологий, а так же постоянно развивающихся инновационных технологиях для дальнейшего их профессионального применения в дизайне; совершенствование навыков пользования современными графическими программами и HTML-редакторами.

Требования к результатам освоения дисциплины:

процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО РФ по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 21 марта 2016 г. № 255

общекультурных (ОК):	
ОК-1	способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
ОК-3	готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала
общепрофессиональных (ОПК):	
ОПК-1	способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень;
ОПК-2	способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности;
ОПК-3	готовностью использовать на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ;
ОПК-4	способностью вести научную и профессиональную дискуссию;
ОПК-5	готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности;
ОПК-6	способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности;
ОПК-7	готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы);
ОПК-9	способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни;
ОПК-10	готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).
профессиональных (ПК)	
научно-исследовательская и педагогическая деятельность	
ПК-1	готовностью демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями;
ПК-2	способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов, ориентированностью на разработку и внедрение инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, создание авторских программ и курсов;
художественно-творческая деятельность	

ПК-3	способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением
проектная деятельность	
ПК-5	готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике;
информационно-коммуникативная деятельность	
ПК-6	готовностью демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владение приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач;
производственно-технологическая деятельность	
ПК-7	готовностью к оценке технологичности проектно-конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства;
организационно-управленческая деятельность	
ПК-9	способностью организации работы творческого коллектива исполнителей, готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости;
экспертно-консультационная и инновационная деятельность	
ПК-10	способностью владеть методами авторского надзора, способами продвижения творческого продукта на рынке услуг и иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера;
инновационная деятельность	
ПК-11	способностью к трансформации художественных идей, результатов научных исследований, внедрению их в практику и организации проведения художественно-творческих мероприятий.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен.

знать:

- роль и значения информации и информационных технологий в развитии современного общества;
- основные понятия и классификацию информационных технологий и особенности их применения в современном дизайне;
- направления использования информационных технологий, средства и методы информационных технологий, применяемые в образовательной и профессиональной деятельности;
- основные технические и программные средства и основные этапы дизайна продукции;
- особенности создания веб-контента, для представления результатов научной и профессиональной деятельности;

уметь:

- ориентироваться в операционной среде и профессиональных программных пакетах;
- ставить и решать задачи, связанные с применением информационных технологий в дизайне;
- применять аппаратные и программные средства информационного дизайна;
- самостоятельно осваивать новые информационные технологии и творчески использовать их в практической деятельности.

– пользоваться информационно-поисковыми системами и программным графическим обеспечением общего назначения;

владеть:

– приемам работы с программным обеспечением для редактирования векторной и растровой графики, средствами создания веб-ресурсов;

– навыками использования сервисов Интернета для получения и обработки необходимой информации, оформления ее в виде профессионально подготовленных документов и презентационных материалов.

3. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лабораторные занятия, самостоятельную работу студентов.

Материал излагается с использованием объяснительно-иллюстративных, эвристических и исследовательских методов преподавания. При проведении лабораторных занятий используются мультимедийные презентации, документальные и анимационные видеоролики научно-познавательного характера.

В учебном процессе применяются активные и интерактивные формы проведения занятий (разбор конкретных ситуаций, дискуссия), внеаудиторная самостоятельная работа, балльно-рейтинговая система оценки успеваемости, личностно-ориентированное обучение, методы проблемного и проектного обучения, внедрение системы онлайн-поддержки внеаудиторной работы студентов.

Использование в учебном процессе интернет-ресурсов по данному курсу; рассмотрение задач, максимально приближенных к конкретным практическим ситуациям, самостоятельная работа; контрольные работы.

Самостоятельная работа студентов предусматривает подготовку к лабораторным занятиям, подготовку конспектов, презентаций по отдельным вопросам изучаемых тем, поиск и обзор электронных источников, изучение учебной и методической литературы, аннотаций статей.

Тематический план дисциплины «Информационные технологии в дизайне»

Темы	Краткое содержание темы
Содержательный модуль 1	
Современные информационные технологии	
1. Основные понятия информационных технологий	1.1. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера. 1.2. Инструментальные средства информационных технологий.
2. Технологии поиска информации	2.1. Организация поиска информации в сети Интернет. 2.2. Классификация информационно-поискового языка.
3. Сетевые информационные технологии	3.1. Информационные ресурсы. 3.2. Классификация сервисов Интернет.
Содержательный модуль 2	
Организация размещения информации в сети Internet	
4. Подготовка и размещение информации в сети Internet.	4.1. Синтаксические особенности языка HTML. 4.2. Структура и синтаксис таблиц стилей (CSS).

Структура дисциплины «Информационные технологии в дизайне» по видам учебной деятельности

Названия содержательных модулей и тем	Количество часов			
	Очная форма			
	всего	в т.ч.		
		лекции	лабораторные	самостоятель ная работа
Содержательный модуль 1 Современные информационные технологии				
1. Основные понятия информационных технологий	16	0	4	12
2. Технологии поиска информации	24	0	6	18
3. Сетевые информационные технологии	32	0	8	24
Итого по содержательному модулю 1	72	0	18	54
Содержательный модуль 2 Организация размещения информации в сети Интернет				
4. Подготовка и размещение информации в сети Интернет	72	0	18	54
Итого по содержательному модулю 2	72	0	18	54
Всего часов по курсу	144	0	36	108

4. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Содержательный модуль 1 Современные информационные технологии

1. Понятие информационной технологии. Информационные системы. Информационные процессы.
2. Уровни представления информационных технологий. Описание методов получения, обработки и хранения информации.
3. Инструментальные средства информационных технологий.
4. Информационные ресурсы. Основные виды информационных ресурсов.
5. Алгоритм поиска информации.
6. Виды информационного поиска.
7. Информационно-поисковые языки и их классификация.
8. Поисковые системы и их основные сервисы.
9. Гипертекстовая технология. Дайте и сравните различные определения гипермедиа.
10. Какую новую роль приобретает документ в среде гипермедиа?
11. Опишите примеры реализации среды гипермедиа (с кратким анализом их элементов, средств и особенностей).
12. Компоненты гипертекста.
13. Технология мультимедиа. Дайте и сравните различные определения мультимедиа.
14. Перечислите и поясните отличительные признаки мультимедиа.
15. Основные направления использования мультимедиа.

16. Компоненты мультимедиа.
17. Чем отличается гипермедиа от мультимедиа?
18. Опишите сферы и примеры применения гипермедиа и мультимедиа.

Содержательный модуль 2

Организация размещения информации в сети Интернет

19. Синтаксические особенности языка HTML.
20. Структура и синтаксис таблиц стилей (CSS).
21. Динамические и интерактивные компоненты.
22. Системы управления веб-контентом.
23. Способы размещения информации в сети Интернет.

5. ОБРАЗЕЦ ЗАДАНИЯ МОДУЛЬНОЙ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Уровень высшего образования: магистратура

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Магистерская программа: Дизайн

Форма обучения: очная

Семестр: первый

Учебная дисциплина: «Информационные технологии в дизайне»

Модульная контрольная работа

Вариант № n

1. Стандарт пользовательского интерфейса обеспечивает функции
 - а) общения приложения одного компьютера с приложением другого компьютера;
 - б) общения приложения с пользователем;
 - в) общения пользователя с приложением;
 - г) правил работы с приложением;
 - д) языка общения.
2. Пользовательский интерфейс обеспечивает пользователю навыки
 - а) формирования одинаковой реакции на одинаковые действия разных приложений;
 - б) формирования одинаковых действий разных приложений;
 - б) согласованности синтаксического аспекта разных приложений (язык общения);
 - г) согласованности последовательности запросов разных приложений (язык действий);
 - д) семантической согласованности элементов, составляющих пользовательский интерфейс;
3. Навигация по приложению означает действия
 - а) движения по любому пути приложения;
 - б) выполнения любого действия приложения;
 - в) выполнения унифицированного действия;
 - г) выполнения команды операционной системы;
 - д) перехода к другому приложению.
4. Метод дискретного представления информации на узлах, соединяемых при помощи ссылок. Данные могут быть представлены в виде текста, графики, звукозаписей, видеозаписей, мультипликации, фотографий или исполняемой документации.
 - а) гипермедиа;
 - б) гиперссылка;
 - в) гипертекстовая система;
 - г) гипертекст.

5. Метод дискретного представления информации на узлах, соединяемых при помощи ссылок. Данные могут быть представлены в виде текста, графики, звукозаписей, видеозаписей, мультипликации, фотографий или исполняемой документации.

- а) гипермедиа;
- б) гиперссылка;
- в) гипертекстовая система;
- г) гипертекст.

6. Понятие, описывающее тип интерактивной среды с возможностями выполнения переходов по ссылкам. Ссылки (адреса формата URL), внедренные в слова, фразы или рисунки, позволяют пользователю выбрать (установить указатель и нажать левую кнопку мыши) текст или рисунок и немедленно вывести связанные с ним сведения и материалы мультимедиа.

- а) гипермедиа;
- б) гиперссылка;
- в) гипертекстовая система;
- г) гипертекст.

7. представление информации в виде некоторого графа, в узлах которого содержатся текстовые элементы (предложения, абзацы, страницы или даже целые статьи либо книги), а между узлами имеются связи, с помощью которых можно переходить от одного текстового элемента к другому.

- а) гипермедиа;
- б) гиперссылка;
- в) гипертекстовая система;
- г) гипертекст.

8. Компьютерная программа, которая работает в режиме диалога с пользователем.

- а) интерактивная программа;
- б) диалоговая программа;
- в) разговорная программа;
- г) интерактивная доска.

9. Система научных и инженерных знаний, а также методов и средств, которая используется для создания, сбора, передачи, хранения и обработки информации в предметной области.

- а) информационная технология;
- б) информационная система;
- в) информатика;
- г) кибернетика.

10. Программное обеспечение, автоматически собирающее и классифицирующее информацию о сайтах в Internet выдающее ее по запросу пользователей.

- а) поисковая машина;
- б) база знаний;
- в) база данных;
- г) форум.

6. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 20 баллов – по одному баллу за каждый правильный ответ на тест.

7. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Организационно-учебная работа студента в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, активность во время проведения лабораторных занятий (участие в обсуждении пройденного материала).

Самостоятельная работа (включая выполнение СРС и ИРС) оценивается в 60 баллов. В разрезе отдельных тем оценивание осуществляется следующим образом.

Оценивание СРС и ИРС по дисциплине «Информационные технологии в дизайне»

№ п/п	Тема	СРС	ИРС
Содержательный модуль 1 Современные информационные технологии			
1.	Основные понятия информационных технологий	5	
2.	Технологии поиска информации	5	
3.	Сетевые информационные технологии	10	
Итого по содержательному модулю 1		20	0
Содержательный модуль 2 Организация размещения информации в сети Интернет			
4.	Подготовка и размещение информации в сети Интернет		40
Итого по содержательному модулю 2		0	40
Всего		60	

8. ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Индивидуальное задание заключается в создании веб-ресурса (образовательного веб-квеста) на заданную тему.

Требования к выполнению индивидуального задания.

Веб-квест должен состоять из следующих разделов:

Введение – краткое описание темы Веб-квеста. Этот раздел предназначен для привлечения интереса участников. На этом этапе ставится проблема, и роли участников чётко прописываются.

Задание – формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата (например, решить данную проблему, найти ответы на поставленные вопросы, или определяется позиция, которую нужно защитить). Само задание должно быть понятным, интересным и выполнимым.

Порядок работы и необходимые ресурсы. Участникам даётся описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно и плодотворно организовать работу над Веб-квестом.

Оценивание – описание критериев и параметров оценки выполнения Веб-квеста, которое представляется в виде бланка. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в Веб-квесте. Участники знакомятся с критериями перед выполнением задания, чтобы понимать, что от них требуется и к чему нужно стремиться при выполнении поставленного задания.

Заключение – краткое описание того, чему смогут научиться участники, выполнив данный Веб-квест.

Использованные материалы – ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания Веб-квеста.

Комментарии для преподавателя – методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать Веб-квест.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ИНДИВИДУАЛЬНОГО ТВОРЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ

Защита индивидуального задания происходит поэтапно после изучения соответствующей темы в форме собеседования с преподавателем. В конце работа сдается в электронном виде.

Индивидуальное задание оценивается максимально в 40 баллов.

40 баллов – выполнено в полном объеме, представленный графический материал выполнен на высоком профессиональном уровне в компьютерной графике. в ходе доклада и последующих ответов студент продемонстрировал уверенные знания по вопросам индивидуального задания, способы решения порученной проектной задачи, знание специальной литературы по теме решаемых на практике задач, владение терминологией и грамотной речью;

До 30 баллов – выполнены не менее 4/5 части индивидуального задания; представленный графический материал выполнен на высоком уровне с незначительными недочетами в компьютерной графике; в ходе ответов на вопросы студент демонстрирует хорошие знания по вопросам индивидуального задания, владение терминологией, грамотной речью, знание специальной литературы.

До 20 баллов – выполнены не менее 2/3 части индивидуального задания; представленный графический материал имеет значительные недочеты в компьютерной графике; в ходе ответов студент демонстрирует удовлетворительные, но поверхностные знания по вопросам индивидуального задания и способам решения проектных и организационных задач; затруднения с использованием научно-понятийного аппарата и терминологии курса; логически недостаточно четкое построение ответа,

10 баллов – выполнено менее половины индивидуального задания; представленный графический материал не выполнен в компьютерной графике; в ходе последующих ответов на вопросы студент показывает неудовлетворительные знания по вопросам индивидуального задания; при изложении материала допущены принципиальные ошибки, не сформулированы выводы и обобщения.

0 баллов – задание не выполнено.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ОБЩЕЙ УСПЕВАЕМОСТИ

Общая оценка знаний студентов по дисциплине проводится по 100-балльной шкале согласно следующим критериям:

Содержательные модули	Вид работы	Баллы
Содержательный модуль 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Самостоятельная и индивидуальная работа	20
	Модульная контрольная работа	20
	Итого	50
Содержательный модуль 2	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Самостоятельная и индивидуальная работа	40
	Итого	50
Общий итог		100

Порядок оценивания учебных достижений обучающихся

Оценка по шкале ECTS	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по государственной шкале (экзамен, дифференцированный зачет)	Оценка по государственной шкале (зачет)
A	90-100	5 (отлично)	зачтено
B	80-89	4 (хорошо)	зачтено
C	75-79	4 (хорошо)	зачтено
D	70-74	3 (удовлетворительно)	зачтено
E	60-69	3 (удовлетворительно)	зачтено
FX	35-59	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной аттестации	не зачтено
F	0-34	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи при условии обязательного набора дополнительных баллов	не зачтено

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м (ул. Челюскинцев, 186) и 5-м учебных корпусах (ул. Челюскинцев, 189 в) университета. Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской, мультимедийный проектор и экран, ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя. Выход в Интернет проводной или с использованием Wi-Fi, с наличием необходимых оборудования для изобразительной деятельности (мольберты, доски для демонстрации изображений, художественный реквизит) и др.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методических кабинетах 7-го (ауд.108) и 5-го учебных корпусов (ауд. 207), материально-техническая база учебной лаборатории кафедры дизайна и арт-менеджмента и межкафедральной лаборатории.

В процессе обучения студенты имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета ГОУ ВПО «ДонНУ». С использованием ресурсов платформы дистанционного обучения также осуществляется текущий контроль знаний студентов на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

12. РЕСУРСЫ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Изучение дисциплины «Информационные технологии в дизайне» может осуществляться с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий:

1. Дистанционный курс «Информационные технологии в дизайне» для студентов направления подготовки 54.04.01 Дизайн доступен по ссылке на платформе Moodle Центра дистанционного обучения экономического факультета ГОУ ВПО «ДОННУ»: <http://ef.donnu-support.ru/moodle/course/view.php?id=887>.

2. Облако сервиса mail.ru Гурова Н. А. Папка «Информационные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/7LBz/2JfKijdEY>

13. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Наименование основной литературы			
№ п/п		Кол-во экземпляров в библиотеке ДонНУ	Наличие электронной версии в ЭБС ДонНУ
1	Информационные технологии в дизайне: учебное пособие для студентов направления подготовки 54.04.01 Дизайн / сост.: Н. А. Гурова, А. В. Трошкин. – Донецк: ДонНУ, 2019. – 95 с.		+
2	Гурова, Н. А. Информационные технологии в дизайне: учебно-методическое пособие для студентов направления подготовки 54.04.01 Дизайн / Н. А. Гурова. – Донецк: ДонНУ, 2019. – 90 с.		+
Наименований основной литературы: 2		0 печатных экземпляров	2 электронных ресурса
Наименования дополнительной литературы			
			Наличие в ЭБС «Университетская библиотека ONLINE»
1	Теория информации. Теоретические основы создания информационного общества : учебное пособие для вузов / В. А. Шапцев, Ю. В. Бидуля ; Тюменский государственный университет. – М. : Издательство Юрайт, 2019. — 117 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-02989-5. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://biblio-online.ru/bcode/4344505		+
2	Хныкина, А.Г. Информационные технологии / А.Г. Хныкина, Т.В. Минкина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : СКФУ, 2017. – 126 с. : схем., ил. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494703		+
3	Информационные технологии / Ю.Ю. Громов, И.В. Дидрих, О.Г. Иванова, и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». – Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. – 260 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444641		+
4	Исакова, А.И. Основы информационных технологий / А.И. Исакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации. – Томск : ТУСУР, 2016. – 206 с. : ил. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480808		+
Наименований дополнительной литературы: 4		0 печатных экземпляров	4 электронных ресурса
Всего по дисциплине «Информационные технологии в дизайне»		0 печатных экземпляров	6 электронных ресурсов
Наименований: 6			
№ п/п	Периодические издания	Кол-во экземпляров в библиотеке ДонНУ	Наличие электронной версии в ЭБС «Elibrary»
1	Международный журнал научных исследований «Дизайн.		+

	Искусство. Промышленность». Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет (Челябинск)		Доступный архив 2012-2019
2	Журнал «АРХИТЕКТУРА И ДИЗАЙН» Общество с ограниченной ответственностью "НБ-Медиа" (Москва)		+ Доступный архив 2017-2018
	<i>Наименований 2</i>	<i>0 печатных издания</i>	<i>2 электронных ресурса</i>

14. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Научная библиотека Донецкого национального университета. – Режим доступа: library.donnu.ru
2. Сборник статей по истории и теории дизайна. – Режим доступа: <http://www.fondartproject.ru/publishing/problemy-dizaina-5-sbornik-statei>.
3. Официальный сайт Союза дизайнеров России. – Режим доступа: <http://www.design-union.ru>.
4. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне. – Режим доступа: <https://www.designboom.com>.
5. Информационное агентство Союза архитекторов. – Режим доступа: <http://www.architektor.ru>.

15. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДОННУ № 46484614);
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДОННУ лицензия № 46472919);
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы DreamSpark для высших учебных заведений);
4. Лицензии GPL для свободного программного обеспечения: Антивирус Касперского, Libre Office, Adobe Acrobat Reader, xPDF, Paint.NET.