

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.02 ЦИФРОВОЙ РИСУНОК

Направление подготовки 54.04.01 Дизайн.

Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

Квалификация выпускника магистр

Форма обучения очная

Химки

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Дисциплина «Цифровой рисунок» изучается в 1,2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения Комплекс базовой предпрофессиональной подготовки учащегося профиля цифровой дизайн. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения: Дизайн-проектирование, технологии в дизайне, Моушен-дизайн, Проектная деятельность в дизайне, Выполнение и защита ВКР

Цели:

Основная цель заключается в формировании у студентов профессиональных навыков создания цифровых изображений, развития художественного мышления и умения применять современные цифровые технологии для решения творческих задач в области дизайна. Дисциплина направлена на развитие способности студентов к самооценке и совершенствованию своей деятельности, а также на формирование навыков определения приоритетов в творческом процессе.

Задачи:

- Формирование технических навыков работы с цифровыми инструментами: освоение программного обеспечения для создания цифровых изображений, изучение основ работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода, развитие навыков работы с различными техниками цифрового рисования.
- Развитие художественного мышления и творческого подхода: изучение основ композиции, цветоведения, перспективы и анатомии для создания качественных цифровых изображений, формирование умения разрабатывать концепции и визуализировать идеи в цифровом формате, развитие навыков создания иллюстраций, персонажей, интерфейсов и других элементов дизайна.
- Формирование способности к самооценке и совершенствованию деятельности: развитие навыков критического анализа собственных работ и работ коллег, обучение методам постановки целей и задач в творческом процессе, формирование умения определять приоритеты в работе и совершенствовать свои навыки на основе обратной связи и саморефлексии.
- Развитие профессиональных компетенций в области цифрового дизайна: освоение методов проектирования и реализации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий, формирование умения адаптировать свои работы под требования заказчика или целевой аудитории, развитие навыков работы в команде и управления проектами в области цифрового дизайна.
- Подготовка к профессиональной деятельности: изучение современных тенденций в цифровом искусстве и дизайне, формирование портфолио из выполненных работ для демонстрации профессиональных навыков, развитие навыков презентации своих проектов и защиты творческих решений.

В процессе освоения дисциплины у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

- **УК-6** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.
- **ПК-1** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам

различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.

Знать:

- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;

Уметь:

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Планировать системные действия для достижения означенной цели;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;

Владеть:

- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям
- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опытом применения объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Способностью к самоорганизации и самообразованию;
- Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-1.1.

Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

ПК-1.2.

Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

ПК-1.3.

Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

ПК-1.4.

Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.5.

Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра. Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; его готовность к семинарским занятиям, подготовка докладов и презентаций в процессе самостоятельной работы. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела «основы гештальтпсихологии в искусстве». Рубежная аттестация проводится в виде семинара: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершённому разделу дисциплины (разделы 1-4) или оценки доклада-презентации по выбранной студентом теме. Таким образом, рубежная аттестация проводится на 8 и 16-17 неделях 8 семестра.

Промежуточная аттестация – экзамен – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 1 и 2 семестра обучения в форме защиты индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

2. Методические рекомендации по заданиям текущей аттестации: сбор материала по темам разделов

Типовые задания для практических занятий

1. *Анализ исторических примеров цифрового искусства и дизайна.*
2. *Выявить влияния технологий на эволюцию визуальной культуры.*
3. *Анализ кейсов, связанных с социальными, культурными и экологическими проблемами в дизайне.*
4. *Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем (например, создание инклюзивного интерфейса или экологичного дизайна).*
5. *Освоение интерфейса и базовых функций программ для цифрового рисунка.*
6. *Настройка графического планшета и выполнение простых упражнений (линии, формы, заливки).*
7. *Создание и редактирование растровых изображений (например, обработка фотографий, создание коллажей).*
8. *Выполнение упражнений на использование слоев, масок и фильтров.*
9. *Создание векторных иллюстраций (например, логотипы, иконки, паттерны).*
10. *Выполнение упражнений на использование кривых Безье и других векторных инструментов.*
11. *Создание композиций с использованием простых геометрических форм.*
12. *Упражнения на подбор цветовых палитр и создание гармоничных сочетаний.*
13. *Работа с освещением и тенями на примере простых объектов.*
14. *Выполнение стандартных задач: создание логотипа, иконки, макета для печати.*
15. *Упражнения на работу с типографикой и текстовыми блоками.*
16. *Анализ кейсов междисциплинарных проектов.*
17. *Обсуждение роли дизайна в интеграции различных технологий и дисциплин.*
18. *Выполнение упражнений на интеграцию дизайна с программированием (например, создание простого веб-интерфейса).*
19. *Разработка дизайн-решений с учетом маркетинговых и психологических аспектов.*

20. Разработка концепции сложного проекта (например, образовательной платформы, интерактивной инсталляции).
21. Создание прототипов, объединяющих различные дисциплины (дизайн, программирование, маркетинг).
22. Разработка концепции и прототипа междисциплинарного проекта (например, AR-приложения или интерактивной инсталляции).
23. Презентация проекта и обсуждение возможностей его реализации.
24. Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы
25. Анализ примеров интерфейсов, созданных по отраслевым стандартам.
26. Создание макетов, соответствующих Material Design или Human Interface Guidelines.
27. Разработка документации для передачи проекта разработчикам.
28. Упражнения на планирование этапов проекта и распределение задач.
29. Создание интерфейсов, соответствующих стандартам доступности.
30. Тестирование доступности с использованием инструментов (например, Axe, WAVE).
31. Проведение юзабилити-тестирования и анализ результатов.
32. Оптимизация дизайна для повышения производительности и удобства использования.
33. Разработка интерфейса для мобильного приложения или веб-сайта.
34. Создание дизайн-системы для проекта.
35. Проведение SWOT-анализа своих проектов.
36. Написание рефлексивных отчетов по выполненным работам.
37. Постановка целей на основе самооценки.
38. Разработка индивидуального плана профессионального развития.
39. Проведение опросов и интервью для получения обратной связи.
40. Внесение изменений в свои проекты на основе полученной обратной связи.
41. Разработка структуры и наполнение портфолио.
42. Создание резюме и подготовка к собеседованиям.
43. Исследование и презентация кейсов успешных дизайнеров.
44. Разработка личной стратегии профессионального развития на основе анализа кейсов.
45. Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

Дополнительная литература:

5. Ланда, Р. Дизайн как профессия: Цифровые технологии в дизайне / Р. Ланда. – Москва : АСТ, 2021. – 352 с. – ISBN 978-5-17-134567-8.
6. Кларк, А. Цифровая живопись: Техники и вдохновение / А. Кларк. – Москва : Бомбора, 2020. – 240 с. – ISBN 978-5-04-112346-3.
7. Бергер, Д. Цифровой дизайн: От идеи до реализации / Д. Бергер. – Москва : Эксмо, 2019. – 304 с. – ISBN 978-5-04-112347-0.
8. Хедервик, Т. Процесс дизайна: Цифровые инструменты и методы / Т. Хедервик. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 288 с. – ISBN 978-5-00169-123-4.
9. Родригес, К. Цифровой рисунок для начинающих / К. Родригес. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 192 с. – ISBN 978-5-4461-1234-0.
10. Миллер, Л. Цифровой дизайн: Теория и практика / Л. Миллер. – Москва : Эксмо, 2020. – 272 с. – ISBN 978-5-04-112348-7.
11. Смит, Дж. Цифровое искусство: Техники и инструменты / Дж. Смит. – Москва : Бомбора, 2019. – 256 с. – ISBN 978-5-04-112349-4.
12. Гибсон, Д. Цифровой дизайн: Основы и практика / Д. Гибсон. – Москва : АСТ, 2021. – 336 с. – ISBN 978-5-17-134568-5.

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Для освоения дисциплины обучающимся обеспечен доступ к электронным информационным ресурсам, содержащим профессиональную базу данных и литературные источники, дополняющие перечень литературы:

1. ЭБС ЛАНЬ. Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
2. ЭБС ЮРАЙТ. Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ. Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

1. Электронные ресурсы:

2. Skillshare [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.skillshare.com>.
3. Coursera [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.coursera.org>.
4. Proko [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV>.
5. Ctrl+Paint [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ctrlpaint.com>.
6. The Futur [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/c/TheFuturIsHere>.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы лекционных и практических занятий

1. Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна

1.1. История и эволюция цифрового рисунка и дизайна

• Ключевые моменты:

- Зарождение цифрового искусства: от первых экспериментов с компьютерной графикой до современных технологий.
- Влияние технологического прогресса на развитие цифрового дизайна (появление графических планшетов, 3D-моделирования, искусственного интеллекта).

- Роль цифрового рисунка в современном дизайне: от иллюстраций до интерфейсов и виртуальной реальности.
- **Практическая часть:**
 - Анализ исторических примеров цифрового искусства и дизайна.
 - Обсуждение влияния технологий на эволюцию визуальной культуры.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

1.2. Актуальные проблемы цифрового дизайна

- **Ключевые моменты:**
 - **Социальные аспекты:**
 - Инклюзивный дизайн: создание продуктов, доступных для людей с ограниченными возможностями.
 - Этика в дизайне: манипуляция вниманием, конфиденциальность данных, ответственность за влияние на общество.
 - **Культурные аспекты:**
 - Учет культурных особенностей при создании дизайн-решений.
 - Проблемы глобализации и локализации цифровых продуктов.
 - **Экологические аспекты:**
 - Устойчивый дизайн: минимизация цифрового углеродного следа.
 - Проблемы электронных отходов и энергопотребления цифровых технологий.
- **Практическая часть:**
 - Анализ кейсов, связанных с социальными, культурными и экологическими проблемами в дизайне.
 - Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем (например, создание инклюзивного интерфейса или экологичного дизайна).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

1.3. Роль цифрового дизайна в современном обществе

- **Ключевые моменты:**
 - Влияние цифрового дизайна на повседневную жизнь: от интерфейсов до виртуальных миров.
 - Роль дизайна в формировании пользовательского опыта (UX) и взаимодействия с технологиями.
 - Цифровой дизайн как инструмент решения социальных и культурных проблем.
- **Практическая часть:**
 - Обсуждение примеров успешных проектов, которые изменили общество (например, приложения для образования, здравоохранения, экологии).
 - Разработка идей для проектов, направленных на решение социальных или культурных проблем.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2 Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты

2.1. Введение в цифровые инструменты и технологии

- **Ключевые моменты:**
 - Обзор программного обеспечения для цифрового рисунка: Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW, Figma и др.
 - Основные различия между растровой и векторной графикой.
 - Введение в работу с графическими планшетами и другими устройствами ввода (стилусы, сенсорные экраны).
- **Практическая часть:**
 - Освоение интерфейса и базовых функций программ для цифрового рисунка.
 - Настройка графического планшета и выполнение простых упражнений (линии, формы, заливки).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.2. Работа с растровой графикой

- **Ключевые моменты:**
 - Основы работы с растровыми изображениями: разрешение, цветовые модели (RGB, CMYK), форматы файлов (JPEG, PNG, PSD).
 - Инструменты для редактирования изображений: кисти, слои, маски, фильтры.
 - Техники ретуши, цветокоррекции и композиции.
- **Практическая часть:**
 - Создание и редактирование растровых изображений (например, обработка фотографий, создание коллажей).
 - Выполнение упражнений на использование слоев, масок и фильтров.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.3. Работа с векторной графикой

- **Ключевые моменты:**
 - Основы векторной графики: кривые Безье, формы, заливки, обводки.
 - Преимущества векторной графики для создания логотипов, иконок, иллюстраций.
 - Инструменты для работы с векторной графикой: перо, формы, градиенты.
- **Практическая часть:**
 - Создание векторных иллюстраций (например, логотипы, иконки, паттерны).
 - Выполнение упражнений на использование кривых Безье и других векторных инструментов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.4. Основы композиции и цветоведения

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы композиции: баланс, ритм, контраст, акценты.
 - Основы цветоведения: цветовой круг, гармония цветов, психология цвета.
 - Работа с освещением и тенями в цифровом рисунке.

- **Практическая часть:**
 - Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
 - Упражнения на подбор цветовых палитр и создание гармоничных сочетаний.
 - Работа с освещением и тенями на примере простых объектов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

2.5. Стандартные задачи в цифровом дизайне

- **Ключевые моменты:**
 - Создание логотипов, иконок, иллюстраций.
 - Разработка макетов для печати (визитки, буклеты, плакаты) и цифровых носителей (веб-сайты, мобильные приложения).
 - Основы типографики: выбор шрифтов, создание текстовых блоков.
- **Практическая часть:**
 - Выполнение стандартных задач: создание логотипа, иконки, макета для печати.
 - Упражнения на работу с типографикой и текстовыми блоками.

3 Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне

3.1. Введение в междисциплинарный дизайн

- **Ключевые моменты:**
 - Понятие междисциплинарного подхода в цифровом дизайне.
 - Взаимодействие цифрового дизайна с другими областями: программирование, маркетинг, психология, искусственный интеллект, 3D-моделирование.
 - Примеры успешных междисциплинарных проектов (например, интерактивные инсталляции, образовательные платформы, AR/VR-приложения).
- **Практическая часть:**
 - Анализ кейсов междисциплинарных проектов.
 - Обсуждение роли дизайна в интеграции различных технологий и дисциплин.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.

3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

3.2. Основы взаимодействия с другими дисциплинами

- **Ключевые моменты:**
 - **Программирование:**
 - Основы верстки и интеграции дизайна с технической частью (HTML, CSS, JavaScript).
 - Взаимодействие с разработчиками: передача макетов, спецификации, гайдлайны.
 - **Маркетинг:**
 - Понимание целевой аудитории и бизнес-требований.
 - Создание дизайн-решений, направленных на повышение конверсии и вовлеченности пользователей.
 - **Психология:**
 - Принципы UX/UI-дизайна: удобство использования, эмоциональный дизайн.
 - Учет когнитивных особенностей пользователей при создании интерфейсов.
 - **Искусственный интеллект:**
 - Использование AI в дизайне: генерация изображений, персонализация интерфейсов.
- **Практическая часть:**
 - Выполнение упражнений на интеграцию дизайна с программированием (например, создание простого веб-интерфейса).
 - Разработка дизайн-решений с учетом маркетинговых и психологических аспектов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

3.3. Создание сложных и инновационных проектов

- **Ключевые моменты:**
 - Этапы разработки сложных проектов: от исследования и концепции до реализации и тестирования.
 - Методы управления междисциплинарными командами (Agile, Scrum).

- Интеграция различных компонентов: графика, анимация, интерактивность, данные.
- **Практическая часть:**
 - Разработка концепции сложного проекта (например, образовательной платформы, интерактивной инсталляции).
 - Создание прототипов, объединяющих различные дисциплины (дизайн, программирование, маркетинг).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

3.4. Примеры междисциплинарных проектов

- **Ключевые моменты:**
 - **Образовательные платформы:**
 - Дизайн интерфейсов для онлайн-курсов и образовательных приложений.
 - Интеграция геймификации и интерактивных элементов.
 - **AR/VR-приложения:**
 - Создание виртуальных и дополненных реальностей для образования, развлечений, маркетинга.
 - **Интерактивные инсталляции:**
 - Использование цифрового дизайна в сочетании с физическими объектами (например, инсталляции в музеях).
- **Практическая часть:**
 - Разработка концепции и прототипа междисциплинарного проекта (например, AR-приложения или интерактивной инсталляции).
 - Презентация проекта и обсуждение возможностей его реализации.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4. Художественные средства и цифровые формы в дизайне

4.1. Основы композиции и визуального восприятия

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы композиции: баланс, ритм, контраст, акценты, пропорции.
 - Визуальная иерархия: как направлять внимание пользователя.
 - Работа с пространством и перспективой в цифровом рисунке.
- **Практическая часть:**
 - Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
 - Упражнения на построение визуальной иерархии.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.2. Цветоведение и работа с цветом

- **Ключевые моменты:**
 - Основы цветоведения: цветовой круг, гармония цветов, психология цвета.
 - Цветовые модели (RGB, CMYK) и их применение в цифровом дизайне.
 - Работа с освещением, тенями и градиентами.
- **Практическая часть:**
 - Создание цветовых палитр для различных проектов.
 - Упражнения на использование цвета для передачи настроения и эмоций.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.3. Типографика и работа с текстом

- **Ключевые моменты:**
 - Основы типографики: выбор шрифтов, кернинг, трекинг, интерлиньяж.
 - Создание текстовых блоков и их интеграция в дизайн.
 - Роль типографики в создании визуальной коммуникации.
- **Практическая часть:**

- Разработка текстовых композиций для плакатов, веб-сайтов, мобильных приложений.
- Упражнения на сочетание шрифтов и создание гармоничных текстовых блоков.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.4. Художественные средства смежных видов искусства

- **Ключевые моменты:**
 - Использование фотографии в цифровом дизайне: ретушь, коллажи, интеграция с графикой.
 - Основы 3D-моделирования и его применение в дизайне.
 - Анимация и motion design: создание динамических визуальных эффектов.
- **Практическая часть:**
 - Создание коллажей с использованием фотографий и цифровой графики.
 - Разработка простых 3D-моделей и их интеграция в дизайн-проекты.
 - Создание анимационных элементов для интерфейсов или рекламных материалов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

4.5. Интеграция традиционных и цифровых техник

- **Ключевые моменты:**
 - Использование традиционных художественных техник (акварель, графика) в цифровом дизайне.
 - Оцифровка ручных рисунков и их доработка в цифровых программах.
 - Создание гибридных проектов, сочетающих традиционные и цифровые формы.
- **Практическая часть:**
 - Создание цифровых иллюстраций на основе ручных эскизов.
 - Разработка проектов, сочетающих традиционные и цифровые техники.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5. Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам

5.1. Отраслевые стандарты и гайдлайны

- **Ключевые моменты:**
 - Обзор основных стандартов и гайдлайнов: Material Design (Google), Human Interface Guidelines (Apple), WCAG (доступность).
 - Принципы адаптивного дизайна: создание интерфейсов для различных устройств (десктоп, мобильные устройства, планшеты).
 - Стандарты для веб-дизайна: семантика HTML, CSS-препроцессоры, кросс-браузерная совместимость.
- **Практическая часть:**
 - Анализ примеров интерфейсов, созданных по отраслевым стандартам.
 - Создание макетов, соответствующих Material Design или Human Interface Guidelines.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.2. Проектные нормы и требования

- **Ключевые моменты:**
 - Этапы разработки цифрового продукта: исследование, проектирование, дизайн, тестирование, внедрение.
 - Требования к документации: макеты, спецификации, гайдлайны для разработчиков.
 - Управление проектами: Agile, Scrum, Kanban.
- **Практическая часть:**
 - Разработка документации для передачи проекта разработчикам.
 - Упражнения на планирование этапов проекта и распределение задач.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.3. Доступность и инклюзивный дизайн

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы доступности (accessibility): WCAG, ARIA-роли, семантическая верстка.
 - Создание инклюзивных интерфейсов для людей с ограниченными возможностями.
 - Тестирование доступности: инструменты и методы.
- **Практическая часть:**
 - Создание интерфейсов, соответствующих стандартам доступности.
 - Тестирование доступности с использованием инструментов (например, Axe, WAVE).

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.4. Тестирование и оптимизация цифровых продуктов

- **Ключевые моменты:**
 - Методы тестирования: юзабилити-тестирование, A/B-тестирование, heatmaps.
 - Анализ данных и внесение изменений на основе обратной связи.
 - Оптимизация производительности: уменьшение времени загрузки, оптимизация изображений.
- **Практическая часть:**
 - Проведение юзабилити-тестирования и анализ результатов.
 - Оптимизация дизайна для повышения производительности и удобства использования.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.

2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

5.5. Примеры разработки цифровых продуктов

- **Ключевые моменты:**
 - Разработка интерфейсов для мобильных приложений, веб-сайтов, SaaS-платформ.
 - Создание дизайн-систем: компоненты, стили, библиотеки.
 - Интеграция дизайна с технической частью: работа с API, базами данных.
- **Практическая часть:**
 - Разработка интерфейса для мобильного приложения или веб-сайта.
 - Создание дизайн-системы для проекта.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6. Самооценка и профессиональное развитие

6.1. Методы самооценки и анализа своей работы

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы самооценки: объективность, критичность, конструктивность.
 - Методы анализа своих работ: SWOT-анализ, рефлексия, обратная связь от коллег и преподавателей.
 - Выявление сильных и слабых сторон в профессиональной деятельности.
- **Практическая часть:**
 - Проведение SWOT-анализа своих проектов.
 - Написание рефлексивных отчетов по выполненным работам.

Список литературы:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
- Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.

- Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6.2. Постановка целей и планирование профессионального роста

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы постановки целей: SMART-критерии (конкретность, измеримость, достижимость, релевантность, ограниченность по времени).
 - Планирование профессионального развития: краткосрочные и долгосрочные цели.
 - Разработка индивидуального плана профессионального роста.
- **Практическая часть:**
 - Постановка целей на основе самооценки.
 - Разработка индивидуального плана профессионального развития.

Список литературы:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
- Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
- Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6.3. Работа с обратной связью

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы работы с обратной связью: восприятие, анализ, внесение изменений.
 - Методы получения обратной связи: опросы, интервью, тестирование.
 - Использование обратной связи для улучшения своих работ.
- **Практическая часть:**
 - Проведение опросов и интервью для получения обратной связи.
 - Внесение изменений в свои проекты на основе полученной обратной связи.

Список литературы:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
- Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
- Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6.4. Построение профессиональной карьеры

- **Ключевые моменты:**

- Анализ рынка труда в области цифрового дизайна: тренды, требования, возможности.
- Создание портфолио: структура, презентация, целевая аудитория.
- Стратегии профессионального развития: курсы, сертификации, участие в профессиональных сообществах.

- **Практическая часть:**

- Разработка структуры и наполнение портфолио.
- Создание резюме и подготовка к собеседованиям.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

6.5. Примеры успешного профессионального развития

- **Ключевые моменты:**

- Анализ кейсов успешных дизайнеров: их карьерный путь, ключевые решения, достижения.
- Роль непрерывного обучения и адаптации в профессиональном развитии.

- **Практическая часть:**

- Исследование и презентация кейсов успешных дизайнеров.
- Разработка личной стратегии профессионального развития на основе анализа кейсов.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

8.2. Примеры проектных заданий

Проектное задание 1 семестр:

Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в разделах 1, 2 и 3, для создания междисциплинарного проекта, который решает актуальную проблему в области цифрового дизайна с учетом социальных, культурных и технологических аспектов.

Этапы выполнения задания:

- 1. Исследование и постановка проблемы**
- 2. Разработка концепции**
- 3. Создание прототипа**
- 4. Междисциплинарная интеграция**
- 5. Презентация проекта**

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- Междисциплинарная интеграция:
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

Проектное задание 2семестр:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в ходе изучения всех разделов дисциплины, для создания комплексного цифрового продукта, который решает актуальную проблему, соответствует отраслевым стандартам и демонстрирует профессиональный рост студента.

Этапы выполнения задания:

- 1. Исследование и постановка проблемы**
- 2. Разработка концепции**
- 3. Создание прототипа**

4. Междисциплинарная интеграция

5. Разработка по отраслевым стандартам

6. Самооценка и профессиональное развитие

7. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- **Междисциплинарная интеграция:**
 - Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
 - Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.
- **Соответствие стандартам:**
 - Интерфейс соответствует Material Design и стандартам доступности WCAG.
- **Самооценка:**
 - SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
- **План профессионального развития:**
 - Пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.
 - Участвовать в профессиональных сообществах и конкурсах.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.

4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

Примерные темы проектных работ по дисциплине:

1. Социальные проблемы

- Приложение для повышения цифровой грамотности пожилых людей
- Разработка интуитивно понятного интерфейса с уроками по использованию смартфонов, компьютеров и интернета.
- Платформа для поддержки людей с ограниченными возможностями
- Создание приложения или веб-сервиса, помогающего людям с инвалидностью находить доступные услуги и места.
- Приложение для борьбы с кибербуллингом
- Разработка инструментов для выявления и предотвращения кибербуллинга среди подростков.
- Платформа для экологического просвещения
- Создание приложения, которое обучает пользователей экологичным привычкам и помогает сократить углеродный след.
- Приложение для помощи бездомным
- Разработка платформы, которая помогает бездомным находить приют, еду и медицинскую помощь.

2. Культурные проблемы

- Виртуальный музей для популяризации культурного наследия
- Создание интерактивной платформы с виртуальными экскурсиями по музеям и историческим местам.
- Приложение для изучения языков коренных народов
- Разработка образовательного приложения, направленного на сохранение языков малых народов.
- Платформа для поддержки локальных художников и ремесленников
- Создание маркетплейса для продажи изделий ручной работы и произведений искусства.
- Приложение для популяризации традиционной кухни
- Разработка платформы с рецептами, историями и мастер-классами по приготовлению традиционных блюд.
- Виртуальная библиотека редких книг и манускриптов
- Создание цифрового архива с доступом к редким изданиям и историческим документам.

3. Образовательные проблемы

- Приложение для дистанционного обучения школьников
- Разработка платформы с интерактивными уроками и тестами для школьников из удаленных регионов.
- Платформа для обучения цифровому искусству
- Создание приложения с уроками по цифровому рисунку, анимации и дизайну.
- Приложение для развития креативного мышления у детей
- Разработка игрового приложения, которое помогает детям развивать творческие навыки.
- Платформа для обмена знаниями между студентами

- Создание сервиса, где студенты могут делиться учебными материалами и помогать друг другу.

4. Экологические проблемы

- Приложение для сортировки мусора
- Разработка инструмента, который помогает пользователям правильно сортировать отходы.
- Платформа для мониторинга качества воздуха
- Создание приложения, которое показывает уровень загрязнения воздуха в реальном времени.
- Приложение для поиска экологичных товаров
- Разработка сервиса, который помогает пользователям находить экологически чистые продукты.
- Игра для обучения детей экологичному образу жизни
- Создание интерактивной игры, которая учит детей бережному отношению к природе.

5. Проблемы здоровья и благополучия

- Приложение для поддержки психического здоровья
- Разработка платформы с медитациями, советами психологов и трекерами настроения.
- Платформа для поиска доноров крови
- Создание приложения, которое помогает находить доноров крови в экстренных ситуациях.
- Приложение для здорового питания
- Разработка сервиса, который помогает пользователям составлять сбалансированный рацион.
- Игра для борьбы с зависимостью от гаджетов
- Создание приложения, которое помогает снизить время, проведенное за экраном.

6. Проблемы урбанистики и городской среды

- Приложение для улучшения городской мобильности
- Разработка сервиса, который помогает горожанам находить оптимальные маршруты и виды транспорта.
- Платформа для вовлечения граждан в улучшение городской среды
- Создание приложения, где жители могут предлагать идеи для улучшения своего района.
- Приложение для поиска мест для отдыха в городе
- Разработка сервиса, который помогает находить парки, скверы и зоны отдыха.
- Игра для обучения детей правилам дорожного движения
- Создание интерактивной игры, которая учит детей безопасному поведению на дороге.

Эти темы охватывают широкий спектр социальных и культурных проблем, что позволяет студентам выбрать проект, соответствующий их интересам и профессиональным целям. Каждая тема предполагает разработку концепции и прототипа цифрового продукта, что способствует формированию ключевых компетенций в области цифрового дизайна.

Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Цель самостоятельной работы:

Самостоятельная работа направлена на закрепление теоретических знаний, развитие практических навыков и формирование профессиональных компетенций в области цифрового рисунка. Студенты должны научиться самостоятельно решать задачи, анализировать информацию и создавать качественные цифровые работы.

Основные направления самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов:

- Чтение учебной литературы, статей и научных публикаций по цифровому рисунку и дизайну.
- Изучение отраслевых стандартов (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).

2. Выполнение практических заданий:

- Создание цифровых иллюстраций, интерфейсов, анимаций и других проектов.
- Работа с профессиональными инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate и др.).

3. Подготовка к проектной деятельности:

- Разработка концепций и прототипов цифровых продуктов.
- Проведение исследований и анализ актуальных проблем в области цифрового дизайна.

4. Самооценка и профессиональное развитие:

- Проведение SWOT-анализа своих работ.
- Разработка плана профессионального роста.

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов

• Рекомендации:

- Составляйте конспекты и выделяйте ключевые идеи.
- Используйте дополнительные источники (научные статьи, видеолекции, онлайн-курсы).
- Регулярно проверяйте свои знания с помощью тестов и вопросов для самоконтроля.

• Пример задания:

- Изучите главу из учебника "Графический дизайн: Основы цифрового рисунка" (Э. Луптон) и составьте краткий конспект.

2. Выполнение практических заданий

• Рекомендации:

- Начинайте с простых упражнений (например, создание геометрических форм, работа с цветом).
- Постепенно переходите к более сложным задачам (например, создание персонажей, интерфейсов).
- Используйте онлайн-ресурсы и видеоуроки для освоения новых техник.
- **Пример задания:**
 - Создайте серию цифровых иллюстраций на тему "Город будущего".

3. Подготовка к проектной деятельности

- **Рекомендации:**
 - Выберите актуальную социальную или культурную проблему для своего проекта.
 - Проведите исследование (опросы, анализ данных, изучение трендов).
 - Разработайте концепцию и создайте прототип цифрового продукта.
- **Пример задания:**
 - Разработайте концепцию мобильного приложения для повышения цифровой грамотности пожилых людей.

4. Самооценка и профессиональное развитие

- **Рекомендации:**
 - Регулярно анализируйте свои работы с помощью SWOT-анализа.
 - Составляйте план профессионального развития на основе выявленных сильных и слабых сторон.
 - Участвуйте в профессиональных сообществах, конкурсах и выставках.
- **Пример задания:**
 - Проведите SWOT-анализ своего последнего проекта и составьте план профессионального роста.

Формы контроля самостоятельной работы:

1. **Промежуточные отчеты:**
 - Предоставление конспектов, эссе или рефератов по изученным темам.
2. **Практические работы:**
 - Сдача цифровых работ (иллюстраций, интерфейсов, анимаций).
3. **Проектные задания:**
 - Защита концепций и прототипов цифровых продуктов.
4. **Самооценка и рефлексия:**

- Предоставление отчетов по самооценке и планов профессионального развития.

Рекомендуемые ресурсы для самостоятельной работы:

1. Учебная литература:

- Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018.
- Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты. – Санкт-Петербург : Питер, 2019.

2. Онлайн-курсы:

- Skillshare (<https://www.skillshare.com>).
- Coursera (<https://www.coursera.org>).

3. Видеоуроки:

4. Программное обеспечение:

- Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate.

Советы по организации самостоятельной работы:

1. Планируйте время:

- Составляйте график выполнения заданий и придерживайтесь его.

2. Используйте разнообразные ресурсы:

- Комбинируйте чтение литературы, просмотр видеоуроков и выполнение практических заданий.

3. Развивайте критическое мышление:

- Анализируйте свои работы и работы других дизайнеров.

4. Участвуйте в профессиональных сообществах:

- Обменивайтесь опытом с коллегами и получайте обратную связь.

.8.5. Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям.

Цель подготовки к практическим занятиям:

Подготовка к практическим занятиям направлена на закрепление теоретических знаний, развитие навыков работы с цифровыми инструментами и создание качественных проектов. Студенты должны быть готовы к активному участию в занятиях, выполнению заданий и обсуждению результатов.

Этапы подготовки к практическим занятиям:

1. Изучение теоретического материала

• Рекомендации:

- Внимательно изучите материалы, предоставленные преподавателем (конспекты лекций, учебники, статьи).

- Ознакомьтесь с темами и задачами предстоящего занятия.
- Используйте дополнительные источники (видеоуроки, онлайн-курсы) для углубления знаний.
- **Пример задания:**
 - Изучите тему "Основы композиции в цифровом рисунке" и подготовьте краткий конспект.

2. Освоение инструментов и технологий

- **Рекомендации:**
 - Убедитесь, что вы знакомы с программным обеспечением, которое будет использоваться на занятии (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma и др.).
 - Выполните базовые упражнения для освоения интерфейса и функций программ.
 - Если возникают трудности, посмотрите видеоуроки или обратитесь к справочным материалам.
- **Пример задания:**
 - Освойте инструмент "Перо" в Adobe Illustrator, создав несколько простых векторных форм.

3. Подготовка к выполнению практических заданий

- **Рекомендации:**
 - Ознакомьтесь с заданием, которое будет выполняться на занятии.
 - Продумайте концепцию и набросайте эскизы, если это необходимо.
 - Подготовьте материалы (изображения, текстуры, шрифты), которые могут понадобиться для работы.
- **Пример задания:**
 - Подготовьте эскизы для создания цифровой иллюстрации на тему "Город будущего".

4. Повторение пройденного материала

- **Рекомендации:**
 - Повторите ключевые понятия и техники, которые будут использоваться на занятии.
 - Проверьте свои знания с помощью тестов или вопросов для самоконтроля.
- **Пример задания:**
 - Повторите принципы работы с цветом и выполните упражнение на создание гармоничной цветовой палитры.

Рекомендации по активному участию в практических занятиях:

1. **Будьте готовы к обсуждению:**
 - Задавайте вопросы, если что-то непонятно.
 - Участвуйте в обсуждениях и делитесь своими идеями.
2. **Следуйте инструкциям преподавателя:**
 - Внимательно слушайте объяснения и следуйте пошаговым инструкциям.
 - Если возникают трудности, не стесняйтесь обращаться за помощью.
3. **Работайте в команде:**
 - Если занятие предполагает групповую работу, активно участвуйте в обсуждениях и распределении задач.
4. **Анализируйте результаты:**
 - После выполнения задания проанализируйте свою работу, выявите сильные и слабые стороны.
 - Получите обратную связь от преподавателя и коллег.

Пример подготовки к практическому занятию:

Тема занятия: Создание цифровой иллюстрации

1. **Изучите теоретический материал:**
 - Основы композиции, цветоведения и работы с освещением.
2. **Освойте инструменты:**
 - Потренируйтесь использовать кисти, слои и маски в Adobe Photoshop.
3. **Подготовьте эскизы:**
 - Нарисуйте несколько эскизов на тему "Фантастический пейзаж".
4. **Подготовьте материалы:**
 - Соберите текстуры, изображения и шрифты, которые могут понадобиться для работы.
5. **Повторите пройденное:**
 - Повторите принципы работы с цветом и выполните упражнение на создание гармоничной цветовой палитры.

Советы по эффективной подготовке:

1. **Планируйте время:**
 - Начинайте подготовку заранее, чтобы успеть изучить материал и выполнить задания.
2. **Используйте разнообразные ресурсы:**
 - Комбинируйте чтение литературы, просмотр видеоуроков и выполнение практических упражнений.
3. **Развивайте критическое мышление:**

- Анализируйте свои работы и работы других дизайнеров, чтобы находить новые идеи и подходы.

4. Будьте активны на занятиях:

Задавайте вопросы, участвуйте в обсуждениях и делитесь своими идеями.