Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Артеменков Михаил Николаевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.11.2026 18:54:50
Уникальный программный ключ:
a63b74166e8f4fc17bd1e0462725f79e393bfdf9

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

«Утверждаю»
Проректор по учебно-методической
деятельности
_____Устименко Ю. А.
«29» августа 2025 г.

Рабочая программа дисциплины
Б1.В.08 Основы UX/UI дизайна

Направление подготовки: **54.04.01 Дизайн**
Направленность (профиль): **Графический дизайн и визуальные коммуникации**
Форма обучения: заочная
Курс – 2
Семестр – 3
Всего зачетных единиц – 4, часов – 144
Форма отчетности: зачет – 3 семестр

Программу разработал доцент Устименко Ю.А., ассистент Устименко В.В.

Одобрена на заседании кафедры
«29» августа 2025 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой Ю.А. Устименко

Смоленск
2025

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Основы UX/UI дизайна» относится к вариативной части учебного плана (Б1.В.08).

Логически и содержательно-методически данная дисциплина тесно связана с дисциплинами Web-проектирование в дизайне, Создание веб-сайтов на платформе Tilda, Прототипирование и разработка интерфейсов в Figma.

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
ПК-1. Способен к постановке художественно-творческих задач проекта и их решению; к определению перспективных трендов в дизайне и трансформации современных художественных идей, методов и инструментов с целью внедрения их в профессиональную деятельность; к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту	***Знать**:* теорию и практику дизайн-проектирования полиграфической продукции; перспективные тренды в дизайне и наиболее актуальные современные художественные идеи, теоретические основы композиции, технологии цвета и типографики; ***Уметь***: ставить и решать художественно-творческие задачи проекта с учетом актуальных трендов развития искусства и дизайна в XXI веке; проявлять свою индивидуальность и стремление к профессиональному росту; использовать правила и законы композиции, технологию цвета в профессиональной деятельности; ***Владеть**:* способностью к решению художественно-творческих задач в деятельности графического дизайнера с учетом современных тенденций и трендов в развитии искусства и дизайна.
ПК-2. Способен использовать современные компьютерные технологии для создания объектов полиграфической продукции	***Знать:*** общую методологию проектирования продуктов дизайна и научного творчества, процесс получения продуктов дизайна, выбранного направления; особенности и характерные черты ведущих направлений в искусстве и дизайне; методы и стили художественно-творческой деятельности; методику организации и проведения исследования и творческого исполнения в области дизайна; ***Уметь:*** самостоятельно ставить и решать художественно-творческие задачи, направленные на получение продукта дизайна; использовать результаты научного исследования для достижения максимального результата при решении конкретной дизайнерской задачи; вести творческую работу в области дизайна; ***Владеть:*** навыками критического анализа продуктов дизайна; выбора и применения методов исследовательского и творческого характера, необходимых для решения конкретной дизайнерской задачи; исследовательских приемов и принципов графического дизайна; различными методами получения продукта дизайна.
ПК-3. Готов синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею,	***Знать**:* этапы дизайн-проектирования, содержание и источники предпроектного анализа; основы теории, методы и способы дизайнерского проектирования; приемы и способы разработки возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта, пути и способы реализации проектной идеи, основанной на научном, концептуальном, творческом подходе; требования к спецификации к дизайн-проекту;

основанную на научном, концептуальном, творческом подходе на практике	***Уметь**:* обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; собирать и анализировать информацию, необходимую для решения проектной задачи по созданию объектов графического дизайна; проектировать объекты графического дизайна, опираясь на требования заказчика и руководствуясь принципами реализации авторской идеи; ***Владеть:*** приемами анализа и синтеза, обобщения разнообразных проектных решений при выполнении дизайн-проекта; приемами создания и продвижения авторского проектно-художественного замысла, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, навыками составления подробной спецификации требований к проекту.
ПК-4. Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретной дизайнерской задачей	***Знать:*** общую методологию проектирования продуктов дизайна и научного творчества, процесс получения продуктов дизайна, выбранного направления; особенности и характерные черты ведущих направлений в искусстве и дизайне; методы и стили художественно-творческой деятельности; методику организации и проведения исследования и творческого исполнения в области дизайна; ***Уметь:*** самостоятельно ставить и решать художественно-творческие задачи, направленные на получение продукта дизайна; использовать результаты научного исследования для достижения максимального результата при решении конкретной дизайнерской задачи; вести творческую работу в области дизайна; ***Владеть:*** навыками критического анализа продуктов дизайна; выбора и применения методов исследовательского и творческого характера, необходимых для решения конкретной дизайнерской задачи; исследовательских приемов и принципов графического дизайна; различными методами получения продукта дизайна.

3. Содержание дисциплины

Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Учитываются отличия: UX фокусируется на логике, сценарии и удобстве взаимодействия, UI — на визуальной составляющей и эстетике интерфейса.

Принципы визуального дизайна. Изучаются, например, создание композиций, работа с сетками, сочетание цветов, правильный подбор шрифтов.

UX-аналитика. Рассматриваются методы исследования пользователей: интервью, опросы, анализ метрик.

Элементы интерфейса (UI-элементы). Изучаются, какие функции они выполняют и как могут выглядеть в разных состояниях.

Принципы доступности. Учитываются, например, международный стандарт в области доступности веб-контента — Web Content Accessibility Guidelines 2 (WCAG 2).

4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий	
			практические занятия	самостоятельная работа

1	Введение в UX/UI: понятия, цели, роль дизайнера	16	2	14
2	Исследование пользователей: методы и инструменты	16	2	14
3	Персонажи, сценарии и пользовательские истории	18	2	16
4	Информационная архитектура и навигация	18	2	16
5	Визуальная иерархия и принципы композиции в интерфейсе	18	2	16
6	Прототипирование: от скетча до интерактива	18	2	16
7	Юзабилити-тестирование и итерации	18	2	16
8	Сборка UX/UI-кейса	18	2	16
9	Подготовка к зачету	4		4
Итого за курс		**144**	**16**	**128**

5. Виды образовательной деятельности

Занятия семинарского типа (практические занятия)

1. Введение в UX/UI: понятия, цели, роль дизайнера

Вопросы для обсуждения: отличия UX-дизайна от UI-дизайна. Задачи, необходимые для решения UX-дизайнера. Этапы процесса проектирования пользовательского опыта.

История становления UX/UI-дизайна (от Дональда Нормана до сегодня). Принципы user-centered design. Обзор ролей в digital-команде: дизайнер, исследователь, продакт, разработчик

Задания для аудиторной работы:

Проанализировать два цифровых продукта (по выбору): один — удобный, второй — неудобный. Зафиксировать:

- Цель продукта
- Основные боли пользователя
- Что работает / что ломает опыт

Оформить выводы на одном листе.

Материалы и оборудование:

Ноутбук или смартфон с доступом к интернету, блокнот, ручка.

Задания для самостоятельной работы:

Собрать референсы 5 UX/UI-решений (скриншоты + краткое описание). Сгруппировать по принципам: ясность, эффективность, эмоции, доступность. Подготовить презентацию.

2. Исследование пользователей: методы и инструменты

Вопросы для обсуждения: методы исследования пользователей (качественные /количественные): интервью, опросы, наблюдение, анализ поведенческих данных. Эмпатическая карта и алгоритм ее составления.

Этапы подготовки исследования: цель, выбор метода, рекрутинг. Этические аспекты: информированное согласие, конфиденциальность.

Задания для аудиторной работы:

Провести мини-интервью в парах (5 минут): «Как вы выбираете кафе?». На основе ответа составить эмпатическую карту (говорит / думает / чувствует / делает).

Материалы и оборудование:

Бумага А4, маркеры или ручки, таймер.

Задания для самостоятельной работы:

Разработать анкету из 7–10 вопросов для исследования поведения целевой аудитории (по выбранной теме проекта). Провести опрос минимум у 5 человек. Проанализировать результаты и

сформулировать 3 ключевых инсайта.

3. Персонажи, сценарии и пользовательские истории

Вопросы для обсуждения: понятие персонаж (persona) и его необходимость в дизайне сайта. Отличие персонажа от реального пользователя. Структура персонажа: имя, фото, цели, боли, поведение, цитата. Примеры плохих и хороших персонажей. Алгоритм написания истории персонажа (user story) по шаблону «Как [роль], я хочу [цель], чтобы [результат]».

Задания для аудиторной работы:

Создать одного персонажа для гипотетического сервиса (например, приложение для записи к врачу). Оформить на листе А3 или в цифровом виде.

Материалы и оборудование:

Бумага А3 или ноутбук, маркеры или Figma/Miro (по усмотрению).

Задания для самостоятельной работы:

Написать 3 user story и соответствующие им сценарии взаимодействия. Визуализировать один сценарий в виде комикса (3–4 кадра) или flowchart.

4. Информационная архитектура и навигация

Вопросы для обсуждения: понятие информационной архитектуры. Типы навигации: глобальная, локальная, контекстная.

Принципы группировки: по задачам, по аудитории, по темам. Site map и его роль в проектировании. Антипаттерны навигации: «мёртвые зоны», избыток пунктов меню.

Задания для аудиторной работы:

Построить site map для сайта онлайн-курсов (минимум 10 страниц). Использовать иерархию и логические связи.

Материалы и оборудование:

Бумага А3, маркеры или цифровой инструмент (Miro, FigJam, Whimsical)

Задания для самостоятельной работы:

Провести анализ структуры реального сайта. Предложить улучшенную архитектуру с обоснованием изменений. Оформить в виде схемы + пояснительная записка (1 стр.).

5. Визуальная иерархия и принципы композиции в интерфейсе

Вопросы для обсуждения: приёмы, усиливающие визуальную иерархию. Работа гештальт-принципов в UI-дизайне. Что такое «визуальный шум» и как его избежать.

Принципы: контраст, масштаб, близость, выравнивание, повторение. Паттерны сканирования: F-pattern, Z-pattern. Роль белого пространства и ритма.

Задания для аудиторной работы:

Переработать «перегруженный» макет (предоставленный преподавателем): упростить компоновку, усилить иерархию, убрать лишнее.

Материалы и оборудование:

Распечатка макета или цифровой файл, маркеры/ручки или графический редактор.

Задания для самостоятельной работы:

Применить принципы композиции к одному экрану своего проекта. Сделать версию «до» и «после». Написать обоснование изменений (0.5 стр.).

6. Прототипирование: от скетча до интерактива

Вопросы для обсуждения: необходимость прототипов в веб-дизайне. Методы прототипирования: бумажный, цифровой, код.

Цели прототипирования: проверка гипотез, сбор фидбэка, согласование. Быстрое прототипирование (rapid prototyping). Инструменты: бумага, Figma, Balsamiq, Marvel (на уровне обзора).

Задания для аудиторной работы:

Создать бумажный прототип (paper prototype) из 3 экранов для простого сервиса. Протестировать в паре: один — «пользователь», другой — «компьютер».

Материалы и оборудование:

Карточки, ножницы, маркеры, стикеры.

Задания для самостоятельной работы:

Создать цифровой low-fi прототип (в любом доступном инструменте или даже в PowerPoint). Подготовить сценарий тестирования и провести его с 2–3 людьми. Зафиксировать результаты.

7. Юзабилити-тестирование и итерации

Вопросы для обсуждения: Что такое юзабилити и как его измерить. Алгоритм проведения moderated и unmoderated тестирования. Важные метрики UX-дизайна: время выполнения задачи, уровень ошибок, удовлетворённость.

Метод «думай вслух» (think-aloud protocol). Шкала системной удобности использования (SUS). Цикл: прототип → тест → анализ → правка.

Задания для аудиторной работы:

Провести мини-тестирование в группе: дать одногруппнику задачу («найди цену услуги»), наблюдать, фиксировать проблемы. Обсудить выводы.

Материалы и оборудование:

Прототип (бумажный или цифровой), секундомер, блокнот.

Задания для самостоятельной работы:

Провести полноценное юзабилити-тестирование своего прототипа (минимум 3 участника). Составить отчёт: найденные проблемы, частота, предложения по исправлению.

8. Сборка UX/UI-кейса

Вопросы для обсуждения: структура кейса: проблема → исследование → решение → результат. Советы по визуальному оформлению кейса (Behance-style). Чек-лист качества: глубина исследования, логика решений, качество визуала.

Задания для аудиторной работы:

Провести peer-review: студенты обмениваются кейсами, дают обратную связь по заранее заданным критериям.

Материалы и оборудование:

Черновики кейсов, чек-лист от преподавателя.

Задания для самостоятельной работы:

Доработать UX/UI-кейс, подготовить:

- PDF-презентацию (8–12 слайдов)
- Ссылку на интерактивный прототип (если есть)
- Краткую пояснительную записку (1–2 стр.)

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Текущая аттестация осуществляется на каждом практическом занятии в процессе фронтального опроса, выполнения заданий для аудиторной работы, проверки самостоятельной работы.

1. Вопросы для проверки теоретических знаний.

- Чем отличается UX от UI?
- Какие задачи решает UX-дизайнер?
- Какие этапы включает процесс проектирования пользовательского опыта?
- Почему «красиво» ≠ «удобно»?
- Зачем изучать пользователя?
- Какие бывают методы исследования (качественные/количественные)?
- Что такое эмпатическая карта и как её составить?
- Как формулировать гипотезы о поведении пользователей?
- Что такое персонаж (persona) и зачем он нужен?
- Чем отличается persona от реального пользователя?
- Как писать user story по шаблону «Как [роль], я хочу [цель], чтобы [результат]»?
- Как строить сценарии использования?
- Что такое информационная архитектура?
- Как организовать контент так, чтобы пользователь не заблудился?
- Какие типы навигации существуют (глобальная, локальная, контекстная)?
- Что такое карточный сортинг и tree testing?
- Как глаз пользователя сканирует экран?

- Какие приёмы усиливают визуальную иерархию?
- Как работают гештальт-принципы в UI?
- Что такое «визуальный шум» и как его избежать?
- Зачем нужны прототипы?
- В чём разница между low-fi, mid-fi и high-fi?
- Какие методы прототипирования бывают (бумажный, цифровой, код)?
- Как тестировать прототип без разработки?
- Что такое юзабилити и как его измерить?
- Как проводить moderated и unmoderated тестирование?
- Какие метрики UX важны (время выполнения задачи, уровень ошибок, удовлетворённость)?
- Как превратить фидбэк в улучшения?
- Что входит в учебный UX/UI-кейс?
- Как структурировать презентацию?
- Как отвечать на вопросы комиссии?

Критерии оценки ответов

"Отлично" выставляется студенту, который демонстрирует при ответе всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой. Свободно ориентируется в основной и дополнительной литературе, рекомендованной программой, а так же показывает усвоение взаимосвязи основных понятий дисциплины и их значений для приобретаемой профессии, проявляет творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.

"Хорошо" выставляется студенту, который демонстрирует при ответе хорошее знание учебно-программного материала, успешно выполнил предусмотренные задания, усвоил основную литературу, рекомендованную в программе. Показывает систематический характер знаний по дисциплине и способен к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.

"Удовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему знание основного учебного материала в объёме, необходимом для дальнейшей учёбы и предстоящей работы по профессии, справляющимся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой, допустившим погрешности в ответе, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

"Неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не ознакомившемуся с основной литературой, предусмотренной программой, и не овладевшему базовыми знаниями, предусмотренными по данной дисциплине и определёнными предметными умениями.

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проводится в 3 семестре в форме зачета.

Задания, представляемые к зачету.

- Учебный UX/UI-кейс (исследование + дизайн-решение)
- Презентация проекта (5–7 минут).

Требования к презентации

Презентация должна быть выдержана в едином стиле и состоять не менее 10 слайдов.

Стиль включает в себя:

–общую схему шаблона;

–способ размещения информационных блоков;

–общую цветовую схему дизайна слайда;

–параметры шрифтов (гарнитура, цвет, размер) и их оформления (эффекты), используемых для различных типов текстовой информации (заголовки, основной текст, выделенный текст, гиперссылки, списки, подписи).

На одном слайде используют не более трех базовых цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста.

Не рекомендуется:

- перегружать слайд текстовой информацией;
- использовать блоки сплошного текста;
- использовать переносы слов;
- использовать наклонное и вертикальное расположение подписей и текстовых блоков.

Рекомендуется:

- использование коротких слов и предложений, минимум предлогов, наречий, прилагательных;
- тщательное выравнивание текста, буквиц, маркеров списков;
- горизонтальное расположение текстовой информации;
- каждому положению, идее должен быть отведен отдельный абзац текста;
- идеально, если на слайде только заголовок, изображение (фотография, рисунок, диаграмма, схема, таблица и т.п.) и подпись к ней.

Желательно на первом слайде разместить коротко информацию о вашей работе, затрагивающую суть темы, либо вставить крылатое выражение или высказывание, так чтобы ваша презентация заинтересовывала с первого слайда.

При выборе шрифтов следует учитывать следующие правила:

- не рекомендуется смешивать разные типы шрифтов в одной презентации;
- для основного текста использовать гладкие (плакатные) шрифты, т.е. шрифты без засечек (типа Arial, Tahoma, Verdana и т.п.) легче читать с большого расстояния, чем шрифты с засечками (типа Times);
- для заголовка можно использовать декоративный шрифт, если он хорошо читаем и не контрастирует с основным шрифтом.

Рекомендуемые размеры шрифтов:

- для заголовков использовать размер – не менее 24 и не более 50, оптимально – 36;
- для основного текста – не менее 18 и не более 32, оптимально – 24.

При использовании графики следует выполнять следующие правила и рекомендации:

- необходимо использовать изображения только хорошего качества. Для этого все изображения, помещаемые в презентацию, должны быть предварительно подготовлены в графическом редакторе;
- недопустимо искажение пропорций, нарушение тонового и цветового баланса фотоизображений, использование изображений с пониженной резкостью.
- иллюстрации рекомендуется сопровождать пояснительным текстом, пояснительная надпись преимущественно располагается под рисунком.

Критерии оценки зачета

«**зачтено**» – представленные задания выполнены в полном объеме и на высоком профессиональном уровне, максимально используются возможности UX/UI-дизайна для решения поставленной задачи; присутствуют новизна идеи, оригинальность художественного образа, выразительность формы дизайнерского решения, конструктивная целесообразность дизайнерского подхода, применены новые технологии и материалы, присутствует нетрадиционное применение известных материалов, высокий уровень графической подачи материала и технического исполнения проекта;

«**не зачтено**» – представленные задания выполнены не в полном объеме или не выполнены совсем, на низком профессиональном уровне, возможности UX/UI-дизайна используются минимально или не используются совсем, задание не соответствуют поставленным целям и задачам; отсутствуют новизна идеи, оригинальность художественного образа, выразительность формы дизайнерского решения, конструктивная целесообразность дизайнерского подхода, не используются новые технологии и материалы, низкий уровень графической подачи материала и технического исполнения проекта.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1 Основная учебная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/

2. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/493319

3. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 204 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18645-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/567610

4. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта : учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 418 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21622-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/581839

5. Проектирование информационных систем : учебник и практикум для вузов / Д. В. Чистов, П. П. Мельников, А. В. Золотарюк, Н. Б. Ничепорук ; под общей редакцией Д. В. Чистова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 293 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15923-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/536195

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/563913

7.2. Дополнительная литература

1. Брокшмидт, К. Пользовательский интерфейс приложений для Windows 8, созданных с использованием HTML, CSS и JavaScript: учебный курс / К. Брокшмидт. – 2-е изд., исправ. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 396 с.

2. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов. – Москва : Институт психологии РАН, 2009. – 185 с.

3. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с. : ил., табл., схем

7.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Визуальная информация в электронно-цифровом виде:
http://window.edu.ru
Единое окно доступа к образовательным ресурсам:
http://www.school.edu.ru/default.asp Российский общеобразовательный портал
http://books.dore.ru/bs/f6sid114.html Электронные учебники по дизайну
http://lib-bkm.ru/load/54-1-0-1489Ковешникова Н.А. (2009) Дизайн: история и теория: учеб пособие
http://www.glazychev.ru/books/design/design_02.htm Очерки по теории и практике дизайна на Западе
http://rudocs.exdat.com/docs/index-3218.html В. Ю. Медведев О теории дизайна в новой учебной литературе
http://mikhalkevich.narod.ru/kyrs/kompozicia/ds1.html Формальная композиция
http://dwg.ru/dnl/8407 Формальная композиция - Чернышев О. В.

8. Материально-техническое обеспечение

Для реализации дисциплины используется учебная аудитория для проведения занятий лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и

промежуточной аттестации (компьютерная аудитория), оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну.

Помещение для самостоятельной работы: аудитория, оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну; читальный зал и отдел электронных ресурсов библиотеки СмолГУ, оборудованный 12 компьютерами с выходом в Интернет.

9. Программное обеспечение

1. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66920993 от 24.05.2016, (бессрочно)
2. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66975477 от 03.06.2016, (бессрочно)
3. KasperskyEndpointSecurity для бизнеса – Стандартный, Лицензия 1FB6181220135520512073, ежегодное обновление.