

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»

Экономический факультет
Кафедра дизайна и art-менеджмента



П.А. Машаров

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»**

Укрупненная группа направлений подготовки	54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств
Программа высшего образования	Программа магистратуры
Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Магистерская программа	Коммуникационный дизайн
Квалификация	Магистр
Форма обучения	Очная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2024

Рабочая программа дисциплины **«Информационные технологии в дизайне»** для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, магистерской программы «Коммуникационный дизайн», составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1004, Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2024 года.

Разработчик:

старший преподаватель кафедры дизайна
и art-менеджмента



Н. А. Гурова

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна
Протокол от 26.03.2024 г. № 76

Заведующий кафедрой



А. В. Трошкин

СОГЛАСОВАНО:

Декан экономического факультета
28.03.2024 г.



Ю. Н. Полшков

Учебно-методическая комиссия экономического факультета
Протокол от 27.03.2024 г. № 7
Председатель



Е. Н. Стрелина

Руководитель основной профессиональной
образовательной программы,
канд. пед. наук, доцент
26.03.2024 г.



А. В. Трошкин

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной:

дисциплины программы бакалавриата: «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерная графика», «Компьютерные технологии в дизайне», «Информационные технологии в сфере визуальных коммуникаций».

1.2. Дисциплины, курсовые работы и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:

«Компьютерные технологии в дизайне», производственная практика: преддипломная; выпускная квалификационная работа.

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	54.04.01 Дизайн (Магистерская программа: Коммуникационный дизайн)
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.Б.М4.1 «Информационные технологии в дизайне»
Часть образовательной программы	Базовая часть
Количество зачетных единиц / всего часов	3 / 108

2.2. Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекционных	лабораторных	практических	самостоятельной работы + контроль	всего	
Очная	1	2	0	34	0	74	108	экзамен

3. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ

Совершенствование умений и навыков в области информационных технологий, развитие умений ставить и решать задачи, связанные с применением современных информационных технологий в дизайне.

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1. Компетенции

Тип задач профессиональной деятельности: проектный

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека

(техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

ПК-3. Способен моделировать процессы и разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные информационные технологии.

Индикаторы компетенций

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.3. Оформляет результаты работ по сбору, обработке и анализу данных, необходимых для разработки творческой концепции	ОПК-3.3.1. <i>Знает</i> возможности современных информационно-коммуникационных технологий для организации профессиональной проектной деятельности
		ОПК-3.3.2. <i>Умеет</i> использовать современные информационно-коммуникационные технологии для сбора, обработке и анализа данных необходимых для визуализации творческой концепции
ПК-3. Способен моделировать процессы и разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные информационные технологии	ПК-3.1. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов.	ПК-3.1.1. <i>Знает</i> методы и приемы работы в современных графических редакторах и программах
		ПК-3.1.2. <i>Умеет</i> использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов.

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Краткое содержание темы
Содержательный модуль 1. Создание прототипа пользовательского интерфейса	
Тема 1. Прототипирование пользовательских интерфейсов	1. Методы и средства разработки пользовательских интерфейсов. 2. Инструменты прототипирования и проектирования пользовательских интерфейсов.
Тема 2. Разработка прототипа пользовательского интерфейса	1. Создание концепции прототипа. 2. Создание прототипа пользовательского интерфейса.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 1, семестр – 2

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Содержательный модуль 1. Создание прототипа пользовательского интерфейса					
Тема 1. Прототипирование пользовательских интерфейсов	0	12	0	32	44
Тема 2. Разработка прототипа пользовательского интерфейса	0	22	0	42	64
Итого по содержательному модулю 1	0	34	0	74	108
Всего по компоненту ОПОП	0	34	0	74	108

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ 1 СОЗДАНИЕ ПРОТОТИПА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

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. Принципы проектирования пользовательских интерфейсов.
5. Подход проектирования пользовательского интерфейса, ориентированный на пользователя.
6. Методы и критерии оценки пригодности к использованию пользовательских веб-интерфейсов.
7. Использование прототипов как инструментов совершенствования пользовательских интерфейсов и условие обеспечения на ранних проектных этапах требований, изложенных в дизайн-концепции интерактивного проекта.

8. Особенности приложений, используемых для создания и анализа прототипов мобильных, настольных и веб-приложений.
9. Что такое пользовательский интерфейс?
10. Какие виды пользовательского интерфейса бывают?
11. Что такое UX-дизайн?
12. Что такое UI-дизайн?
13. Обозначьте взаимосвязь между дизайном пользовательского интерфейса и UX/UI-дизайнами.

7.2. Темы докладов (рефератов)

Не предусмотрены программой дисциплины

7.3. Темы письменных работ (типы задач)

Модульная контрольная работа проводится в виде тестирования.

Тестирование включает 10 тестовых заданий.

Время выполнения – 20 минут.

Пример тестового задания приведен ниже.

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;
 - в) 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, мультимедии, фотографий или исполняемой документации:
 - а) гипермедиа;
 - б) гиперссылка;
 - в) гипертекстовая система;
 - г) гипертекст.
5. Программное обеспечение, предоставляющее графический интерфейс для интерактивного поиска, обнаружения, просмотра и обработки данных в сети:
 - а) браузер;
 - б) протокол;

- в) страница;
- г) брандмауэр.

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. Интерактивные средства, позволяющие одновременно проводить операции с неподвижными изображениями, видеофильмами, анимированными графическими образами, текстом, речевым и звуковым сопровождением, это:

- а) мультимедийные средства;
- б) гипертекстовые средства;
- в) поисковые средства;
- г) gprs-средства.

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 Интернет выдающее ее по запросу пользователей:

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

Критерии оценивания модульной контрольной работы

Вид задания	Количество баллов
1 тестовое задание	0,5
Количество тестов	10
Всего	5

В ходе изучения дисциплины студенты готовят индивидуальное задание по разработке прототипа пользовательского интерфейса. Требования к содержанию и оформлению задания, а также критерии оценивания задания размещаются в дистанционном курсе «Информационные технологии в дизайне» в *облаке сервиса mail.ru*, папка «Информационные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/xwe3/2WzjmFcMm>.

7.4. Образец содержания экзаменационного билета (при наличии экзамена по дисциплине)

Билеты для проведения экзамена не предусмотрены.

Экзамен проходит в форме просмотра выполненного задания и устного собеседования.

На итоговый просмотр предоставляется выполненный макет пользовательского интерфейса. Студент должен рассказать о своем проекте, обосновав выбор стиля, цветовой гаммы, композиционного и шрифтового решения, технологий.

Критерии оценивания экзаменационного задания

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив задание, составляет 40 баллов.

На итоговом просмотре студент должен продемонстрировать знание базовых понятий данной дисциплины, продемонстрировать навыки создания макета пользовательского интерфейса.

Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание имеет завершённый, целостный характер. Отличается профессиональным, грамотным, техническим исполнением. Задание отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе полностью решены все проектные задачи. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры (самостоятельно составленные); излагает материал последовательно и правильно.	31-40 баллов
Практическое задание выполнено последовательно и грамотно, методом работы от замысла к завершению. В целом отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе решено большинство проектных задач. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.	21-30 баллов
Практическое задание выполнено старательно, но формально. В практическом задании присутствуют серьезные недостатки.	11-20 баллов
Практическое задание выполнено небрежно и без интереса, в целом не отвечает профессиональным требованиям. Работа выполнена самостоятельно.	0-10 баллов

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний, обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная

работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лабораторных занятий.

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Содержательный модуль 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	5
	Модульная контрольная работа	5
	Итого	10
Индивидуальная работа		30
Самостоятельная работа		20
Экзамен		40
Всего		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом.
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен проводится в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- 3) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- 3) для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м и 5-м корпусах ДонГУ (г. Донецк, ул. Челюскинцев, 186; 1896). 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.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 7-го корпуса (ауд. 103).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

Дистанционный курс «Информационные технологии в дизайне» для студентов направления подготовки 54.04.01 Дизайн, магистерской программы «Коммуникационный дизайн» факультета ФГБОУ ВО «ДонГУ»: *облако сервиса mail.ru*, папка «Информационные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/xwe3/2WzjmFcMm>.

11. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

1. Информационные технологии в дизайне: учебное пособие для студентов направления подготовки 54.04.01 Дизайн / сост.: Н. А. Гурова, А. В. Трошкин. – Донецк: ДонГУ, 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: ДонГУ, 2019. – 90 с.

3. 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>

4. 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>

5. 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>

6. 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>.

11.2. Дополнительная литература

7. Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. – Москва [и др.]: Диалектика, 2009. - 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).

8. Жадаев, Б. Adobe Illustrator CS: Офиц. учеб. курс / Ред. Б. Жадаев. – М.: Триумф, 2005. - 496 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

9. Ковтанюк, Ю. С. CorelDRAW 11 для дизайнера / Ю.С. Ковтанюк; Под ред. С. В. Соловьяна. – К.: Юниор; М.: ДиаСофтЮП, 2003. – 1040 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

10. Кохен, Л. С. Adobe Illustrator CS: Дизайн-лаборатория / Л.С. Кохен. – М.: Триумф, 2005. – 383 с.

11. Лендер С. Adobe Photoshop CS с нуля: Учеб. пособие / С. Лендер, И. Нечаев. - М.: Лучшие кн., 2005. – 311 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

12. Миронов, Д. CorelDRAW 10: Учеб. курс / Д. Миронов. – СПб.: Питер, 2001. – 448 с.

13. Сибрина, Т. П. Adobe Photoshop CS3 на примерах / Т.П. Сибрина. – СПб.: БХВ-Петербург, 2007. – 496 с. + [1] электрон. опт. диск (DVD).

14. Смолина, М. А. CorelDRAW X3 / М. А. Смолина; [ред. А. В. Слепцов]. – М. и др.: Диалектика, 2007. – 628 с.

15. 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: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494703> (дата обращения: 28.09.2019). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

16. Лаврентьев, А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 208 с. – (Авторский учебник). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://biblio-online.ru/bcode/424029> (дата обращения: 25.03.2019).

17. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 320 с.: ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>

18. Третьяк, Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие : [12+] / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 166 с. – (Элективный курс. Профильное обучение). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227181>.

12. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ):** федеральная государственная информационная система / Министерство Культуры РФ; Российская государственная библиотека. – Москва, 2019- . – URL: <https://rusneb.ru/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: свободный, подписка. Необходима установка программного обеспечения. – Текст: электронный.

2. **eLIBRARY.RU:** научная электронная библиотека: сайт. – Москва, 2000- . – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

3. Научная электронная библиотека **«КиберЛенинка»:** сайт / Ассоциация «Открытая наука». – Москва, 2014- . – URL: <https://cyberleninka.ru/>. – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

4. Электронно-библиотечная система **«Лань»:** [сайт]. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

5. **ЭБС Юрайт:** электронная библиотечная система: сайт. – Москва, 2013. – URL: <https://biblio-online.ru> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

6. **Электронно-библиотечная система ДонГУ:** сайт / ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк, 2016- . – URL: <http://library.donnu.ru/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

7. **Электронный каталог** Научной библиотеки ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://library.donnu.ru/catalog/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: поиск свободный, электронные документы – для пользователей ДонГУ.

8. **Электронный архив ДонГУ:** раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: свободный.

9. Официальный сайт Союза дизайнеров России <http://www.design-union.ru>.

10. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне <https://www.designboom.com/>

11. Всероссийская творческая общественная организация "Союз художников России" <https://www.shr.su/>.

13. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
 2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
 3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы Dream Spark для высших учебных заведений)

4. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).