

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ АКАДЕМИЯ ИСКУССТВ»**

**ФАКУЛЬТЕТ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ
Кафедра дизайна**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН»**

Направление: 54.03.01 Дизайн

**Квалификация: Бакалавр
Уровень образования: бакалавриат
Форма обучения: очная**

РПУД адаптирована для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Москва - 2026

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН

Рабочая программа дисциплины

Составитель(и):

Сулейменова М.В., член-корр. РАХ, доцент кафедры «Дизайн»

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

№ 5 от 15.05.2026

Содержание

1. Аннотация дисциплины.
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.
4. Объём дисциплины и виды учебной работы.
5. Содержание и структура дисциплины.
6. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся.
7. Фонд оценочных средств для текущего контроля и промежуточной аттестации.
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы.
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю).
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).
13. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

1. Аннотация дисциплины

Целью освоения дисциплины «Интерактивный дизайн» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования интерактивных технологий и сред; выполнение работ по решению практических задач, требующих самостоятельных исследований и анализа пользовательского опыта (UX) в различных областях где требуется понимание и применение современных интерактивных технологий, интерфейсов, инструментов и приложений с использованием новейших мировых практик и программного обеспечения.

Задачи дисциплины:

- обучение студента понятию интерактивного дизайна – захватывающей области дизайна, находящейся в авангарде технологических инноваций;
- обучение студента проведению исследований пользовательского опыта;
- обучение студента проектированию взаимодействия между человеком и компьютером;
- обучение студента пониманию психологии, необходимой для того, чтобы помочь пользователям взаимодействовать с цифровым продуктом;
- введение студента в иммерсивные технологии в проектировании;
- обучение студента разработке дизайна интерфейса и его элементов;
- привитие эмпатии к пользователям различных дизайнерских продуктов с интерактивным взаимодействием;
- обучение студентов выявлению проблемных областей интерактивного цифрового продукта;
- обучение студента созданию адаптивного и кросс-платформенного интерактивного дизайна;
- обучение студента разрабатывать концепции уникального цифрового продукта и убедительно излагать дизайнерские предложения с акцентом на пользовательский опыт посредством визуального повествования.;
- обучение студента разработке эскизов и прототипа цифрового продукта с интерактивным взаимодействием;
- обучение студента принципам интеграции интерактивных интерфейсов с устройствами IoT (интернет-вещей), что позволит в дальнейшем создавать продукты, взаимодействующие с физическим миром;
- способствование развитию дизайн-мышления студента для практической работы в реальном мире.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОП ВО по данной специальности:

Формируемые компетенции (код компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Период формирования компетенции	Виды контроля и этапы освоения компетенции
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную	<u>Знать</u> : основы рисунка, живописи, композиции, цветоведения и колористики; средства и способы проектной графики, принципы художественно-графического проектирования; способы выражения проектной идеи с помощью изобразительных средств и приемов;		

идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	<u>Уметь</u>: использовать широкий спектр изобразительных средств и приемов; выполнять поисковые, демонстрационные, художественные эскизы к дизайн-проекту с использованием изобразительных средств и способов проектной графики, основываясь на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; <u>Владеть</u>: способностью синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать художественно-технические, функциональные, эргономические и композиционные проектные решения; широким спектром изобразительных средств и приемов. основными методами композиционного проектирования, культурой проектного мышления.		
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	<u>Знать</u>: принципы проектирования объектов средового и ландшафтного дизайна; эстетику формообразования в контексте художественно-стилистического единства; <u>Уметь</u>: последовательно анализировать средовые ситуации и компоненты среды; создавать гармоничную среду обитания человека в интерьере, ландшафте и городском окружении. <u>Владеть</u>: методами создания дизайн-проекта, навыками проектирования среды и ландшафтного дизайна; навыками линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции и способами проектной графики.	1, 2 семестры	Текущая и промежуточная аттестация согласно УП и ФОС по дисциплине
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знать: правовые основы работы с юридическими документами в организационно-управленческой работе по внедрению инноваций в дальнейшей профессиональной работе. Уметь: анализировать правовую документацию в процессе разработки, охраны и внедрения инновационных разработок в профессиональной деятельности. Владеть: способностью к обобщению, анализу и восприятию правовой информации, при постановке цели и выбору путей ее достижения в профессиональной деятельности.		

ПК-11 Способен разрабатывать и проводить самостоятельные теоретические и методологические исследования в области интерактивного дизайна	Знать: теоретические и методологические способы проведения исследований пользовательского опыта в различных областях; Уметь: проводить исследования пользовательского опыта (UX); Владеть: принципами методологии Agile, системного подхода для выстраивания эффективной и последовательной реализации замысла проекта; синтезировать способы возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании цифрового и материального продукта;		
ПК-12 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна, технологий и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Знать: прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли и необходимое для решения профессиональных задач; о понятии «проектной концепции» как содержательной основе, проектируемого продукта; способы и методы решения проектных задач с учетом понимания конечного пользователя и ситуативных сценариев использования продукта и форм интерактивности; Уметь: адаптировать дизайн и интерактивные взаимодействия под разные устройства и разрешения экранов; реализовывать творческие идеи в прототипе; использовать необходимые аналоговые и цифровые технологии для достижения результата; Владеть: способностью создавать эскизы, преобразовывать концептуальную идею в графический 2D интерактивный прототип; способностью создавать мультимедийный контент; пониманием принципов анимации и движения для создания динамичных и функциональных элементов управления цифровым или физическим продуктом, интерфейсом, сайтом; способностью анализировать данные и использовать их для улучшения интерактивного дизайна;		
ПК-13 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: теоретические и практические основы проектирования в цифровой среде, приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру; прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли и необходимое для решения профессиональных задач; Уметь: выбирать и применять графические средства в том числе 2D и 3D для визуализации проекта; адаптировать дизайн и интерактивные взаимодействия под разные устройства и разрешения		

	экранов; реализовывать творческие идеи в прототипе; использовать необходимые аналоговые и цифровые технологии для достижения результата; создавать цветовую гармонию в композиции по законам колористики с учетом различных психологических и физиологических восприятий цвета пользователем; работать в компьютерных графических редакторах, программах (плоскостной, видео, 3 D-моделирование, UX/UI прототипирования) и онлайн-редакторах; создавать интерфейсы, сайты, приложения с интерактивными навигационными элементами с учетом эргономики и восприятия пользователем; визуализировать информационные данные; презентовать и защищать свой проект перед аудиторией и обосновывать выбор своих решений; Владеть: синтезировать способы возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании цифрового и материального продукта; современными технологиями и инструментами разработки интерактивного дизайна.		
--	---	--	--

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Согласно учебному плану дисциплина «Интерактивный дизайн» изучается на 1 и 2 семестрах 1 курса.

Компетенции, знания и умения, а также опыт деятельности, приобретаемые студентами в процессе освоения дисциплины, будут использоваться ими в ходе осуществления профессиональной деятельности.

Дисциплина «Интерактивный дизайн» является предшествующей и необходима для успешного освоения сопутствующих и последующих дисциплин:

- «Визуализация в проектной деятельности»;
- «Мультимедийная презентация»;
- «Проектирование»;
- «Организация проектной деятельности».

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего зачётных единиц (академических часов – ак. ч.)	Семестр	
		1	2
Общая трудоёмкость дисциплины	4 (144)	1 (36)	3 (108)
Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), из них:	50	34	16
- лекции (Л)	10	10	
- семинарские занятия (СЗ)			

- практические занятия (ПЗ)	40	24	16
- индивидуальные занятия (ИЗ)			
- самостоятельная работа под руководством преподавателя (СР под рук.)			
Самостоятельная работа студента (СРС), в том числе подготовка:	58	2	56
- курсовая работа (проект)			
- контрольная работа	36	36*	
- доклад (реферат)			
Вид промежуточной аттестации	Экзамен, Зачет с оценкой	Экзамен	Зачет с оценкой

***включая подготовку и сдачу экзамена**

5. Содержание и структура дисциплины

№ пп	Темы дисциплины	Трудоёмкость	Л	СЗ	ПР	ИЗ	СР под рук.	СР
1	Пользовательский опыт (UX); история и примеры интерактивного дизайна	36	2,5		10			23
2	Прототипирование и разработка сценария интерактивного взаимодействия	36	2,5		10			23
3	Интерактивный дизайн пользовательского интерфейса (UI)	36	2,5		10			24
4	Междисциплинарные цифровые пространства с интерактивным дизайном	36	2,5		10			24
	Итого (ак. ч.)	144	10		40			94

Содержание лекционных занятий

Пользовательский опыт (UX); история и примеры интерактивного дизайна:

- Введение в проектирование взаимодействия с пользователем;
 - Важные термины и понятия UX дизайна, характеристики хорошего дизайна;
 - Эволюция дизайна интерфейсов;
 - Типы пользователей и типы данных, сбор данных, обзор задач при разработке интерактивного дизайна;
 - Области применения интерактивного дизайна и анализ этих областей, интерактивное взаимодействие на различных устройствах;
- Проектирование будущего, технологии AR/VR.

Прототипирование и разработка сценария интерактивного взаимодействия

- Прототипирование: эскиз, сценарий взаимодействия, программное обеспечение, технологии;
- пользовательский интерфейс (UI) и дизайн, ориентированный на пользователя, синтез компьютерных наук и психологии;
- Визуальный дизайн, типографика для информационной иерархии, использование цвета;
- Визуализация информации, микровзаимодействия в интерактивном дизайне и ховерэффекты;
- Тестирование дизайна;

- Влияние основных культурных и эстетических тенденций, как исторических, так и современных, на дизайн;
- Использование инклюзивного процесса проектирования в Интерактивном дизайне;
- Навыки критического анализа;
- Методология Agile

Содержание семинарских занятий

Пользовательский опыт (UX); история и примеры интерактивного дизайна:
Исследование и анализ существующего приложения/сайта (на выбор), создание карты взаимодействий с графической подачей в формате презентации.

Прототипирование и разработка сценария интерактивного взаимодействия
Разработка прототипа одностраничного сайта-резюме

Интерактивный дизайн пользовательского интерфейса (UI)
Разработка концепции и интерфейса приложения

Междисциплинарные цифровые пространства с интерактивным дизайном
Разработка раздела приложения для управления материальным-физическим устройством

6. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть основной образовательной программы, выражаемую в зачетных единицах (кредитах) и выполняемую студентом внеаудиторных занятий в соответствии с заданиями преподавателями.

В процессе выполнения самостоятельной работы студенты овладевают теоретическими и практическими основами будущей профессиональной деятельности. Развивают активность, организованность, творческий подход, пластическое видение и объемно-пространственное мышление, умение грамотно систематизировать полученные знания и информацию, собранную в процессе работы с литературой и методическими источниками влияют на креативность и качество воплощения композиционного решения художественно-графическими средствами и в материалах макетирования. Выполнение этой работы требует инициативного подхода, внимательности, усидчивости, активной мыслительной деятельности.

Основу самостоятельной работы составляет деятельностный подход, когда цели обучения ориентированы на формирование умений решать типовые и нетиповые задачи, которые могут возникнуть в будущей профессиональной деятельности, где студентам предстоит проявить творческую и социальную активность, профессиональную компетентность и знание конкретной дисциплины.

Результат самостоятельной работы контролируется преподавателем по дисциплине.

Рекомендуются следующие виды самостоятельной работы:

1. Изучение литературных источников, отбор и анализ полученной информации по заданной проблеме;
2. Поиск и обзор литературы, и интернет источников;
3. Обобщение изученного материала, подбор, систематизация и применение полученных знаний для достижения поставленной цели;
4. Выполнение самостоятельных поисковых эскизов на основе анализа изученного материала;
5. Исполнение поисковых эскизов по теме задания;
6. Выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

7. Фонд оценочных средств для текущего контроля и промежуточной аттестации

7.1 Критерии, процедуры и шкала оценивания результатов обучения по дисциплине

Формируемые компетенции	Этапы формирования компетенций	Показатели и критерии оценивания компетенций (индикаторы достижения компетенций)		Типовые контрольные задания
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	<u>Знать</u> : основы рисунка, живописи, композиции, цветоведения и колористики; средства и способы проектной графики, принципы художественно-графического проектирования; способы выражения проектной идеи с помощью изобразительных средств и приемов; <u>Уметь</u> : использовать широкий спектр изобразительных средств и приемов; выполнять поисковые, демонстрационные, художественные эскизы к дизайн-проекту с использованием изобразительных средств и способов проектной графики, основываясь на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; <u>Владеть</u> : способностью синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать художественно-технические, функциональные, эргономические и композиционные проектные решения; широким спектром изобразительных средств и приемов. основными методами композиционного проектирования, культурой проектного мышления.	5 («отлично»)	Выполнен полный объем работы. Технически верное и художественно осмысленное исполнение, отвечающее всем требованиям данного этапа обучения	Пользовательский опыт (UX) - исследования
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение,	<u>Знать</u> : принципы проектирования объектов средового и ландшафтного дизайна; эстетику формообразования в контексте художественно-стилистического единства; <u>Уметь</u> : последовательно анализировать средовые ситуации и компоненты среды; создавать гармоничную среду обитания человека в интерьере, ландшафте и городском окружении. <u>Владеть</u> : методами создания дизайн-проекта, навыками проектирования среды и ландшафтного дизайна; навыками линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции и способами проектной графики.	4 («хорошо»)	Выполнено 75% работы. Оценка отражает грамотное исполнение, с небольшими недочётами	

цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики				
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знать: правовые основы работы с юридическими документами в организационно-управленческой работе по внедрению инноваций в дальнейшей профессиональной работе. Уметь: анализировать правовую документацию в процессе разработки, охраны и внедрения инновационных разработок в профессиональной деятельности. Владеть: способностью к обобщению, анализу и восприятию правовой информации, при постановке цели и выбору путей ее достижения в профессиональной деятельности.	3 («удовлетворительно»)	Выполнено 50% работы. Исполнение с большим количеством недочетов	Разработка концепции и идеи для создания общественного интерьера, выбор стилистики.
ПК-11 Способен разрабатывать и проводить самостоятельные теоретические и методологические исследования в области интерактивного дизайна	Знать: теоретические и методологические способы проведения исследований пользовательского опыта в различных областях; Уметь: проводить исследования пользовательского опыта (UX); Владеть: принципами методологии Agile, системного подхода для выстраивания эффективной и последовательной реализации замысла проекта; синтезировать способы возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании цифрового и материального продукта;	2 («неудовлетворительно»)	Выполнено менее 50% процентов работы. Исполнение с грубыми нарушениями по основным оцениваемым параметрам.	
ПК-12 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна, технологий и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Знать: прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли и необходимое для решения профессиональных задач; о понятии «проектной концепции» как содержательной основе, проектируемого продукта; способы и методы решения проектных задач с учетом понимания конечного пользователя и ситуативных сценариев использования продукта и форм интерактивности; Уметь: адаптировать дизайн и интерактивные взаимодействия под разные устройства и разрешения экранов; реализовывать творческие идеи в прототипе; использовать необходимые аналоговые и цифровые технологии для достижения результата; Владеть: способностью создавать эскизы, преобразовывать концептуальную идею в графический 2D интерактивный			

	прототип; способностью создавать мультимедийный контент; пониманием принципов анимации и движения для создания динамичных и функциональных элементов управления цифровым или физическим продуктом, интерфейсом, сайтом; способностью анализировать данные и использовать их для улучшения интерактивного дизайна;			
ПК-13 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: теоретические и практические основы проектирования в цифровой среде, приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру; прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли и необходимое для решения профессиональных задач; Уметь: выбирать и применять графические средства в том числе 2D и 3D для визуализации проекта; адаптировать дизайн и интерактивные взаимодействия под разные устройства и разрешения экранов; реализовывать творческие идеи в прототипе; использовать необходимые аналоговые и цифровые технологии для достижения результата; создавать цветовую гармонию в композиции по законам колористики с учетом различных психологических и физиологических восприятий цвета пользователем; работать в компьютерных графических редакторах, программах (плоскостной, видео, 3 D-моделирование, UX/UI прототипирования) и онлайн-редакторах; создавать интерфейсы, сайты, приложения с интерактивными навигационными элементами с учетом эргономики и восприятия пользователем; визуализировать информационные данные; презентовать и защищать свой проект перед аудиторией и обосновывать выбор своих решений; Владеть: синтезировать способы возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании цифрового и материального продукта; современными технологиями и инструментами разработки интерактивного дизайна.			

7.2. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Интерактивный дизайн» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в

Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий.

Итоговая аттестация предполагает проверку результатов освоения дисциплины, т.е. оценку сформированности всех компетенций, предусмотренных дисциплиной. Экзамен осуществляется в форме защиты итоговой работы.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

8.1 Основная учебно-методическая литература

1. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Анимационное произведение : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 188 с. — ISBN 978-5-6045014-8-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/345137>
2. Папанек, В. Дизайн для реального мира : 6-е издание ISBN 978-5-94056-044-9
3. Аарон Уолтер, Итан Маркотт, Эрин Киссейн, «Отзывчивый веб-дизайн. Эмоциональный веб-дизайн. Основы контентной стратегии. Сначала мобильные»
4. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков. — Кемерово : КемГИК, 2022. — 139 с. — ISBN 978-5-8154-0641-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/310487>
1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование: учебное пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. <https://e.lanbook.com/book/99290>
6. Елисеенков, Г. С. Искусство фотографии в дизайне : учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2021. — 155 с. — ISBN 978-5-8154-0614-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/250637>
7. Кричевский, В. Типографика в терминах и образах. Книга в двух томах/ В. Кричевский. — Москва: Издательство Слово, 2000. — ISBN 5-85050-238-6 (том 1), 5-85058-237-8
8. Виноградова, Н. В. Композиция : учебное пособие / Н. В. Виноградова, Г. М. Землякова. — Тольятти : ТГУ, 2023. — 84 с. — ISBN 978-5-8259-1304-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/325847>
9. Компьютерный дизайн и типографика – проектирование шрифтовой среды : учебное пособие / А. Ю. Манцевич, В. В. Иванов, А. Н. Новиков, Л. М. Городенцева. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2019. — 137 с. — ISBN 978-5-87055-783-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/167015>
10. Кашевский, П. А. Типографика : учебное пособие / П. А. Кашевский. — Минск : РИПО,

2022. — 281 с. — ISBN 978-985-895-072-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/334256>

8.2. Дополнительная учебно-методическая литература

1. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учебное пособие для вузов / Ю. А. Жук. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 208 с. — ISBN 978-5-8114-6683-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/151663>
2. Дагданова, Ц. Б. Современный дизайн: история, теория и практика : учебное пособие / Ц. Б. Дагданова, М. Б. Дагданова. — Иркутск : ИРНИТУ, 2020. — 136 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:
3. Дэвид Бэньон, «Проектирование (дизайн) интерактивных систем: всеобъемлющее руководство по человеко-компьютерному взаимодействию и интерактивному проектированию», 2-е издание.
4. Концепции в современном дизайне. Выпуск 2 : материалы конференции. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2020. — 330 с. — ISBN 978-5-00181-012-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/198003>
5. Сакамото, М. Занимательный искусственный интеллект. Манга / М. Сакамото ; перевод с японского С. Л. Плехановой ; Савада. — Москва : ДМК Пресс, 2022. — 188 с. — ISBN 978-5-93700-115-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/314885>
6. Научные исследования и разработки в области дизайна и технологий: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Кострома, 24–25 марта 2022 г.) : материалы конференции : в 2 частях / составитель Т. В. Лебедева. — Кострома : КГУ, 2022 — Часть 1 — 2022. — 177 с. — ISBN 978-5-8285-1194-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/282776>
7. Veruschka Gotz, GRIDS, AVA Publishing SA 2002 2-88479-003-9
8. Лазарев, Д. Презентация: Лучше один раз увидеть! / Д. Лазарев. — 3-е изд. — Москва : Альпина Паблишер, 2016. — 126 с. — ISBN 978-5-9614-1445-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/95328>
9. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 166 с. — ISBN 978-5-6045014-3-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/345140>
10. Тюрин, П. Т. Опыты визуализации в графическом дизайне : учебное пособие / П. Т. Тюрин. — Москва : ФЛИНТА, 2023. — 185 с. — ISBN 978-5-9765-5187-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/292622>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Указанные в списке издания доступны в следующих официальных электронных базах данных:

- Электронно-библиотечная система РГСАИ;
- Электронный портал «Культура» (www.kultura-portal.ru);
- Электронный федеральный портал «Российское образование» (www.edu.ru);
- База данных Российской Государственной библиотеки по искусству (www.liart.ru);

- Электронный информационный ресурс Российской государственной библиотеки (www.rsl.ru);
- Электронный информационный ресурс российской Национальной библиотеки (www.nlr.ru).
- Biblioclub.ru
- <https://e.lanbook.com>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Выполнение практических заданий

Практические занятия, один из видов самостоятельной учебной работы учащихся, которые имеют целью углубление и закрепление теоретических знаний, развитие навыков самостоятельной творческой работы. Целями проведения практических занятий являются:

- обобщение, систематизация, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплин;
- формирование умений применять полученные знания на практике;
- развитие интеллектуальных умений, аналитических проективных, творческих и др.;
- выработка таких профессионально значимых качеств, как творческая самостоятельность, ответственность.

Прежде чем приступить к выполнению такой работы, студенту необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Содержание, логика, структура и методика проведения практических занятий со студентами определяется основными задачами учебной дисциплины «Интерактивный дизайн» изложенными в программе дисциплины.

Основным содержанием практических занятий, является самостоятельная творческая работа студентов. Практические занятия способствуют: проверке и закреплению полученных теоретических знаний и умений; расширению и углублению знаний студентов по различным аспектам дисциплины; развитию способностей к анализу информации, а также навыков творческой и аналитической работы, интерпретированию профессионально значимой информации для разработки творческого задания; углублению навыков практических аспектов проектирования при выполнении студентами творческих заданий на заданную тематику.

Цели и задачи практических заданий по дисциплине «Интерактивный дизайн»: формирование умения раскрытия темы проекта, обучение базовым проективными умениям и навыкам, освоение приемов графической подачи проекта. Задания, выполненные на практических занятиях, включаются в объем материала, сдаваемого по дисциплине.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Помимо изучения ключевых понятий курса, для более глубокого изучения предмета, преподаватель предоставляет студентам информацию о возможности использования Интернет-ресурсов по разделам дисциплины. Рекомендуются работа с первоисточниками.

Программное обеспечение дисциплины осуществляется с привлечением следующих информационно-коммуникационных технологий:

Наименование ПО

Microsoft Windows7 Pro (лицензия)
 Microsoft Windows 10 Pro (лицензия)
 Microsoft Office стандартный 2010 (лицензия)
 Microsoft Office Home and Business 2019 (лицензия)

Kaspersky Endpoint Security для рабочих станций (лицензия)
Adobe Photoshop 2021 (лицензия) Графический редактор
SketchUpPro-2020-2 (лицензия) (Приложение для проектирования и 3D моделирования)
Учебные бесплатные программы:
Autodesk 3ds Max Design 2020 (ПО для 3D-моделирования и визуализации)
ArchiCAD 23 (ПО для архитекторов, основанный на технологии информационного моделирования)
AutoCAD 2020 (двух- и трёхмерная система автоматизированного проектирования и черчения)

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Аудитория, соответствующая санитарно-эпидемиологическим требованиям, оснащённая столами, стульями, доской, проектором и др.
2. Учебные пособия.
3. Аудио-видеотехника для воспроизведения записей.
4. Кабинет с ТСО и его фонды (в т.ч. CD и DVD диски).
5. Библиотека РГСАИ, включая ЭБС.

13. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

1. Аудитория, соответствующая санитарно-эпидемиологическим требованиям, оснащённая столами, стульями, доской, проектором и др.
2. Учебные пособия.
3. Аудио-видеотехника для воспроизведения записей.
4. Кабинет с ТСО и его фонды (в т.ч. CD и DVD диски).
5. Библиотека РГСАИ, включая ЭБС.
6. Автоматизированное рабочее место обучающегося с нарушением слуха «ЭлСис 205с»
7. SOLбазовый - Сурдо-онлайн платформа + жидкокристаллическая панель
8. FM-система Сонет-PCM PM-11-1 (заушный индуктор и индукционная петля)
9. Лестничный гусеничный мобильный подъемник для инвалидов RobyT09
10. Специализированное рабочее место для инвалидов с нарушением ОДА и ДЦП
11. Специализированная проекционная система: интерактивный комплект SMARTBoard 480iWc ноутбуком
12. Стол с микролифтом на электроприводе
13. Инвалидное кресло-коляска FS901 B-46