

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»  
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР  
\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.О.11** Дизайн интерактивных цифровых медиа

Учебный план: 2025-2026 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73plx

Кафедра: 16 Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки:  
(специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Практ. занятия					
1	УП	64	41,75	2,25	3	Зачет, Курсовая работа
	РПД	64	41,75	2,25	3	
2	УП	102	48	30	5	Экзамен, Курсовой проект
	РПД	102	48	30	5	
3	УП	64	53	27	4	Экзамен
	РПД	64	53	27	4	
Итого	УП	230	142,75	59,25	12	
	РПД	230	142,75	59,25	12	

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Ассистент

---

Дворко Нина Ивановна

Юнг Юлия Евгеньевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

---

Сухарева Алина

Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

---

Сухарева Алина

Михайловна

Методический отдел:

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области проектирования и дизайна пользовательских интерфейсов мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику.

### 1.2 Задачи дисциплины:

- раскрыть основные понятия и проблематику дизайна интерактивных цифровых медиапродуктов, дать представление о сути предмета, продемонстрировать его взаимосвязь с другими смежными дисциплинами;
- раскрыть принципы и особенности дизайна-проектирования пользовательских интерфейсов мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику;
- сформировать у студента практические навыки в области дизайна цифровых медиапродуктов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к интерактивным коммуникациям;
- раскрыть современные проектные, художественно-эстетические, эмоционально-образные возможности web-дизайнерских решений в создании мультимедийных нарративов;
- сформировать понимание принципов UI/UX, навыков создания интерактивных прототипов интерфейсов; развить чувство стиля, понимание и владение современными трендами в web- и графическом дизайне;
- научить работать с инструментами и платформами для создания цифровых проектов.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Цифровой сторителлинг
- Типографика в цифровой среде
- Цвет в дизайне
- Дизайн компьютерных игр
- Цифровые медиатехнологии
- Производственная практика (проектная практика)

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

**Знать:** основные характеристики интерактивных цифровых медиа; особенности функционирования экспрессивных медийных средств в интерактивном цифровом продукте; особенности дизайна пользовательского интерфейса мультимедийных, веб-, мобильных и игровых приложений, использующих повествовательную технику; основные этапы разработки интерактивного цифрового продукта; требования, предъявляемые к контенту веб-страниц, мобильных и веб-приложений.

**Уметь:** работать с цветом, шрифтами, композицией и различными медиаформами для создания захватывающих и убедительных интерактивных визуальных историй, способных вызвать определенные чувства у целевой аудитории; определять целесообразность использования определенных медийных средств в различных контекстах интерактивного цифрового продукта; разрабатывать информационную архитектуру и динамические прототипы для разных типов цифровых медийных проектов; создавать визуальный стиль пользовательского интерфейса мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику.

**Владеть:** средствами и инструментами создания контента современного визуального медиатекста; навыками проектирования и дизайна пользовательского интерфейса веб-сайтов, лонгридов, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику.

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Основные понятия и проблематика дизайна интерактивных цифровых продуктов, использующих повествовательную технику.	1				О,Пр
Тема 1. Репрезентативные возможности цифровых медиа. Особенности дизайна интерактивных медиапроектов, использующих повествовательную технику. Лучшие практики в дизайне интерактивных цифровых медиа. Креативные производственные компании, создающие новаторские проекты в области цифрового сторителлинга.		5	7	ГД	
Тема 2. Повествовательные техники в игровом и веб-дизайне. Понятие нарративного дизайна. Разбор игровых и нарративных веб-проектов. Выполнение мини-заданий		7	7,75	ГД	
Раздел 2. Этапы создания интерактивного цифрового медиапроекта.					
Тема 3. Этапы создания цифровых продуктов с точки зрения дизайнера. Три важных этапа: 1. Идея. 2. MVP (минимально жизнеспособный продукт), включающий анализ и исследования; проектирование, тестирование и разработку; снова анализ. 3. Эволюция или развитие продукта. Выполнение мини-заданий.		3	5	ГД	
Тема 4. Создание мультимедийного лонгрида на Tilda Publishing. Выбор темы. Поиск и проведение анализа аналогов, определение целевой аудитории, формирование конкурентных преимуществ. Поиск идеи, написание концепции и сценария. Разработка структуры. Знакомство с возможностями платформы Tilda в создании лонгрида. Подготовка мультимедийного контента для лонгрида (фотографии, видео, анимация, звук, инфографика и т.д.). Работа с типографикой. Создание и настройка внешнего вида лонгрида. Сохранение результатов работы над лонгридом.		11	9	ГД	О,П
Раздел 3. Основы дизайна в интерактивной среде.					Пр,О

<p>Тема 5. Человеко-машинное взаимодействие. Понятие интерфейса. Виды интерфейсов. Субъекты и объекты интерфейса. История человека-машинного интерфейса. UX/UI принципы проектирования.</p> <p>Тема 6. Основные правила и инструменты дизайна интерфейса. Основы работы в Figma. Сетки и композиция, интерактивное прототипирование. Выполнение мини-заданий</p> <p>Тема 7. Основы UX. Эстетика и функциональность UX. Исследование аудитории. Архитектура и навигация. Прототипирование и тестирование. Выполнение мини-заданий</p> <p>Тема 8. Основы UI. Ключевые принципы хорошего интерфейса, язык интерфейса, алфавит и организация экранов. Выразительные средства — сетка, композиция, типографика. Выполнение мини-заданий.</p> <p>Итого в семестре (на курсе для ЗАО)</p> <p>Консультации и промежуточная аттестация (Зачет, Курсовая работа)</p>	<p>4</p> <p>14</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>64</p> <p>2,25</p>	<p>ГД</p> <p>Т</p> <p>ГД</p> <p>ГД</p> <p>41,75</p>	<p>О</p> <p>Пр,П</p>	4
				1
				ГД
<p>Раздел 4. Веб-дизайн.</p> <p>Тема 9. Принципы гештальта в веб-дизайне. Композиция в веб-дизайне. Принцип близости, правило внутреннего и внешнего Модульные сетки. Основы типографики в веб-дизайне. Колористика и стайл-гайды. Передача макета на верстку разработчикам. Разбор веб-сайтов. Типичные ошибки.</p>	<p>10</p> <p>20</p>	<p>4</p> <p>4</p>	<p>ГД</p> <p>ГД</p>	<p>О</p>
<p>Тема 10. Основы верстки для веб-дизайнеров. Основы языка разметки документов HTML. Основы языка оформления стилей документа CSS. Формирование блочной модели. Работа с макетом. Позиционирование элементов. Создание адаптивного сайта. Стандарты web и вспомогательные инструменты. Выполнение мини-заданий.</p>	<p>20</p> <p>4</p>	<p>4</p> <p>2</p>	<p>ГД</p> <p>ГД</p>	<p>Пр,П</p>
<p>Раздел 5. Инновации и тренды в современном веб-дизайне.</p> <p>Тема 11. Инновационные тенденции в веб-дизайне. Стремление к унификации и минималистичности при активном применении эффектных визуальных приемов и wow-дизайна в целом. Анализ примеров.</p>	<p>4</p> <p>16</p>	<p>2</p> <p>4</p>	<p>ГД</p> <p>ГД</p>	<p>Пр,П</p>
<p>Тема 12. Дизайн лендинга по брифу заказчика. Работа с брифом. Конкурентный анализ. Определение потребностей целевой аудитории. Работа с референсами. Мудборд. Прототипирование. Копирайтинг. Дизайн. Верстка и тестирование. Итоговый разбор работ.</p>	<p>16</p>	<p>4</p>	<p>ГД</p>	<p>Пр,П</p>

Раздел 6. UX/UI- дизайн мобильных приложений.				
Тема 13. Классификация мобильных приложений и особенности их дизайна. Анализ примеров. Основные этапы создания дизайна мобильных приложений. Отличие дизайна под iOS от дизайна под Android (базовые, в навигации и паттернах (UX); в компонентах (UI), прочие).	4	4	ГД	
Тема 14. Гайдлайны мобильных приложений. Начальное понимание разработки приложения для платформ iOS и Android.	10	6	ГД	
Тема 15. Разработка дизайна мобильного приложения. Сбор информации и требований пользователей и бизнеса. Создание: архитектуры, навигации, пользовательского сценария, низко детализированного прототипа, детализированного и кликабельного прототипа с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимодействиями для пользовательского тестирования. Тестирование прототипа. Создание стилистики и доработка микровзаимодействия с учетом дизайна продукта. Подготовка контента для стартов.	24	16	ГД	О,ДЗ,П
Тема 16. Дизайн-система и ее преимущества. Анализ примеров. Разработка собственной дизайн- системы.	14	8	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	102	48		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен, Курсовой проект)	5,5	24,5		
Раздел 7. Звук в интерактивных приложениях и играх.				
Тема 17. Особенности и задачи звукового сопровождения игр, веб и мобильных приложений, использующих повествовательную технику. Роль звука в интерактивных цифровых медиа. Драматургия звука и музыки. Оценка качества звучания аудиовизуального произведения по художественным, художественно-техническим и техническим параметрам. Выполнение мини-заданий.	5	5	ГД	О,ДЗ,П
Тема 18. Слои звука в работе с цифровыми медиа. Речь, музыка, спецэффекты, атмосферы, синхронные шумы. Интерактивные звуки для графических интерфейсов в веб-сайтах, приложениях и играх. Совместный просмотр и обсуждение цифровых медиапроектов. Выполнение мини-заданий	5	9	ГД	

Тема 19. Техники создания саунд-дизайна. Сведение и мастеринг. Инструменты записи, редактирования и обработки звука. Практические задания: редизайн звука к веб-сайту, использующему повествовательную технику; создание тональных атмосфер и звуковых эффектов; управление вниманием пользователя с помощью звука (в иммерсивной среде).		14	16	ГД	
Раздел 8. Проектирование и дизайн интерактивного мультимедийного проекта для сферы образования					
Тема 20. Интерактивные образовательные проекты: характерные свойства, история развития, разнообразие форматов. Использование мультимедийных принципов Майера при разработке цифрового образовательного проекта. Интеграция педагогического дизайна и проектирования интерактивного мультимедийного проекта.		2	3	ГД	
Тема 21. Педагогический дизайн и его место в разработке цифрового образовательного медиапродукта. Цели, содержание обучения с описанием уровней трудности, педагогические методы и информационные средства, и стратегии оценки.		6	2	ГД	О,П
Тема 22. Интеграция педагогического дизайна и разработки интерактивного мультимедийного проекта. Три уровня интеграции: уровень образовательного контекста; уровень требований; уровень проектирования.		6	4	ГД	
Тема 23. Мультимедийные средства в дизайне образовательных проектов. Сторителлинг и геймификация. Анализ примеров. Выполнение мини-заданий.		10	4	ГД	
Тема 24. Проектирование и дизайн интерактивного мультимедийного приложения для образовательной среды.		16	10	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	53		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		240,25	191,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

**4.1 Цели и задачи курсовой работы (проекта):** Цель: Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна интерактивных цифровых проектов

Задачи (1 семестр):

Познакомить с основами дизайна мультимедийных веб-проектов (на примере лонгрида)

Раскрыть современные проектные, художественно-эстетические, эмоционально-образные возможности web-дизайнерских решений в создании мультимедийных нарративов.

Задачи (2 семестр):

Развить навыки создания интерактивных прототипов мобильных интерфейсов; развить чувство стиля, понимание и владение современными трендами в web- и графическом дизайне.

**4.2 Тематика курсовой работы (проекта):** 1 семестр

Создание мультимедийного лонгрида на Tilda (групповой проект -2...3 чел.).

2 семестр

#### 4.3 Требования к выполнению и представлению результатов курсовой работы (проекта):

В объем курсовой работы/проекта входят: пояснительная записка, а также итоговый вариант разрабатываемого проекта (1 семестр: лонгрида на Tilda; 2 семестр: интерактивного прототипа мобильного приложения высокого уровня)

Основными структурными составляющими пояснительной записки курсовой работы являются:

- титульный лист;
- задание;
- содержание;
- введение (содержит обоснование актуальности темы);
- основная часть пояснительной записки, разбитая на главы;
- заключение (содержит краткие выводы по результатам выполненной работы и рекомендации по её использованию);
- список используемой литературы;
- приложения.

В текстовую часть пояснительной записки кроме описательного материала включается и графический материал, состоящий из структурных схем, рисунков, графиков, иллюстративных изображений, скриншотов экранов разрабатываемого проекта. Рекомендуемый объем пояснительной записи курсового проекта - 15-20 страниц машинописного текста, выполненного на одной стороне листа бумаги формата А4.

Параметры форматирования: шрифт Times New Roman, размер шрифта 14, межстрочный интервал 1,0 или 1,5. Границы полей: нижнее и верхнее поля 2 см, правое-1,5 см, левое-3см.

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

#### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-4	<p>Раскрывает суть понятий UX и UI дизайн, принципы и особенности проектирования и дизайна пользовательского интерфейса веб-сайтов, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику; анализирует основные этапы разработки интерактивного цифрового продукта, подходы в использовании мультимедийных средств.</p> <p>Решает типовые задачи по разработке информационной архитектуры и динамических прототипов для разных типов цифровых медийных проектов.</p> <p>Решает типовые задачи по дизайну пользовательского интерфейса веб-сайтов, лонгридов, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику.</p> <p>Демонстрирует приемы работы с цветом, шрифтами, композицией и различными медиаформами для создания захватывающих и убедительных интерактивных визуальных историй.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Проектно-ориентированное задание</p> <p>Проектно-ориентированное задание</p> <p>Проектно-ориентированное задание</p>

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	<p>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсовой работы/проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество выполнения проектной части задания соответствует всем требованиям. Продемонстрировано знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы. Материал излагается грамотно, логично, последовательно; адекватно используются профессиональные понятия и термины. Оформление работы соответствует</p>

		<p>требованиям ГОСТ, библиография, приложения оформлены на должном уровне. Объём работы заключается в пределах от 20 до 25 страниц.</p> <p>Во время защиты обучающийся показал умение кратко и отчетливо представить результаты проектного исследования и разработки дизайн-проекта, адекватно ответить на поставленные вопросы.</p>
4 (хорошо)	<p>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки; полный ответ на вопрос.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсовой работы/проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны.</p> <p>Качество исполнения всех элементов проектного задания полностью соответствует всем требованиям. Студент показал знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, однако умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщения и выводы вызывают у него затруднения. Материал не всегда излагается грамотно, логично, последовательно; понятия и термины используются не всегда адекватно. В оформлении курсовой работы /проекта имеются недочеты.</p> <p>Во время защиты студент показал умение кратко и отчетливо представить результаты исследования и проектирования, однако испытывал затруднения при ответе на поставленные вопросы.</p>
3 (удовлетворительно)	<p>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсовой работы/проекта в целом соответствуют утвержденной теме. Исследование не содержит элементы новизны. Проектное задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. Студент излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировок; умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы вызывают у него затруднения.</p> <p>Во время защиты студент затрудняется в представлении результатов исследования и проектирования, а также ответах на поставленные вопросы.</p>
2 (неудовлетворительно)	<p>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками.</p> <p>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы</p>
Зачтено	<p>Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями, возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя.</p> <p>Учитываются баллы,</p>	

	накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

**5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности**

**5.2.1 Перечень контрольных вопросов**

№ п/п	Формулировки вопросов
	Семестр 1
1	Репрезентативные возможности цифровых медиа (по Дж. Муррей)
2	Гипертекстуальность, мультимедийность, иммерсивность онлайн-среды
3	Нarrативный дизайн
4	Основные понятия цифрового дизайна
5	Лонгрид: определение, преимущества, правила создания
6	Краткая характеристика этапов разработки цифрового медиапродукта.
7	Разнообразие цифровых медиапроектов.
8	Создание и настройка внешнего вида лонгрида на Tilda
9	Содержательные и формальные признаки лонгрида
10	Определение понятия "пользовательский опыт"
11	Основные принципы UX дизайна
12	Особенности определения целевой аудитории
13	Виды UX-исследований
14	Принципы составления информационной архитектуры
15	Инструменты юзабилити-тестирования и их применение
16	Принципы UI-дизайна
17	Текст и шрифт в интерфейсе
18	Эстетика и функциональность UX
	Семестр 2
19	Общая структура HTML документа
20	Таблицы в HTML документе
21	Списки в HTML документе
22	Изображения и другие мультимедийные объекты в HTML документе
23	Формы в HTML документе
24	Основные понятия языка HTML.
25	Представление мультимедиа информации. Добавление изображений.
26	Стилевое оформление. Преимущества стилевого оформления.
27	Использование CSS.
28	Стилевое оформление. Преимущества стилевого оформления.
29	Адаптация дизайна под разные типы устройств
30	Особенности дизайна интерфейса мобильных приложений
31	Принципы мобильного UX дизайна
32	Понятие гайдлайна
33	Отличие дизайна под iOS от дизайна под Android
34	Понятие дизайн-системы
	Семестр 3
35	Особенности звукового дизайна в интерактивных приложениях и играх
36	Выразительные средства звука
37	Создание и обработка звука при разработке интерактивных приложений
38	Параметры оценки качества записи
39	Использование звука для привлечения внимания

40	Звук в пространственной среде
41	Цифровой образовательный медиапроект
42	Особенности проектирования образовательного проекта.
43	Теория мультимедийного обучения Майера

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1 семестр

Создание мультимедийного лонгрида на Tilda Publishing.

2 семестр

Создание лендинга в Figma по брифу заказчика

Разработка дизайна мобильного приложения.

Создание дизайн- системы.

3 семестр

Редизайн звука к веб-сайту, использующему повествовательную технику.

Создание тональных атмосфер и звуковых эффектов.

Разработка интерактивного прототипа высокого уровня мультимедийного образовательного веб-проекта.

### 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

#### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

#### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

+

Письменная

Компьютерное тестирование

Иная

#### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет и экзамен проводятся в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/81868.html">http://www.iprbookshop.ru/81868.html</a>
Фролов, А. Б., Нагаева, И. А., Кузнецов, И. А., Нагаевой, И. А.	Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение	Саратов: Вузовское образование	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/93989.html">http://www.iprbookshop.ru/93989.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58086.html">http://www.iprbookshop.ru/58086.html</a>
Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>

Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>

Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>

Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>

Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>

### **6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения**

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe After Effects

Adobe Illustrator

Adobe Audition

Adobe Animate

Adobe inDesign

Adobe Photoshop

Adobe Premiere Pro

Figma

### **6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду