

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор Д.В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

Теория и методология дизайна

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:

Графический дизайн

Форма обучения

Очная

Квалификация

Бакалавр

Год приема

2021

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

Т.А. Завьялова

Председатель УМК

М.В. Давыдов

Томск – 2021

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

– 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)

– ОПК-6 – Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

– ПК-1 – Способен формировать техническое задание на различные продукты графического дизайна и выполнять процедуру согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-3.1 Применяет творческие методы дизайн-проектирования для поиска возможных решений профессиональных задач

ИОПК-6.1; Ориентируется в поисковых системах и осуществляет отбор информационных ресурсов в профессиональной сфере с учетом требований информационной безопасности

ИПК-1.1;. Определяет проектные задачи и технические средства разработки дизайн-макета на основе результатов брифа или обсуждения с заказчиком предварительной информации

ИПК-1.2 Составляет по типовой форме проектное/техническое задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии требованиями законодательства и стандартов РФ к структуре и содержанию

ИПК-1.3 Разрабатывает эскизы, дизайн-макеты и техническую документацию на основе технического задания и выполняет процедуру согласования/утверждения дизайн-концепций

2. Задачи освоения дисциплины

- научиться применять основные методы креативной работы и проектирования в дизайне
- овладеть основными творческими подходами при решении дизайнерских задач и вариативного поиска концептуальных решений;
- получить навыки создания авторского проектно-художественного замысла, стимулирования проектных идей.
- научиться собирать, анализировать информацию и разрабатывать на ее основе замысла и задач графического дизайна;
- научиться генерировать идеи и последовательно развивать ее в проектировании;
- овладеть методами креативной работы при поиске концептуальных решений;
- научиться определять творческие задачи в дизайн проектировании и аргументировать свои решения; использовать достижения мировой культуры в проектной практике; обеспечивать в проекте решение актуальных социально-психологических задач;
- научиться учитывать социально-культурные, демографические, психологические, функциональные и художественные основы при формировании объектов дизайна

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы. Дисциплина входит в модуль «Основы профессионального мастерства».

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Второй семестр, зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам:

«Общий курс композиции», «Колористика»

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часов, из которых:
-лекции: 10 ч.

-практические занятия: 26 ч.

в том числе практическая подготовка: 26 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

1. Введение. Введение. Что такое дизайн? Понятия и определения, система дизайна. Краткая история развития современных представлений о профессиональной проектной деятельности.
2. Сферы и виды дизайна. Промышленный дизайн. Средовый дизайн. Ландшафтный дизайн. Графический коммуникативный дизайн. 3D-дизайн
3. Принципы и аспекты дизайна.
 - Эстетический принцип дизайн-проектирования.
 - Социальный принцип дизайн-проектирования. Учет общественных потребностей с целью создания полезных изделий. Примерные схемы потребностей человека, на которых играет дизайн.
 - Экономический принцип. Экономическая целесообразность продукта. Учет затрат и максимальная экономия природных ресурсов и материалов. Сбережение общественного труда.
 - Инженерный, эргономический и экологический принципы дизайн-проектирования. Функции вещи. Виды совместимости среды «человек-машина». Антропометрическая, сенсомоторная, энергетическая и психофизиологическая совместимости.
4. Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна. Рационалистическая, артистическая, гуманистическая, экологическая, коммерческая
5. Методология дизайн-проектирования. «Design thinking»: особенности дизайнерского мышления. Алгоритм креативного процесса. Способы мышления: логическое и образное. Структура и алгоритмы дизайн-программ. Видеокурс Г.Н.Лолы «Дизайн-методология: управление вдохновением» <https://openedu.ru/course/spbu/DSGNMT/>
6. Основы проектного менеджмента. Современная концепция управления проектами. Международные стандарты проектных компетенций: руководители проектов, портфеля проектов, программы; иные участники проектной деятельности. Стандарты проектных компетенций. «Глаз компетентности» IPMA. Уровни компетентности. Процесс разработки и обоснования проекта. Процессы управления и этапы проекта. Окружение проекта.
7. Организация креативного процесса. Уровни компетентности и креативность.

Методы проектирования в дизайне: аналогии, эмпатии, инверсии, ассоциации, морфологического анализа. Комбинаторные и модульные методы проектирования.

Мозговой штурм: алгоритм и сценарии проведения. Визуальный мозговой штурм.

Ассоциативные связи. Смыслообразование в графдизайне. Принудительные связи.

8. Техники критического мышления. Интервью и фокус-группы. Креативный бриф и матрицы идей.

9. Методы новых комбинаций. Морфологический анализ. Критерии оценки работ фронтальной композиции. Композиционное построение (статика). Композиционное построение (динамика). Ритмическая организация. Пропорциональные соотношения. Цветогармоническое решение. Ахроматическое решение. Работа с морфологическими матрицами

10. Коммуникативный дизайн. История рекламы. Отличие коммуникативного дизайна от «чистого искусства». Различия позиций - художник и дизайнер – в коммуникативной модели от «товара» до потребителя. Проблема доверия источнику информации и пути решения.

11. Структура рекламных коммуникаций. Понятие целевой аудитории. Параметры и характеристики для описания целевой аудитории. Ядро и Герой ЦА. Теория поколений как инструмент для описания целевой аудитории. Сценарное моделирование.

12. Основы типографики. Шрифт. Классификация шрифтов. Терминология. Основные приемы и правила верстки.

13. Презентация идей. Формирование проектных идей, содержания и состава проекта. Определение ключевой идеи и пластической концепции проекта. Формирование скейтч-бук проекта. Подготовка презентации проекта, дизайн-концепции. Адаптация идеи под клиента. Психотипы клиента.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, тестов по лекционному материалу, выполнение проектных заданий, выполнения домашних заданий, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по дисциплине происходит в форме зачета по 100-балльной системе.

Поскольку освоение дисциплины предполагает получение студентом не только общих теоретических знаний, то на прохождение промежуточной успеваемости влияют результаты текущей работы студента. Программа предполагает выполнение следующих видов текущих работ: посещение занятий, защита реферативного исследования, выполнение практических заданий.

Общая максимальная сумма баллов, которую студент может набрать по дисциплине в течение семестра – 100 баллов: 60 баллов текущий контроль + 40 балл промежуточная аттестация. Ниже приведена таблица, в которой прописано, каким образом можно получить необходимые баллы.

Текущий контроль влияет на аттестацию. В случае невыполнения домашних заданий или пропусков занятий по неуважительной причине более чем на 25% оценка будет снижена. Переход от баллов к официальной системе оценки знаний студентов осуществляется в соответствии со следующей нормативной шкалой:

∑ баллов 81 - 100% - «5»

∑ баллов 61 - 80% - «4»

∑ баллов 41 - 60% - «3»

∑ баллов 0 - 40% - «2»
Результаты зачета с оценкой определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно»

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Демонстрационные материалы и образцы:

- Логотипов, товарных знаков и фирменных стилей
- Графического оформления многостраничных публикаций
- Рекламных постеров и коллажей
- Пиктограмм, знаков и графических комплексов

11.1. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине. Перечень работ и заданий курса

Проверка ИОПК-6.1:

Темы письменных работ:

Реферат к докладу «Особенности графического, промышленного и средового дизайна»

Реферат к докладу «Игровые технологии как средство активизации творческого мышления»

«Бренд – имидж университета: корпоративные и рекламные задачи»

«Рекламная продукция конца XIX века»

Темы письменной контрольной работы включают вопросы из блоков:

1. Понятия и определения, система дизайна.
2. Основные положения методологии дизайна. Принципы дизайна.
3. Методология художественного конструирования.
4. Средства дизайна. Средства и приемы формообразования.
5. Организация креативной работы.
6. Категории проектной деятельности.
7. Морфология и пространственная структура объекта дизайна.

Тест по видеокурсу Г.Н.Лолы «Дизайн-методология: управление вдохновением» в курсе электронного университета «Moodle» <https://moodle.tsu.ru>

1. Послание является продуктом _____ моделирования:
дискурсивного
семиотического
2. Образ является продуктом _____ моделирования:
дискурсивного
семиотического
3. Метафора нужна для того, чтобы:
Прояснить образ
Составить базовый нарратив
Заменить концепт
4. Семиотическое моделирование это –
Методологическая процедура
Конструирование дискурса
Этап семиотического дискурсивного моделирования

5. Функция базового нарратива

Описать образ

Сформулировать послание

Представить продукт пользователю

6. Послание кода анализируется в произведении

У. Эко

Р. Барт

П.Бурдьё

7. Автор статьи «Что такое структурализм»

Ж. Делёз

М. Фуко

Р. Барт

8. Нарратив в методологии семиотического дискурсивного моделирования

понимается как:

Смыслорождающая структура

Смысловая индукция

Текстуальная рамка

9. Автор коннотативной семиотики:

Р. Барт

Ф. Гваттари

Р. Харре

10. Что такое коннотации:

Нарративное действие

Вторичное значение знаков

Символы

11. Функции коннотаций в методологии СДМ:

Активация семиотических ресурсов

Составление нарратива

Создание дискурсивной модели

12. Социальная семиотика

Раскрывает процесс смыслообразования

Активирует семиотические ресурсы

Конструирует образ

13. Кто сформулировал принципы «сохранения реальности» дискурса?

М. Фуко

Гегель

М. Хайдеггер

14. Что такое дискурс?

Ситуативное использование языка в определенных контекстах

Метафора

Нарратив

15. Функции мета-нарратива

Сформулировать задачу проекта

Описать семиотическую дискурсивную модель

16. Создатель коннотативной семиологии

М. Хайдеггер

Р. Барт

М. Мамардашвили

17. Назначение направляющих кодов

Определить концепт

Создать дополнительные смыслы семиотической модели

Разработать сценарий презентации дизайн-продукта

18. Как соотносятся направляющие коды и ключевые?
Заменяют друг друга
Исключают друг друга
Дополняют друг друга
19. Цель дискурсивного моделирования
Создать ресурс интерпретация для Другого
Подготовить презентацию концепции
Определить концепт
20. Семиотическая дискурсивная модель оформляется в виде
мета-нарратива
базового нарратива
21. Культурная анимация – это:
Коммуникативная стратегия
Реклама
Техника валоризации
22. Процедура «сочинение легенды» включает в себя действия:
Выбор видов контекстов
Определение контекста
Извлечение метафоры
23. Техники валоризации:
Историзация
Персонификация
Сочинение легенды
24. Отличие культурной анимации от рекламы заключается в том, что:
Культурная анимация актуализирует образ дизайн-продукта
Культурная анимация представляет дизайн-продукт на рынке
Культурная анимация домысливает дизайн-продукт
25. Легенда включает:
Концепт
Метафору
Виртуальные характеристики дизайн-продукта
26. Способы валоризации креативного продукта исследовал:
Ж. Делез
Б. Гройс
М. Бахтин
27. Виды контекстов:
Синтагматический
Парадигматический
Индексический
28. Какая техника валоризации представляет дизайн-продукт как арт-объект?
Историзации
Персонификации
Артизации
29. Правило «открытой легенды» требует, чтобы легенда:
Содержала интригу
Представляла дизайн-продукт как арт-объект
Активировала фантазию Другого
30. Целью дизайнерской практики является:
арт-объект
впечатление
дизайн-продукт
31. Перформанс является формой:

Валоризации
Культурной анимации
Открытой легенды

32. Коммуникативная модель дизайн-продукта представляет собой _____
структуру

дискурсивную
семиотическую
знаковую

33. Коммуникативная модель дизайн-продукта включает в себя «ядро» и _____ его
понимания.

Контекст

Образ

Метафору

34. Дизайн – это коммуникативная практика

Впечатления

Валоризации

Культурной анимации

35. Для определения концепта в дизайне необходимо _____ мышление:

Пространственное

Образное

36. Правило концепта «Концепт _____»:

Должен меняться

Не должен меняться

37. Типология потребителя позволяет уточнить:

Его желания

Его бюджет

Его страхи

38. Потрет Другого – это детальное представление:

Целевой аудитории

Заказчика

Инвестора

39. Коннотации активируют:

Смысловое поле

Впечатление

дизайн-продукт

40. Тема не должна повторять:

Метафору

Контекст

Образ

Проверка ИОПК-3.1; ИПК-1.1; ИПК-1.2; ИПК-1.3:

Проектные задания:

1. Создание плаката-коллажа в цвете на тему «Автопортрет» (творческий метод ассоциаций и разработка ассоциативно-ментальной карты).

2. Монотипия тушью (пятно). Поиск визуальных образов и смыслов. (СКАЗКА)
(Метод «Случайное слово/образ»)

3. Проект рекламной продукции для ТГУ в стиле российской рекламы конца XIX века (1880-1900гг) (тренинг: Метод аналогии)

Методические материалы по выполнению заданий расположены в курсе электронного университета «Moodle» <https://moodle.tsu.ru>

11.2. Формы представления самостоятельной работы

Самостоятельная работа нацелена на актуализацию способности студентов к самоорганизации, анализу, самостоятельному поиску источников и литературы по темам дисциплины. В результате обучающийся самостоятельно осваивает отдельные темы дисциплины, совершенствует навыки письменной речи, практикуется в применении отдельных методов научно-исследовательской работы (описание, сравнение, анализ и др.).

На самостоятельную работу заложено 36 часов. Самостоятельная работа может быть представлена в различных формах (в зависимости от темы): аналитическая записка, тест, эссе, презентация и др.

Кроме того, в самостоятельную работу студента входит сбор, редактирование, структуризация презентаций и материалов для семинаров и практических заданий и тренингов.

11.2.1. Роль студента при выполнении самостоятельной работы

При выполнении самостоятельной работы студент должен:

1. изучить материалы темы, выделяя главное и второстепенное;
2. представить описание или характеристику элементов темы в краткой форме;
3. оформить работу и предоставить к установленному сроку.

11.2.2. Критерии оценки самостоятельной работы

К самостоятельной работе предъявляются следующие требования:

- соответствие содержания теме;
- правильная структурированность информации;
- наличие логической связи изложенной информации;
- соответствие оформления требованиям;
- аккуратность и грамотность изложения;
- корректность соблюдения поставленных преподавателем сроков.
-

11.2.3. Требования к оформлению результатов самостоятельной работы

Письменные работы выполняются на стандартных листах формата А4. Текст набирается на компьютере в текстовом редакторе MS Office Word 97-2007, шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, через одинарный интервал. Каждая страница текста нумеруется. Сокращение слов в тексте не допускается, за исключением общепринятых. Работа должна включать титульный лист с указанием темы, дисциплины, курса, группы, Ф.И.О. студентов. Общий объем письменных работ не должен превышать 10 страниц.

11.3. Для эффективного освоения дисциплины студентам рекомендуется:

- познакомиться со структурой курса, используя рабочую программу;
- накануне следующей лекции вспомнить материал предыдущей, используя записи лекции (15 минут);
- изучать теоретический материала по конспекту (1 час в неделю);
- работа с литературой в библиотеке (1 час в неделю).

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Глейзер Дж. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! /Джессика Глейзер, Кэролин . Санкт-Петербург [и др.] : Питер , 2014. 246, [1] с.: цв. ил. – 1 экз.
2. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне /[Л. С. Деточенко, В. В. Лобко, Н. В. Межеричкая и др.] ; под ред. В. О. Пигулевского, А. В. Овруцкого. Харьков : Гуманитарный центр , 2015. 430 с.: ил. 5 экз

3. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования / дизайн: Александрова Т. – СПб, 2016. Источник: <https://needlewoman.ru/games/dizayn-kod-metodologiya-semioticheskogo-diskursivnogo-modelirovaniya-pdf.html>
4. Луптон Элен. Графический дизайн от идеи до воплощения . – СПб.: «Питер», 2012. - 184с
5. Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира / Виктор Папанек ; [пер. с англ. Г. Северской]. - Москва : Д. Аронов, 2022. - 464 с.
6. Розенсон И. А. ОСНОВЫ теории дизайна: Учебник для ВУЗОВ. Стандарт третьего поколения. -2-е изд. - СПб.: Питер, 2013. - 256 с.

б) дополнительная литература:

- 1.Анатомия дизайна: реклама, книги, газеты, журналы / Лакшми Бхаскаран. – М.: Астрель; Аст, 2006.
- 2.Дитрих Я. Проектирование и конструирование. М.: Мир, 1981. Зотова-Степановская Н.Н. Сопротивление бумаги излому //Бум. пром-сть. 1954. № 1.
- 3.Кнабе Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006.
- 4.Крэйг М. Бергер. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации. – М.: РИП-холдинг, 2006. – 176 с.
- 5.Лебедев А. Ководство. – М.: Издательство студии Артемия Лебедева, 2007. – 272 с.
6. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : [учебное пособие для вузов по специальностям 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама"] /Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. Москва : ЮНИТИ-ДАНА , 2013 – 1 экз
7. Пигулевский В. О, Дизайн и культура /В. Пигулевский. Харьков : Гуманитарный центр , 2014. 313 с.: ил. – 4 экз.
8. Проектирование в графическом дизайне: Учеб. для вузов; под ред. С.А. Васина. – М.: Машиностроение-1, 2006.
9. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы Теории и методологии дизайна. М. МЗ. Пресс. 2003
10. Стор И. Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. Учебное пособие для вузов. – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2003. – 296 с.
11. Тимоти Самара. Структура дизайна: стильное руководство. – М.: Издательский дом «РИП- холдинг», 2008.
12. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие.- 2-е изд. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239с
13. Уэйншенк С. 100 новых главных принципов дизайна. – СПб.: «Питер», 2016. - 288с.
14. Черневич Е.В. О принципе серийности //Декоративное искусство СССР. 1981,№3.
15. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум.- Мн.: Харвест, 1999. - 312 с: 35. Чудин А.В. Серия пособий и материалов по бумажному моделированию и аппликации М.: Бумажная планета, 1998, - 65 с.
16. Шервин Дэвид. Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера. – СПб.: «Питер», 2013. - 240с.
17. Школа графического дизайна / Дэвид Дэбнер; пер. с англ. В. Е. Бельченко. – М.: РИПОЛ классик, 2007. – 192 с.
18. Шорохов Е. В. Основы композиции. М.,1986.
19. Эльконин Б.Д. Знак как предметное действие //Труды ВНИИТЭ. М., 1984. Сер. №27.
20. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.: ил.

в) ресурсы сети Интернет:

1. Портал для дизайнеров, архитекторов, декораторов [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://design-mate.ru/> (открытый доступ)
2. Ресурс Хабр (Habr) [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/> (открытый доступ)
3. Ресурс Novate.ru - интернет-портал о дизайне [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://novate.ru> (открытый доступ)
4. Культурология РФ - Искусство во всех проявлениях [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://kulturologia.ru> (открытый доступ)
5. Отраслевой портал об упаковке [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.unipack.ru/> (открытый доступ)
6. Интернет -портал о творчестве [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.adme.ru> (открытый доступ)
7. Шрифтовой портал [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.xfont.ru> (открытый доступ)
8. Журнал КАК [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://kak.ru> (открытый доступ)
9. Журнал Designet Team [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.designet.ru/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
- Figma Shareware (условно-бесплатная) <https://www.figma.com/tos/>
- Glyphr Studio Стандартная общественная лицензия <https://www.glyphrstudio.com/online/>
- Zoom Shareware (условно-бесплатная) <https://explore.zoom.us/en/terms/>

б) информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>
2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
3. Научная электронная библиотека [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.elibrary.ru> (открытый доступ)
4. Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
5. Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
6. Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://iprbooks.ru/> (неограниченный доступ)
7. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов:[Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://fcior.edu.ru> (открытый доступ)
8. Федеральный портал «Российское образование»: [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.edu.ru> (открытый доступ)
9. ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
10. ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
11. Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
12. ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>

13. ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Во время обучения студенту предоставляются: аудитории на время проведения лекционных и семинарских занятий, учебная и методическая литература, компьютерный класс для просмотра и подготовки к контрольным работам.

- Класс, оборудованный проектором и экраном, столы и стулья
- Компьютерный класс с программным обеспечением:
- доступ к сети Интернет (для практической работы и на лабораторных занятиях).

15. Информация о разработчиках

- *Завьялова Татьяна Арнольдовна* – доцент кафедры дизайна Института искусств и культуры ТГУ, член Союза художников России.