

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«21» января 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Проектирование интерфейсов в графическом дизайне

Направление подготовки/специальность: 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль/направленность/специализация: Изобразительное искусство и компьютерная графика

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2020

Тамбов, 2021

Автор программы:

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «22» февраля 2018 г. № 125).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «08» декабря 2020 г. Протокол № 5

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «21» января 2021 г. № 3.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	4
3. Объем и содержание дисциплины.....	4
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	8
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	12
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	14
7. профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	14

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций (индикаторов компетенций):

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере:

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
---	---	-----------------------------------

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра:

Дисциплина «Проектирование интерфейсов в графическом дизайне» относится к обязательной части учебного плана ОП по направлению подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Дисциплина «Проектирование интерфейсов в графическом дизайне» изучается в семестре.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины:

Вид учебной работы
Общая трудоёмкость дисциплины

3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Формы текущего контроля
семестр		
1	Понятие «интерфейс». Эволюция интерфейсов. Инструментарий интерфейсов. Цели дизайна интерфейса, подходы к созданию. Заказная и продуктовая разработка	Собеседование
2	Понятие «бизнес – анализ», основы его проведения	Собеседование; Практическое задание для практической подготовки

3	Эргономические аспекты веб-разработок: юзабилити-тестирование	Практическое задание для практической подготовки
4	Проектирование сайтов. Построение информационной архитектуры	Работа над дизайн проектом
5	Модели пользователей, сценарии и требования. Прототипирование пользовательских интерфейсов	Практическое задание для практической подготовки
6	Введение в веб-дизайн. Основы теории цвета. Композиция. Модульные сетки	Работа над дизайн проектом
7	Создание инфографики и сборка дизайн-концепции. Создание UI-кита и подготовка к вёрстке. Введение в вёрстку	Работа над дизайн-проектом
8	Презентация дизайн. Создание кейса. Подготовка работы к публикации в портфолио.	Практическое задание для практической подготовки

Тема 1. Понятие «интерфейс». Эволюция интерфейсов. Инструментарий интерфейсов. Цели дизайна интерфейса, подходы к созданию. Заказная и продуктовая разработка (УК-2)

Лекция.

Средства разработки к построению интерфейсов. Основные принципы проектирования web-интерфейсов, изучение современных технологий в сфере проектирования web - интерфейса, средствах, методиках и технологиях построения, формального описания и оценки эффективных пользовательских интерфейсов, формирование навыков построения и макетирования пользовательских web-интерфейсов. Анализ пользовательских интерфейсов персональных компьютеров и мобильных устройств. Понятие и методы создания адаптивного веб-дизайна: «ручной» способ и графический редактор. Знакомство со стратегиями: «прогрессивное улучшение» и «Mobile First»

Практическое занятие.

Выполнить клаузуру интерфейса для определенной социальной группы.

Задания для самостоятельной работы.

1. Составить список вопросов по теме.
2. Подготовить презентацию об оригинальных решениях интерфейсов.

Тема 2. Понятие «бизнес – анализ», основы его проведения (УК-2)

Лекция.

Бизнес-аналитика: сущность понятий «бизнес-анализ», ключевые концепции бизнес-анализа. Методы анализа. Аналитические инструменты, исследование информационной архитектуры. Оценка интерфейсов, сервисы, предлагающие аудиторию, краудсорсинг. Особенности взаимодействия с мобайлом. Способы проведения предварительного анализа приложений до

Практическое занятие.

Проанализировать ключевые концепции бизнес-анализа.

Использовать методы анализа и аналитические инструменты в исследовании информационной архитектуры.

Оценить интерфейсы, сервисы, предлагающие аудиторию, краудсорсинг.

Различными способами провести предварительный анализ приложения до его разработки.

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработка графического представления проекта
2. Разработка бизнес-плана по внедрению результатов проекта

Тема 3. Эргономические аспекты веб-разработок: юзабилити-тестирование (УК-2)

Лекция.

Юзабилити-тестирование с использованием прототипов. Полное и промежуточное юзабилити-тестирование. Парадигмы пользовательского интерфейса. Интерфейсы в парадигме реализации. Метафорические интерфейсы. Идиоматические интерфейсы. Эвристики пользовательского интерфейса. Эвристический анализ.

Практическое занятие.

Выполнить эргономическое решение интерфейса, основанное на цвете.

Задания для самостоятельной работы.

Разработать композиционное решение веб-страницы на основе эргономического решения.

Тема 4. Проектирование сайтов. Построение информационной архитектуры (УК-2)

Лекция.

Основная идея и задача проектируемого сайта, определение структуры – основные информационные блоки. Изучение и постановка проблемы. Исследования конкурентной среды, примеры успешных сайтов. Кросс-категории. Эскизирование – создание прототипа, визуальный сценарий, определение информационного содержания и наполнения сайта. Постановка провокационных вопросов и доработка эскиза. Эмоциональная окраска текстовой информации, работа над стилем содержания сайта. Утверждение сайта с заказчиком. Обработка фотографий и картинок. Определение окончательной навигации. Выбор шрифта, композиция, цвет, определение модульной сетки. Понятие плоскостного дизайна, флэт-иллюстрации. Современные инструменты по созданию сайтов. Этапы технической реализации.

Практическое занятие.

1. Планирование структуры сайта (формулирование целей сайта по произвольной тематике, определение потенциальной аудитории и выполнение плана структуры сайта, разработка концепции и технического задания на проект)
2. Создание макета сайта с линейной системой навигации с использованием шаблонов

Задания для самостоятельной работы

Задания для самостоятельной работы.

Обработка фотографий и картинок.

Выбор шрифта, композиция, цвет, определение модульной сетки.

Тема 5. Модели пользователей, сценарии и требования. Прототипирование пользовательских интерфейсов (УК-2)

Лекция.

Модели пользователей и персонажи. Разработка персонажей. Сценарии как средство проектирования пользовательских интерфейсов. Язык сценариев. Выработка требований к веб-приложению с использованием персонажей. Сторибোর্д. Прототипирование поведения.

Практическое занятие.

Разработка персонажей для конкретной легенды.

Задания для самостоятельной работы.

Разработка сценария как средства проектирования пользовательских интерфейсов.

Тема 6. Введение в веб-дизайн. Основы теории цвета. Композиция. Модульные сетки (УК-2)**Лекция.**

Понятия «цветовой тон», «светлота», «насыщенность». Чистые и смешанные цветовые ряды. Основные закономерности психофизиологического восприятия цвета. Цветовая адаптация. Понятие цветовой индукции. Условия создания композиции. Понятие композиционной гармонии. Элементы композиции: точка, линия, пятно. Равновесие, вес элемента. Закономерности восприятия композиции. Основные композиционные категории: статикадинамика, симметрия-асимметрия, контраст-нюанс-тождество, ритм. Закономерности восприятия композиции. Понятие силового поля элемента. Взаимодействие силовых полей различных элементов композиции. Возникновение силовых линий. Организация доминанты за счет пересечения силовых линий. Форма и цвет. Виды и способы композиционной организации произведения. Монтажная, сюжетная и формальная композиция. Понятие масштаба. Отличие композиционного масштаба от традиционного понимания. Виды масштаба. Метрический, пространственный и временной масштаб. Виды метрического масштаба. Использование различных видов 6 композиционного масштаба в произведениях искусства. Типографика в веб-приложениях. Рекомендации по работе с текстом. Выбор шрифта и стиля оформления текста. Модульные сетки в веб-дизайне.

Практическое занятие.

1. Разработка интерфейса сайта
2. Разработка сайта-визитки
3. Разработка электронного учебного пособия

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Виды и способы композиционной организации произведения.
- 2 Монтажная, сюжетная и формальная композиция.
- 3 Понятие масштаба. Отличие композиционного масштаба от традиционного понимания. Виды масштаба.
- 4 Метрический, пространственный и временной масштаб.

Тема 7. Создание инфографики и сборка дизайн-концепции. Создание UI-кита и подготовка к вёрстке. Введение в вёрстку (УК-2)**Лекция.**

Статичная, интерактивная и динамическая инфографика. Этапы сбора информации, создание смысловых концепций инфографики, построение архитектуры инфографики, разработка графических эскизов и реализация финального художественного дизайн-решения. Этапы технической реализации. Верстка, интеграция верстки в систему управления сайтом. Хостинг и размещение сайта в среде интернет.

Практическое занятие.

Создать смысловые концепции инфографики, построение архитектуры сайта.

Задания для самостоятельной работы.

Создание фирменного знака.

Тема 8. Презентация дизайн. Создание кейса. Подготовка работы к публикации в портфолио. (УК-2)

Лекция.

Методика презентации дизайн-проекта. Построение и систематизация доводов. Выбор главных аргументов. Влияние на восприятие идей и концепций клиентом. Визуальная подача материала клиенту. Пострелизное продвижение кейса. Подача на фестивали и конкурсы, награды, премии

Практическое занятие.

Предпроектное исследование и создание презентации.

Задания для самостоятельной работы.

1. Сбор и обработка материала для портфолио дизайнера, выбор модульной сетки
2. Разработка портфолио в виде сайта-визитки
3. Размещение сайта с портфолио на бесплатном хостинге
4. Провести пробное тестирование сайта.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

семестр

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Понятие «интерфейс». Эволюция интерфейсов. Инструментарий интерфейсов. Цели дизайна интерфейса, подходы к созданию. Заказная и продуктовая разработка	Собеседование	10	по 1 баллу за каждый верный ответ
2.	Понятие «бизнес – анализ», основы его проведения	Собеседование	10	по 1 баллу за каждый верный ответ
		Практическое задание для практической подготовки	10	10 баллов - самостоятельное, правильное выполнение задания, грамотное использование современных технологий проектирования 8-9 - выполнение задания с небольшими недочетами 5-7 – правильно аргументированные и доказанные аргументы в решении ситуационной задачи, частично грамотное использование современных технологий проектирования 1-4 балла – задание не выполнено или выполнено с существенными недочетами.
3.	Эргономические аспекты веб-разработок: юзабилити-тестирование	Практическое задание для практической подготовки	10	10 баллов - самостоятельное, правильное выполнение задания, грамотное использование современных технологий проектирования 8-9 - выполнение задания с небольшими недочетами 5-7 – правильно аргументированные и доказанные аргументы в решении ситуационной задачи, частично грамотное использование современных технологий проектирования 1-4 балла – задание не выполнено или выполнено с существенными недочетами.

4.	Проектирование сайтов. Построение информационной архитектуры	Работа над дизайн проектом	10	10 баллов - самостоятельное, правильное выполнение задания, грамотное использование современных технологий проектирования 8-9 - выполнение задания с небольшими недочетами 5-7 – правильно аргументированные и доказанные аргументы в решении ситуационной задачи, частично грамотное использование современных технологий проектирования 1-4 балла – задание не выполнено или выполнено с существенными недочетами.
5.	Модели пользователей, сценарии и требования. Прототипирование пользовательских интерфейсов	Практическое задание для практической подготовки(контрольный срез)	10	10 баллов - самостоятельное, правильное выполнение задания, грамотное использование современных технологий проектирования 8-9 - выполнение задания с небольшими недочетами 5-7 – правильно аргументированные и доказанные аргументы в решении ситуационной задачи, частично грамотное использование современных технологий проектирования 1-4 балла – задание не выполнено или выполнено с существенными недочетами.
6.	Введение в веб-дизайн. Основы теории цвета. Композиция. Модульные сетки	Работа над дизайн проектом	10	10 баллов - самостоятельное, правильное выполнение задания, грамотное использование современных технологий проектирования 8-9 - выполнение задания с небольшими недочетами 5-7 – правильно аргументированные и доказанные аргументы в решении ситуационной задачи, частично грамотное использование современных технологий проектирования 1-4 балла – задание не выполнено или выполнено с существенными недочетами.
7.	Создание инфографики и сборка дизайн-концепции. Создание UI-кита и подготовка к вёрстке. Введение в вёрстку	Работа над дизайн-проектом	10	10 баллов - самостоятельное, правильное выполнение задания, грамотное использование современных технологий проектирования 8-9 - выполнение задания с небольшими недочетами 5-7 – правильно аргументированные и доказанные аргументы в решении ситуационной задачи, частично грамотное использование современных технологий проектирования 1-4 балла – задание не выполнено или выполнено с существенными недочетами.
8.	Презентация дизайн. Создание кейса. Подготовка работы к публикации в портфолио.	Практическое задание для практической подготовки(контрольный срез)	10	
9.	Итого за семестр			

Итоговая оценка по экзамену выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
85 - 100 баллов	Отлично
70 - 84 баллов	Хорошо

50 - 69 баллов	Удовлетворительно
Менее 50	Неудовлетворительно

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Практическое задание для практической подготовки

Тема 2. Понятие «бизнес – анализ», основы его проведения

1. Разработка фирменного стиля веб-приложений для торгового предприятия.
2. Разработка веб-сайта сельскохозяйственной продукции.
3. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.
4. Дизайн и верстка текста в веб-приложениях.
5. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Тема 3. Эргономические аспекты веб-разработок: юзабилити-тестирование

1. Разработка фирменного стиля веб-приложений для торгового предприятия.
2. Разработка веб-сайта сельскохозяйственной продукции.
3. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.
4. Дизайн и верстка текста в веб-приложениях.
5. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Тема 5. Модели пользователей, сценарии и требования. Прототипирование пользовательских интерфейсов

1. Разработка фирменного стиля веб-приложений для торгового предприятия.
2. Разработка веб-сайта сельскохозяйственной продукции.
3. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.
4. Дизайн и верстка текста в веб-приложениях.
5. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Тема 8. Презентация дизайн. Создание кейса. Подготовка работы к публикации в портфолио.

1. Разработка фирменного стиля веб-приложений для торгового предприятия.
2. Разработка веб-сайта сельскохозяйственной продукции.
3. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.
4. Дизайн и верстка текста в веб-приложениях.
5. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Работа над дизайн проектом

Тема 4. Проектирование сайтов. Построение информационной архитектуры

1. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.
2. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Тема 6. Введение в веб-дизайн. Основы теории цвета. Композиция. Модульные сетки

1. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.

2. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Работа над дизайн-проектом

Тема 7. Создание инфографики и сборка дизайн-концепции. Создание UI-кита и подготовка к вёрстке. Введение в вёрстку

1. Дизайн интерфейса для культурно-досугового учреждения.
2. Организация рекламно-выставочного виртуального пространства для событийного и презентационного мероприятия.

Собеседование

Тема 1. Понятие «интерфейс». Эволюция интерфейсов. Инструментарий интерфейсов. Цели дизайна интерфейса, подходы к созданию. Заказная и продуктовая разработка

1. Виды проектов.
2. Основные этапы дизайн-проектирования в графическом дизайне на примере реального проекта.
3. Законы композиции и их роль в разработке дизайн-проекта на стадии эскизного решения
4. Выразительные графические средства в проектировании дизайн-объектов. Зрительные иллюзии.

Тема 2. Понятие «бизнес – анализ», основы его проведения

- 1 Виды проектов.
- 2 Основные этапы дизайн-проектирования в графическом дизайне на примере реального проекта.
- 3 Законы композиции и их роль в разработке дизайн-проекта на стадии эскизного решения
- 4 Выразительные графические средства в проектировании дизайн-объектов. Зрительные иллюзии.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме

Типовые вопросы

1. Цели и задачи проектирования в графическом дизайне
2. Научные методы в решении проектных задач
3. Основная специализация в графическом дизайне, виды проектов.
4. Использование законов композиции и цветоведения при решении проектных задач в графическом дизайне.
5. Эстетическое совершенствование дизайнерского решения на этапе разработки проекта, варианты решения проекта.
6. Основные этапы дизайн-проектирования в графическом дизайне на примере реального проекта.
7. Законы композиции и их роль в разработке дизайн-проекта на стадии эскизного решения
8. Выразительные графические средства в проектировании дизайн-объектов. Зрительные иллюзии.
9. Приемы стилизации в графическом дизайне.
10. Значение клаузуры для выбора решения для дальнейшей реализации дизайн-проекта.
11. Определение средств и технических приемов выполнения дизайн-проекта.
12. Рабочий эскиз как информационный показатель о конструктивных особенностях формы, пропорциях и деталях объекта проектирования
13. Назначение шрифта в решении проектных задач.
14. Понятие брендинга в дизайне. Основные элементы фирменного стиля.
15. Индивидуальный подход в решении проектных задач.
16. Предпроектный анализ, исследование аналогов – как определяющий этап в дизайн-проектировании.

17. Специфика дизайна рекламной продукции
18. Специфика информационного дизайна
19. Проектирование в мультимедийном дизайне
20. Дизайн полиграфической печатной продукции – тенденции развития
21. Развитие web-дизайна, специализация в современном web-дизайне
22. Графический дизайн как самостоятельная отрасль дизайна, пути развития

Типовые задания для

1. Составление бизнес-плана по дизайн-проекту
2. Составление технического задания на проект
3. Составление клаузуры по теме дизайн-проекта
4. Составление презентационного планшета по дизайн-проекту
5. Подготовка мультимедийной презентации по дизайн-проекту

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«отлично» (85 - 100 баллов)		
«хорошо» (70 - 84 баллов)		
«удовлетворительно» (50 - 69 баллов)		
«неудовлетворительно» (менее 50 баллов)		

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

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.

- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;

- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

6.2 Дополнительная литература:

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.