

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра графического дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ГРАФИЧЕСКАЯ СИМВОЛИКА

Уровень высшего образования – магистратура
Направление подготовки – 54.04.01 Дизайн
Профиль - Графический дизайн
Форма обучения- очная
Год набора -2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО 54.04.01 Дизайн, профиль Графический дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004.

Программу разработала О.А. Толочнова, доцент кафедры графического дизайна

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (Академии Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08.2024 г.
Зав. кафедрой

О. А. Толочнова

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Графическая символика» является частью дисциплин ОПОП ФГОС ВО (уровень магистр), формируемой участниками образовательных отношений и адресована студентам 1 курса (II семестра) направление подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн» Академии Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой графического дизайна.

Содержание дисциплины имеет предшествующие логические и содержательно-методические связи с широким спектром дисциплин художественно-проектных направлений. Содержание дисциплины «Графическая символика» призвано углубить знания, изучив различные виды проектной деятельности и способы их исполнения, способствовать формированию и развитию семантического и композиционного мышления. Основная цель дисциплины: показать единство теории и практики при изучении курса, понимать роль и место дисциплины в будущей профессии и связь с другими дисциплинами; привить у студентов понимание социальной значимости деятельности дизайнера графика, ответственное отношение к объекту и предмету профессиональной деятельности; рассмотреть этапы и методы проектной деятельности, проанализировать способы кодирования информации, композиционные средства дизайн-проектирования систем визуальных коммуникаций.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекционные занятия, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, защита графических работ, просмотр выполненных заданий в графических редакторах и т. п.);
- просмотр творческих работ, выполненных в материале.

Итоговый контроль в форме зачета с оценкой.

Программой предусмотрено изучение дисциплины «Графическая символика» в 1-м семестре в объеме 4 зачетных единиц, 144 часа. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия - 20 часов, практические занятия – 20 часов, самостоятельная работа – 104 часа.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Цель освоения дисциплины – всестороннее развитие студента-дизайнера, владеющего теоретическими знаниями и практическими навыками, творчески мыслящего, постоянно развивающего и совершенствующего свой творческий потенциал, что позволит ему разрабатывать на высоком профессиональном уровне оригинальные, принципиально новые по художественному решению объекты графического дизайна. Подготовка многопрофильных специалистов в области графического дизайна, стремящихся к сохранению и продолжению традиционной российской культуры и искусств, готовых к профессиональной инновационной деятельности, самоопределение будущих магистров в пространстве современного графического дизайна. Формирование у студентов способности использовать графические символы для эффективного донесения сообщений до целевой аудитории.

Задачи дисциплины – выполнение графических проектов на основе методов и принципов системного проектирования, Исследование различных типов графических символов и их применения в дизайне, рекламе и искусстве. Разработка практических навыков создания и использования графических символов в проектировании визуальных коммуникаций. Анализ исторического контекста и эволюции графической символики, включая влияние технологий и культурных изменений на восприятие символов. Практика в создании собственных графических символов в рамках проектной работы и работа в команде.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений подготовки и адресован студентам по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Проектирование в графическом дизайне» «Технологии мультимедиа», «Семантика в изобразительном искусстве». Прохождении практики: преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: *научно-исследовательской, преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.*

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления 54.04.01 Дизайн, профиль Графический дизайн: ПК-1, ПК-3

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы
ПК-1	Способен проводить анализ существующих аналогов в сфере дизайна и выявлять тенденции в проектировании систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: особенности исследования теории и практики дизайна Уметь: выявлять тенденции в развитии современного дизайна на основе анализа существующих аналогов; аналитические материалы представлять в пояснительной записке к дизайн-проекту Владеть: методами анализа и систематизации объектов графического дизайна по концептуальным и художественным основаниям.
ПК-3	Способен визуализировать образы проектируемых систем графического дизайна с помощью художественно-выразительных средств.	Знать: использование новых информационных технологий для поиска наиболее рациональных вариантов компоновочных и композиционных решений. Основные компьютерные программы; технологии изготовления полиграфической продукции; основные принципы продвижения творческого продукта на рынке услуг. Уметь: осуществлять процесс проектирования с помощью компьютерных технологий; компьютерное проектирование с учетом использования новейших методов. Владеть: методами использования

		новых информационных технологий; приемами художественно--технического редактирования, компьютерного проектирования; профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов; навыками мультимедийных технологий (веб-дизайн, флеш, анимация и др.)
--	--	---

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов очная форма			
	Всего	в том числе		
		л	п	с. р.
1	2	3	4	5
(II СЕМЕСТР)				
Тема 1. Знаковая природа графической символики.	4	2	2	10
Тема 2. Семиотика – наука о знаках и знаковых систем.	4	2	2	10
Тема 3. Соотношение понятий «образ», «знак», «символ».	4	2	2	10
Тема 4. Терминология графической символики.	4	2	2	10
Тема 5. Виды знаков.	4	2	2	10
Тема 6. Знаки-икотипы и знаки-индексы.	4	2	2	10
Тема 7. Знаки символы.	4	2	2	10
Тема 8. Разновидности графической символики.	4	2	2	10
Тема 9. Проектирование графической символики. Проектирование пиктографических символов	4	2	2	10
Тема 10. Разработка и создание логотипов.	4	2	2	14
Всего часов обучения за II семестр	144	20	20	104

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Лекционный материал

Тема 1. Знаковая природа графической символики.

Знаковая природа графической символики заключается в том, что любое произведение графического дизайна (любая визуальная композиция) является знаком или совокупностью знаков. Знак — это материальный, чувственно воспринимаемый предмет (вещь, явление, действие, признак), выступающий в качестве представителя другого предмета, свойства или отношения, и используемый для получения, хранения, переработки и передачи информации.

Структура знака состоит из двух частей: означающее — материальная сторона знака, план выражения. Например, в графическом дизайне это само изображение. Означаемое — идеальная сторона знака, план содержания. В графическом дизайне это может быть рекламируемый товар или идея плаката. Знак — результат взаимодействия означающего и означаемого.

Тема 2. Семиотика – наука о знаках и знаковых систем.

Семиотика, или семиология как наука о знаках. Знаки и знаковые системы, их применение в графическом дизайне.

Функционирование знаков-символов как средства информации. Символ – знак, выражающий идею, концепт, понятие. Символ как отражение сущности абстрактных идей в чувственно-наглядной форме. Знак – как графический символ, изображение, предметное или абстрактное. Структура композиции знака: соотношение графического носителя и его смыслового содержания. Художественный образ – как результат художественного мышления или художественного отражения типического через индивидуальное.

Тема 3. Соотношение понятий «образ», «знак», «символ».

Визуально-графический образ – это материально-знаковое отражение идеи в визуально-графической форме, это результат визуализации идеи. Основные понятия в терминологии графической символики: товарный и фирменный знак, знак обслуживания, бренд и другие.

Тема 4. Терминология графической символики.

Терминология графической символики включает в себя следующие понятия:

Символ. Графический элемент, который передаёт идею или понятие, вызывает эмоции и ассоциации. Пример: лавровый венок как символ победы.

Знак. Условное обозначение с конкретным значением, часто используемое для передачи информации. Пример: знак «не курить», кнопка «домой» на сайте.

Логотип. Сочетание символа и текста, используемое для идентификации бренда.

Также к терминологии графического дизайна относятся, например, такие понятия, как фирменный стиль (совокупность логотипа, фирменных цветов, шрифтов и других элементов), гайдлайн (инструкция по использованию фирменного стиля), мокап (шаблон, на который «применяется» готовый логотип и стиль) и другие.

Тема 5. Виды знаков.

Современный графический знак — это произведение дизайна, идеальное воплощение идеи (содержания) любого продукта (референса) в точной и выверенной форме. Современный графический знак вобрал в себя все традиции обозначения от самых древних времен до самых

новейших возможностей компьютерных технологий, совмещая и комбинируя их на разных уровнях сложности в зависимости от поставленной задачи.

За последние несколько лет в сфере визуальных коммуникаций произошли радикальные изменения. Графический дизайн в большей степени стал трехмерным, цифровым и эмоциональным, все меньше модульным, конструктивным и рациональным. Цифровые технологии дали новые средства выражения, позволившие внести радикальные изменения в графический знак, сделать его визуально сложнее, более нюансным, акцентированным на тонких деталях и градациях элементов.

Современные знаки должны постоянно адаптироваться к быстро меняющейся окружающей среде, чтобы конкурировать. Интернет, социальные медиа и техническая революция дали знакам возможность вести себя как живые организмы и системы.

Тема 6. Знаки-икотипы и знаки-индексы.

Знаки индексы и их сигнальная функция. Иконические знаки и их модельная функция. Изоморфное соответствие иконических знаков и объектов. Изображения: схемы, диаграммы, чертежи. Выделение предметных атрибутов обозначаемого понятия.

Определение рациональных и эмоциональных характеристик обозначаемого понятия. Поиск визуально-графического образа.

Тема 7. Знаки символы.

Знаки-символы: эмблемы, гербы, художественно-графические символы. Эмблема – знак идентификации, выражения ценностей. Гербы – система знаков на геральдическом щите со строгими правилами комбинации фигур и цветов, выполняющих функции управления и владения, идентификации сообществ, государств. Понятие логотипа – как оригинальное графическое начертание названия фирмы или предприятия. Интеграция знаков и логотипов в единой композиции.

Тема 8. Разновидности графической символики.

Предметно-ассоциативная символика: предметное содержание знака. Символическая и художественно-образная интерпретация предметного содержания знака. Абстрактно-ассоциативная символика: абстрактно-графическое содержание знака. Полисемантизм в символической и художественно-образной интерпретации абстрактных знаков. Образно-шрифтовая символика: предметный шрифт, графическое изображение аббревиатур в логотипах. Ассоциативный характер образно-шрифтовой символики. Образно-шрифтовая символика буквы и слова. Шрифтовые композиции логотипов.

Тема 9. Проектирование графической символики.

Проектирование *пиктографических символов*. Пиктография – знаково-символическая система, предназначенная для ориентации, навигации, информации, своеобразный международный изобразительный язык, заменяющий текстовые названия. Технология разработки *логотипов*. Принципы формообразования и стилистики шрифтовой графики логотипа.

Художественный стиль и его воплощение в шрифтовой графике. Фирменный стиль и фирменный шрифт. Принцип стилевого единства шрифта. Принцип конструктивного единства. Принцип удобочитаемости. Принцип единства семантического содержания и графической формы. Шрифтовые композиции в графической символике.

Комбинированные фирменные и товарные знаки, их функции и назначение.

Композиционные и графические особенности построения комбинированных знаков. Применение графической символики в рекламной графике. Графическая символика в полиграфии. Технология применения графической символики в дизайн-проектах.

Тема 10. Разработка и создание логотипов.

Комбинированные фирменные и товарные знаки, их функции и назначение.

Композиционные и графические особенности построения комбинированных знаков. Применение графической символики в рекламной графике. Графическая символика в полиграфии. Технология применения графической символики в дизайн- проектах.

6.2. Содержание практических занятий

№	Наименование темы практических (семинарских) занятий	Объём часов	Форма проведения
3 семестр			
1	<p>Знаковая природа графической символики.</p> <p>*Графическое изображение образа животного на основе 2-ух вариантов стилизации: 1 - на основе выявления более значимых, отражающих суть предмета элементов и 2 – придание образу животного человеческих характеристик.</p> <p>*Визуально-графический образ растительной формы на примере 3-ех вариантов изображения: изоморфного (точного изображения объекта), стилизованного и символического.</p> <p>*Визуально-графический образ животного на примере 3-ех вариантов изображения: изоморфного (точного изображения объекта), стилизованного и символического.</p> <p>Визуально-графический образ человека на примере 3-ех вариантов изображения: изоморфного (точного изображения объекта), стилизованного и символического.</p>	6	Самостоятельное выполнение практических заданий; художественное оформление учебно-творческих работ создание их электронного варианта.
2	<p>Виды знаков.</p> <p>*Проектирование эмблемы для художественной школы, театральной студии или театра моды.</p> <p>Проектирование знака-символа кафедры «Графического дизайна» на основе геральдической формы герба.</p> <p>*Проектирование личного знака на основе экслибриса.</p> <p>Проектирование личного знака на основе монограммы.</p> <p>*Выполнение логотипа на основе шрифтовой интерпретации слова «дизайн».</p>	4	Самостоятельное выполнение практических заданий; художественное оформление учебно-творческих работ создание их электронного варианта.
3	<p>Разновидности графической символики.</p> <p>Выполнение 4-ех вариантов предметно-ассоциативной символики на основе астрального символа – стрелы.</p> <p>*Выполнение 4-ех вариантов предметно-ассоциативной символики на основе образа животного.</p> <p>*Выполнение 4-ех вариантов абстрактно-ассоциативной символики на основе геометрических фигур, с использованием различных графических средств</p>	6	Самостоятельное выполнение практических заданий; художественное оформление учебно-творческих работ создание их

	<p>выразительности.</p> <p>*Выполнение 4-ех вариантов буквенного знака в форме круга.</p> <p>Проектирование образно-шрифтового знака на основе различных комбинаций композиции одной буквы в форме квадрата и прямоугольника.</p>		электронного варианта.
4	<p>Проектирование графической символики.</p> <p>Проектирование пиктографических символов на различные виды спорта.</p> <p>*Проектирование 3-ех вариантов стилового решения логотипа.</p> <p>Проектирование 3-ех вариантов логотипа с разным композиционным решением.</p> <p>*Проектирование 4-ех вариантов комбинированного фирменного знака на основе единой композиции товарного знака и логотипа.</p> <p>*Проектирование логотипа, где одна или несколько букв представлены в виде буквы- образа.</p>	4	Самостоятельное выполнение практических заданий; художественное оформление учебно-творческих работ создание их электронного варианта.
	Итого	20	

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Целью проведения самостоятельной работы является получение студентами теоретических знаний в области проектирования, композиции, а также практических навыков работы в прикладных графических программах векторной и растровой графики. Применение этих навыков при создании художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

№	Темы для самостоятельной работы	Кол-во часов	Виды и содержание самостоятельной работы обучающихся
<i>Раздел 1. Знаковая природа графической символики</i>			
1.1	Семиотика – наука о знаках и знаковых систем.	2	Исследовательская работа
1.2	Соотношение понятий «образ», «знак», «символ»	2	Исследовательская работа; самостоятельное выполнение практических заданий
1.3	Терминология графической символики	4	Исследовательская работа
<i>Раздел 2. Виды знаков</i>			
2.1	Знаки-икотипы и знаки-индексы.	2	Самостоятельное выполнение практических заданий
2.2	Знаки - символы	4	Самостоятельное выполнение практических заданий; художественное оформление учебно-творческих работ создание их электронного варианта.
2.3	Понятие «логотипа»	4	Исследовательская работа; самостоятельное выполнение практических заданий; оформление выполненных работ в авторское портфолио студента.
<i>Раздел 3. Разновидности графической символики</i>			
3.1	Предметно-ассоциативная символика	2	Исследовательская работа; самостоятельное выполнение практических заданий
3.2	Абстрактно-ассоциативная символика	2	Самостоятельное выполнение практических заданий
3.3	Образно-шрифтовая символика	4	Самостоятельное выполнение практических заданий
<i>Раздел 4. Проектирование графической символики</i>			
4.1	Проектирование пиктографических символов	2	Исследовательская работа; самостоятельное выполнение практических заданий
4.2.	Разработка и создание логотипов.	2	Исследовательская работа; самостоятельное выполнение практических заданий; художественное оформление учебно-творческих работ;
	Всего часов:	28	

– подготовку к проекту (подбор прототипов, разработка эскизов);

- утверждение графических решений и отработку стилистики;
- разработку проекта на заданную тему и в заданной форме представления;
- подготовка проекта к печати;
- пробная распечатка и печать в требуемой цветовой модели соответствующего формата.

Самостоятельная работа является продолжением работы выданном на практическом занятии.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТА

8.1. Перечень вопросов для устного опроса:

1. Определение понятия «Графическая символика».
2. Роль графической символики в современной визуальной культуре.
3. Знаки и знаковые системы, их применение в графическом дизайне.
4. Области применения графической символики в дизайне.
5. Структура композиции знака: соотношение графического носителя и его смыслового содержания.
6. Соотношения понятий: «образ», «знак», «символ», «знак-символ», «товарный и фирменный знак», «знак обслуживания», «бренд» и другие.
7. «Икотипы» и «знаки-индексы», их знаковая природа.
8. Особенности графического изображения знаков-символов.
9. Понятие «герб» и «эмблема», их назначение и художественно-графические характеристики.
10. Понятие «логотипа», его виды и назначение.
11. Интеграция знаков и логотипов в единой композиции.
12. Задачи и выразительные средства графической символики.
13. Идея и поиск образа в графической символике.
14. Художественные средства графической символики.
15. Назначение и виды графической символики.
16. Абстрактно-ассоциативная символика.
17. Предметно-ассоциативная символика.
18. Образно-шрифтовая символика.
19. Назначение и особенности проектирования пиктографических символов.
20. Принципы формообразования и стилистики шрифтовой графики логотипа.
21. Комбинированные фирменные и товарные знаки, композиционные и графические особенности их построения.
22. Применение графической символики в рекламной графике.
23. Графическая символика в полиграфии.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, выполнения практических работ, а также посредством самостоятельной работы.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов.

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «Графическая символика» используются Internet-ресурсы для расширения информационного поля и получения информации.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В процессе освоения дисциплины «Графическая символика» применяются интерактивные формы образовательных технологий:

- обсуждение подготовленных студентами творческих заданий;
- групповые дискуссии по вопросам проектирования в графическом дизайне в современных экономических условиях.

В рамках изучения дисциплины также предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Отлично (5)	зачтено
Хорошо (4)	зачтено
Удовлетворительно (3)	зачтено
Неудовлетворительно (2)	не зачтено
Критерии оценивания тестовых заданий	
отлично (5)	Студент ответил на 85-100% вопросов.
хорошо (4)	Студент ответил на 84-55% вопросов.
удовлетворительно (3)	Студент ответил на 54-30% вопросов.
неудовлетворительно (2)	Студент ответил на 0-29% вопросов.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие / Е.А. Безрукова, Г.Ю. Мхитарян; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. - 130 с.: ил. - Библиогр. в кн.
URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487657>. (дата обращения: 16.09.2020). – Режим доступа: библиотека института online. – Текст: электронный.
2. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование: учеб. пособие / Г.С.Елисеенков, Г.Ю.Мхитарян. – Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. – 150 с.: ил. – Текст: непосредственный.
3. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна: учебное пособие / Л. Э. Смирнова. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014. - 224 с.: ил. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841>. (дата обращения: 16.09.2020). – Режим доступа: университетская библиотека online: электрон. библиотечная система – Текст: электронный.

Дополнительная литература:

1. Гухман, В.Б. Философия информации : монография / В.Б. Гухман. - 2-е изд., доп. и перераб. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. - 311 с.: ил., табл. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483682>. – Текст: электронный.
2. Серов, Н.В. Символика цвета / Н.В. Серов; ред. С. Волкова. - Санкт-Петербург: Страта, 2018. - 204 с.: ил. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=479481>. – Текст: электронный.
3. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: для бакалавров и магистров: учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / Розенсон И.А. - 2-е изд. - Санкт-Петербург: Питер Пресс, 2013. – 252 с. – Текст: непосредственный.
4. Цыганков, В.А. Знак/символ / В.А. Цыганков. - Москва: Институт Бизнеса и Дизайна, 2013. - 44 с.: ил. – Текст: непосредственный.

9.1. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» база данных – Электрон. дан. – Москва: ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2005-2013. – URL: <http://window.edu.ru/>. – Текст: непосредственный.
2. Информационный центр «Ресурсы образования»: сайт. – Электрон. дан. – Москва: МЦФЭР, 2011. – URL: www.resobr.ru/. – Текст: непосредственный.
3. Федеральный портал «Российское образование: электрон. информ. портал. – Электрон. дан. – Москва: ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2002-2012. – URL: <http://www.edu.ru/>. – Текст: непосредственный.
4. Дизайн - как стиль жизни: информационный портал по дизайну – URL: <http://www.rosdesign.com>. – Текст: непосредственный.
5. Как : информационный портал (и печатный журнал) по графическому дизайну – URL: <http://kak.ru> . – Текст: непосредственный.
6. Союз дизайнеров России: официальный сайт Союза дизайнеров России
– URL: <http://www.sdrussia.ru> – Текст: непосредственный.
7. Designet.ru: информационный портал по дизайну – URL: <http://www.designet.ru> . – Текст: непосредственный.

12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (оборудованный настольными компьютерами).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и наглядных материалов кафедры графического дизайна Академии Матусовского. Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.