

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 4 ЗЕТ / 144 академических часов, в том числе: 96 часов контактной работы и 48 часов самостоятельной работы обучающихся.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы		Количество часов												
		Всего по учебному плану	Семестры											
			1	2	3	4	5	6	7	8				
Контактная работа (всего):		96	48	48										
в том числе:														
Лекции														
Практические занятия		72	44	28										
Лабораторные работы		16		16										
Контроль самостоятельной работы (КСР)		8	4	4										
Самостоятельная работа (всего):		48	24	24										
в том числе курсовая работа														
Виды промежуточной аттестации			Зачет с оценкой	Зачет с оценкой										
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	144	72	72										
	Зач. ед.:	4	2	2										

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – сформировать практические компетенции обучающегося в области проектирования, создания, исполнения эскизов и выполнения объектов растровой и векторной графики в дизайне.

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть: основные современные компьютерные технологии, используемые для разработки и реализации дизайн – проекта; основные профессиональные компьютерные

программы, методика, правила и способы работы в них; требования к дизайн- проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий;

- Раскрыть: особенности современных информационных технологий, тенденции развития, их актуальность и значимость для решения профессиональных задач в дизайн - проекте;

- Продемонстрировать: способность выбора компьютерной программы под задачу в профессиональной деятельности, навыки работы с компьютерными профессиональными программами при разработке дизайн – проекта.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируются на материале, изученном в дисциплине «Академический рисунок».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут востребованы при изучении дисциплин «Инфографика», «Фотодизайн», а также при написании выпускной квалификационной работы.

Также прохождение обучающимися данной дисциплины поможет им в дальнейшей профессиональной деятельности.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-6 Способен	ОПК-6.2. Решает	Знать: - основные профессиональные компьютерные

понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	программы; - методику, правила и способы работы в них; Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; Владеть: - способностью выбора компьютерной программы; - техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 1. Раздел «Растровые технологии»

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1.1. Графический редактор Adobe Photoshop	-	4		2	Подготовка к практическим занятиям, выполнение практических заданий.		Проверка выполненных заданий	ОПК-6.2
Тема 1.2. Цветокоррекция	-	4		2				
Тема 1.3. Инструменты и способы выделения	-	4		2				
Тема 1.4. Работа со слоями	-	8		2				
Тема 1.5. Создание инструментов	-	8		2				
Тема 1.6. Фильтры	-	8		4				
Тема 1.7. Коллажирование	-	8		4				
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой				6	Подготовка к промежуточной аттестации			
Всего	-	44	4	24				
					72			

Семестр изучения: 2. Раздел «Векторные технологии»

Подраздел, тема	Виды учебной работы						Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)				Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	Лабораторные	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 2.1. Графический редактор Adobe Illustrator	-	-	16			Подготовка к практическим занятиям. Выполнение практических заданий.	-	Проверка выполненных заданий	ОПК-6.2
Тема 2.2. Построение изображений	-	4	-		2		-		
Тема 2.3. Действия с объектами.	-	4	-		2		-		
Тема 2.4. Цветовые решения и варианты возможных заливок.	-	4	-		2				
Тема 2.5. Работа с текстом.	-	4	-		4				
Тема 2.6. Подготовка к печати.	-	4	-		4				
Тема 2.7. Итоговое задание. Создание сложной имиджевой	-	8	-		4				

иллюстрации.									
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой	-	-			6	Подготовка к промежуточной аттестации		-	-
Всего		28	16	4	24				
	72								
Итого		72	16	8	48				
	144								

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1 семестр - Растровые технологии

Тема 1.1. Графический редактор Adobe Photoshop

Различия векторной и растровой графики. Понятие пиксела. Разрешающая способность растра. Достоинства и недостатки растровой графики. Рабочая область, меню, инструменты. Работа с текстом, с маской.

Тема 1.2. Цветокоррекция

Тоновая и цветовая коррекция изображения. Возможности цветокоррекции изображений.

Тема 1.3. Инструменты и способы выделения

Инструменты выделения, их параметры. Способы выделения изображения и части изображения. Операции с выделенными областями.

Тема 1.4. Работа со слоями

Работа со слоями. Фотоколлаж. Особенности создания фотоколлажей. Инструменты и приемы.

Тема 1.5. Создание инструментов

Создание 3-х кистей. Работа с тоном.

Тема 1.6. Фильтры

Виды фильтров, настройки, эффекты. Применение фильтров под определенные задачи. Алгоритм действий при создании эффектов.

Тема 1.7. Коллажирование

Тоновая и цветовая коррекция изображения. Возможности цветокоррекции изображений.

2 семестр - Векторные технологии.

Тема 2.1. Графический редактор Adobe Illustrator. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Рабочая область, меню, инструменты.

Тема 2.2. Построение изображений. Математическое описание элементарных геометрических объектов. Примитивы: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

Тема 2.3. Действия с объектами. Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения. Контуры объектов, их настройка. Заливка объектов, их настройка и виды.

Тема 2.4. Работа с текстом. Основы работы с текстом. Создание Фигурного текста (Artistic text) и Простого текста (Paragraph text). Эффекты для текста (создание тени, текст по кривой, его настройки и параметры).

Тема 2.5. Цветовые модели и системы. Различие в механизмах формирования цветов в RGB и CMYK моделях. Комплекс средств для снятия проблем несоответствия моделей RGB и CMYK.

Тема 2.6. Подготовка к печати

Системы вывода на печать. Подготовка изображения к печати.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде выполнения практических заданий, лабораторных работ, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения творческих заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Семестр 1		
Тема 1.1. Графический редактор Adobe Photoshop	Интерактивная технология	Практическое занятие

Тема 1.2. Цветокоррекция	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 1.3. Инструменты и способы выделения	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 1.4. Работа со слоями	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 1.5. Создание инструментов	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 1.6. Фильтры	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 1.7. Коллажирование	Интерактивная технология	Практическое занятие
Семестр 2		
Тема 2.1. Графический редактор Adobe Illustrator.	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 2.2. Построение изображений	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 2.3. Действия с объектами	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 2.4. Цветовые решения и варианты возможных заливок	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 2.5. Работа с текстом	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 2.6. Подготовка к печати	Интерактивная технология	Практическое занятие
Тема 2.7. Создание сложной иллюстрации	Интерактивная технология	Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

1 семестр

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся выполняют практические задания, лабораторные работы. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой в соответствии с учебным планом. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всего состава практических работ выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с

оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

2 семестр

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся выполняют практические задания, лабораторные работы. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой в соответствии с учебным планом. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всего состава практических работ, в том числе и практического итогового задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль.

Перечень типовых практических заданий

Семестр 1

Тема 1.1 Графический редактор Adobe Photoshop

Цель: Изучение особенностей. Рабочая область, меню, инструменты. Форматы и расширения. Работа со шрифтами.

Задача: Шрифтовой плакат для instagram.

Технология работы: Используя маску и инструмент «Текст» создать шрифтовой плакат для instagram. Размер файла 2048x2048. Разрешение 72 точки на дюйм. Палитра RGB.

Результат практического задания:

Создание шрифтового плаката для instagram.

Тема 1.2. Цветокоррекция

Цель: Изучение особенностей. Цветокоррекция изображений.

Задача: Используя инструменты цветокоррекции и коррекционные слои исправить цвета на старой фотографии.

Технология работы:

Используя инструменты цветокоррекции и коррекционные слои исправить цвета на одной из фотографий (лучше исправить обе фотографии).

Восстановить одну старую фотографию из семейного архива (в случае если нет семейной фотографии, найти любую старую испорченную фотографию в интернете и выполнить задание на ее основе).

Результат практического задания:

Реставрация старой фотографии.

Тема 1.3. Инструменты и способы выделения

Цель: Изучение особенностей. Способы выделения изображения и части изображения.

Задача: Создать рекламный баннер.

Технология работы:

При выполнении учесть следующее:

- Наличие фона на основе шайпов и векторных фигур.
- Обтравленный предмет (который рекламируем), переведенный в смарт-объект.

Обтравку произвести с помощью Pen tool. Внутри смарт-объекта картинку скорректировать по цветам с помощью коррекционных слоев.

- Разместить на баннере текст с торговым предложением
- Формат баннера 1280x720

Результат практического задания:

Создание рекламного плаката по выбранной теме.

Тема 1.4. Работа со слоями

Цель: Изучение особенностей. Фотоколлаж. Работа со слоями.

Задача: Разработка графический продукта на базе приложения Photoshop.

Технология работы:

Создать меню для студенческой столовой. Формат холста 100x210 мм (одна треть A4). Название МЕНЮ. Три блюда на выбор, у каждого блюда название.

Результат практического задания:

Создание макета Меню.

Тема 1.5. Создание инструментов.

Цель: Изучение особенностей создания инструментов. Работа с тоном.

Задача: Сделать три собственных кисти: мягкую, жесткую и текстурную.

Нарисовать три фигуры: куб, шар и призма. После этого нарисовать их сочленение.

При выполнении учесть следующее:

- Рисунок стоит выполнять в градациях серого. Цвет не нужен. Только тон.
- Свет на фигуры падает сверху под углом 45°.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально Разработать последовательно систему аналогов

Результат практического задания:

Рисунок объёмных фигур с помощью самостоятельно созданных инструментов (кистей).

Тема 1.6. Фильтры

Цель: Изучение особенностей. Использование фильтров.

Задача: Используя технику фотобаш (коллажирование), подготовить концепт инструмента для дизайнера из 3000 года.

Размер картинка по меньшей стороне должен быть 2048 пикселей.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально Разработать последовательно систему аналогов

Результат практического задания:

Выполнить объект-концепт инструмента для дизайнера из 3000 года с использованием техники фотобаш (коллажирование)

Тема 1.7. Коллажирование

Цель: Изучение особенностей. Коллажирование. Создание иллюстраций.

Задача: Иллюстрация фэнтезийного мира выполненная техникой фотобаша. Размер картинка 1920x1080.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально Разработать последовательно систему аналогов

Результат практического задания:

Выполнить объект-иллюстрацию фэнтезийного мира с использованием техники фотобаш (коллажирование).

Семестр 2

Тема 2.1. Графический редактор Adobe Illustrator.

Цель: Изучение особенностей. Рабочая область, меню, инструменты.

Задача: Разработка графического продукта (плаката) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Сделать 3 монтажные области с пропорциями 1:1.

Используя простые фигуры, градиенты и заливки сделать в этих монтажных областях формальные композиции чтобы разобраться с логикой работы слоев и инструментов в программе.

Результат практического задания:

Создание 3-х формальных композиций.

Тема 2.2 Построение изображений

Цель: Изучение особенностей. Построение изображений. Изучение инструментов программы Illustrator: перо, фигуры, заливки.

Задача: Разработка графического продукта (наброски логотипа) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Придумать компанию, для которой будет предназначен фирменный стиль. Определить сферу деятельности и целевую аудиторию.

Сделать 20 набросков логотипов для выбранной компании.

Результат практического задания:

Создание набросков логотипа по выбранной теме.

Тема 2.3. Действия с объектами.

Цель: Изучение особенностей.

Действия с объектами. Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения.

Задача: Разработка графического продукта (логотипа) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

С учетом правок сделать итоговый вариант логотипа.

Результат практического задания:

Создание логотипа.

Тема 2.4. Цветовые решения и варианты возможных заливок.

Цель: Изучение особенностей. Работа с цветом. Цветовые модели, конвертация, палитры. Заливка и обводка

Задача: Разработка графического продукта (бесшовный паттерн) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Результат практического задания:

Создание бесшовного паттерна по выбранной теме.

Тема 2.5 Работа с текстом.

Цель: . Изучение особенностей. Работа с текстом. На примере верстки визиток.

Задача: Подготовить оформление для двух вариантов визиток:

- персональная визитка карточка с контактными данными сотрудника
- корпоративная визитка карточка с общей контактной информацией на базе

приложения Illustrator.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Результат практического задания:

Создание 2-х визиток.

Тема 2.6. Подготовка к печати.

Цель: Изучение особенностей. Системы вывода на печать. Подготовка изображения к печати. Действия с объектами. Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения.

Задача: Разработка графического продукта (еврофалета) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Результат практического задания:

Создание еврофалета по выбранной теме и подготовка его к печати.

Тема 2.7. Создание сложной имиджевой иллюстрации.

Цель: Изучение особенностей. Системы вывода на печать. Подготовка изображения к печати. Действия с объектами.

Задача: Разработка набора из двух имиджевых иллюстраций о компании на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Результат практического задания:

Создание набора из двух имиджевых иллюстраций о компании и подготовка их к печати.

Список типовых лабораторных работ (2 семестр)

- 1 Построение изображений. Примитивы: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.
- 2 Контуры объектов, их настройка. Заливка объектов, их настройка и виды.
- 3 Комплекс средств для снятия проблем несоответствия моделей RGB и CMYK.
- 4 Подготовка изображения к печати.

Промежуточная аттестация.

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой (1 семестр)

1. Области применения компьютерной графики.
2. Способы представления изображений в памяти компьютера. Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.
3. Форматы графических файлов, их характеристика
4. Цветовая модель. Типы цветковых моделей.
5. Цветовая модель RGB. Геометрическая RGB-модель. Технология формирования цвета на экране монитора.
6. Цветовая модель CMYK. Геометрическая CMYK-модель. Технология формирования цвета при печати.
7. Различие в механизмах формирования цветов в RGB и CMYK моделях. Комплекс средств для снятия проблем несоответствия моделей RGB и CMYK.
8. Цветовые профили, их месторасположение в ОС Windows, структура и содержание профиля. Механизм встраивания профилей с помощью программного обеспечения (Adobe Photoshop, CorelDraw). Настройка RGB и CMYK с помощью программного обеспечения.

9. Растровая графика. Понятие пиксела. Разрешающая способность растра.
10. Достоинства и недостатки растровой графики.
11. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты рисования, их свойства и настройка.
12. Инструмент Градиент. Виды градиентов. Параметры градиентов. Создание нового градиента (редактирование существующего). Диалоговое окно Редактор градиента.
13. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты выделения, их параметры. Операции с выделенными областями.
14. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Работа с изображениями.
15. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Работа с текстом.
16. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Слои.
17. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Фильтры.
18. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Тоновая коррекция изображений.
19. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Цветовая коррекция изображений.
20. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Ретушь.
21. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Маски. Альфа-каналы.
22. В чем различия между форматами графических файлов JPG, GIF, BMP?
23. Как изменить яркость/контрастность, баланс цветов изображения?
24. Как откадрировать изображения в заданных пропорциях?
25. Какие способы корректировки мелких дефектов изображения (например, царапины) вы знаете?
26. Как влияет плотность точек изображения при просмотре его на экране монитора?
27. Какую плотность точек необходимо установить для подготовки изображения к печати?
28. Как изменить линейные размеры изображения (ширину и высоту в см. или пикселях)? В каком формате необходимо сохранить изображение с прозрачными областями?
29. Какие преобразования можно выполнять в режиме трансформации изображения?
30. Какие действия необходимо выполнить, чтобы вставить фрагмент одного изображения в другое изображение?

31. Как уменьшить объем сохраняемого изображения (в байтах) не меняя его линейных размеров?
32. Композиционные закономерности создания художественной фотографии.
33. Основное техническое обеспечение для создания художественной фотографии.
34. Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой (2 семестр)

1. Назовите известные вам форматы графических файлов.
2. Растровая и векторная графика. В чем их отличие.
3. Цветовая модель. Понятие.
4. Цветовая модель. Типы цветовых моделей.
5. Цветовая модель RGB.
6. Цветовая модель CMYK.
7. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики.
8. Векторный графический редактор Adobe Illustrator. Геометрические операции с объектами. Изменение размеров, передвижение вершин, копирование.
9. Векторный графический редактор Adobe Illustrator. Контурные объектов, их настройка. Выделение опорных точек
10. Заливка объектов, их настройка и виды.
11. Векторный графический редактор Adobe Illustrator. Основы работы с текстом.
12. Простейшие приемы работы с текстом.
13. Текст дугой.
14. Работа с пером.
15. Как изменить цвет контура и заливку нарисованного объекта?
16. Как создать градиентную заливку?
17. Как выделить объект или группу объектов? Охарактеризуйте инструменты выделения.
18. В чем разница между рисованием нескольких объектов на одном слое и на разных слоях?
19. Как создать группу объектов? Инструмент «Быстрая заливка».
20. Как создать символ?
21. Палитра «обработка контуров». Как вычесть один объект из другого.

22. Что такое Сетчатый градиент и как его настроить?
22. Как настроить линейки и установить направляющие.
23. Где можно установить «выпуск» для обреза и как его можно поменять в процессе работы над документом.
24. Как установить шрифт.
25. Технология формирования цвета на экране монитора.
26. Создание Фигурного текста (Artistic text) и Простого текста (Paragraph text).
27. Технология формирования цвета при печати.
28. Изменение размеров объектов, передвижение вершин, копирование.
29. Варианты сохранения векторных файлов.

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения занятий лекционного типа по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные

классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Перечень лицензионного программного обеспечения

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №291/Tr от 28.12.2021
3	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства
4	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 19.01.2022 (бессрочно)

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;

- 7-Zip– архиватор;
 - Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;
 - Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;
 - K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;
 - Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере;
 - Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
 - Google Chrome - бесплатный веб-браузер;
- В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1	Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Инфра-М, 2023. - 399 с. - ISBN 978-5-16-101286-4 (online). - URL: https://znanium.com/catalog/document?id=422792	учебное пособие	ЭБС Znanium. com

11.2 Дополнительная литература

1. Крылов, А. П. Фотомонтаж. Пособие для фотохудожников : учеб. пособие / А. П. Крылов. - Москва : Инфра-М, 2017. - 80 с. - ISBN 978-5-16-500321-9 (online). - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=372746>

2. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии : практикум / В. В. Мишова. - Кемерово : КГИК, 2017. - 79 с. - ISBN 978-5-8154-0374-1. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=344244>.

4. Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Инфра-М, 2021. - 288 с. - ISBN 978-5-16-105768-1 (online). - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=367025>

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2020. 208 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-07962-3

Периодические издания:

1. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

2. Publish. Дизайн. Верстка. Печать : проф. журнал. – URL: <http://dlib.eastview.com/browse/publication/64080>

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы

1. East View Information Services : Universal Databases (универсальные базы данных) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dlib.eastview.com>.
2. IPRBooks.ru : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru>.
3. ZNANIUM.COM: электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://znanium.com>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru>; T:\consultantplus\cons.exe.
5. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://uisrussia.msu.ru/index.php>
6. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru>.
7. ЭБС ТГУ: электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во-время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и

практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении зачета с оценкой.

Формой промежуточного контроля выступает зачет с оценкой. Зачет с оценкой выставляется по результатам текущего контроля и устного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

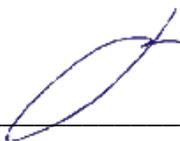
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

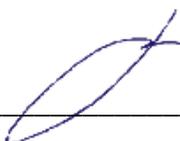
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

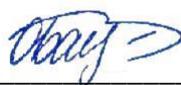
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



(подпись)