

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце: **ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»**  
ФИО: Сорокина Екатерина Васильевна  
Должность: Проректор по учебной работе  
Дата подписания: 06.07.2025 17:32:02  
Уникальный программный ключ:  
4c3e1fa1eb27801ce9382c57cdbe0016eb6e676764aa42b2fad97ddccafbf85e

Кафедра

Дизайн

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

*Сорокина*  
*23.06.2023*



Б1.О.39

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Концепт-арт объектов окружения, архитектуры
По направлению подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	Очная

Программа дисциплины актуализирована и  
утверждена на заседании кафедры дизайна  
Протокол заседания № 12 от «19» июня 2023 г.  
Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Концепт-арт объектов окружения, архитектуры» 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 часа, в том числе 60 часов контактной работы и 84 часа самостоятельной работы студентов.

### 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
<b>Контактная работа (всего):</b>	<b>60</b>			24	36				
в том числе:									
Лекции	<b>12</b>			4	8				
Практические занятия	<b>40</b>			16	24				
Контроль самостоятельной работы (КСР)	<b>8</b>			4	4				
<b>Самостоятельная работа (всего):</b>	<b>84</b>			48	36				
<b>Виды промежуточной аттестации</b> <i>Зачет с оценкой</i>	<b>Зачет с оценкой</b>			Зачет с оценкой	Зачет с оценкой				
<b>ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:</b>	<b>Часы:</b>	<b>144</b>		72	72				
	<b>Зач. ед.:</b>	<b>4</b>		2	2				

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель дисциплины -** сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии, способного решать концептуальные задачи визуализации

### **Задачи дисциплины:**

- Рассмотреть особенности создания элементов оформления компьютерных игр, специфику рисования растровой и векторной графики;
- Раскрыть методы построения формы объектов, архитектуры и персонажей, создавать

тональное и цветовое решение для конкретной задачи, создавать единое целое в стилистике проекта;

- Продемонстрировать особенности создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих и художественным контентом.

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Дисциплина «Концепт-арт объектов окружения, архитектуры» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в рамках дисциплин «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Компьютерные технологии в дизайне». Знания, умения и навыки, приобретенные в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для освоения дисциплин «Специальное проектирование. Концепт графики игры 3D», «Технологии дизайна. Гейм-дизайн», «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D», для прохождения производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

### 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 компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по Дисциплине
<b>ОПК-1</b> способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства,	<b>ОПК-1.1</b> Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-	<b>Знать:</b> - основные профессиональные компьютерные программы; - методiku, правила и способы работы в них; <b>Уметь:</b>

<p>дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>- решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- способностью выбора компьютерной программы;</p> <p>- техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.</p>
<p><b>ОПК-3</b></p> <p>способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства,</p>	<p><b>ОПК-3.1</b></p> <p>Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики.</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>- основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке;</p> <p>- основные законы перспективы;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>- производить визуальный анализ природы;</p> <p>- выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы;</p> <p>- иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>

интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)		
<p><b>ОПК-8</b></p> <p>Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>ОПК-8.2</b></p> <p>Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>-проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>-решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>-опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.</p>

## 5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 3

Раздел	Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Формы текущего контроля	Формируемые компетенции
		Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
		лекций	практических занятий	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Раздел 1. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры	Тема 1.1 Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения	2	8		20	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ОПК-1.1 ОПК-3.1
	Тема 1.2. Пайплайн	2	8		20	Выполнение практических заданий		Проверка выполненных практических заданий	ОПК-1.1 ОПК-3.1
Форма промежуточной аттестации <b>Зачет с оценкой</b>					8	Подготовка к промежуточной аттестации			
Итого		<b>4</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>48</b>				
		<b>72</b>							

Семестр изучения: 4

Раздел	Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Формы текущего контроля	Формируемые компетенции
		Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
		лекций	практических занятий	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Раздел 2. Дизайн техники	Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их	2	8		8	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ОПК-3.1 ОПК-8.2
	Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка	2	8		10	Выполнение практических заданий		Проверка выполненных практических заданий	ОПК-3.1 ОПК-8.2
	Тема 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую)	4	8		10				

	картинку для гейм индустрии								
	Форма промежуточной аттестации <b>Зачет с оценкой</b>				8	Подготовка к промежуточной аттестации			
	Итого	<b>8</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>36</b>				
		<b>72</b>							
	Всего	<b>12</b>	<b>40</b>	<b>8</b>	<b>84</b>				
		<b>144</b>							



## **6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **3 семестр - Скетчинг сцен, локаций, архитектуры**

#### **Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения**

Монохромные и цветные скетчи. Эскизы в цвете объектов, зданий, деталей окружения. Создание линейки детализированных объектов в цвете для локаций. Создание вариантов цветового решения локаций. Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.

#### **Тема 1.2. Пайплайн**

Процесс производства компьютерной графики. Процесс создания локаций для гейм индустрии. Художественная проработка локаций (Matte Paint). Отрисовка в графическом редакторе, детализовка. Создание фотореалистичных сцен.

### **4 семестр - Дизайн техники.**

**Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и их изучение**

#### **Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка**

Создание законченного изображения техники в большом разрешении с необходимым качеством детализовки.

**Тема 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии**

Художественная проработка и детализовка. Создание законченного игрового образа.

## **7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ**

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам, изучения дополнительного теоретического материала, подготовки к устному опросу и к практическим занятиям по темам № 1.1 – 2.3. 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 практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

## 8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

<b>Тема занятия</b>	<b>Вид образовательной технологии</b>	<b>Форма проведения занятия</b>
Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 1.2. Пайплайн	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализация	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

## 9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### 9.1. Формы контроля по дисциплине

**Текущий контроль.** В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся участвуют в устных теоретических опросах, выполняют практические задания. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех практических 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.

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

### **Текущий контроль**

#### **Перечень типовых практических заданий (3 семестр)**

**Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения**  
Выполнить анализ работы с референсами. - Выполнение анализа скетча линейки силуэтов зданий и окружения.

#### **Тема 1.2. Пайплайн**

Выполнить художественную проработку эскиза в графическом редакторе

### **Промежуточная аттестация**

#### **Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой (3 семестр)**

1. Что такое референс?
2. Монохромные и цветные скетчи
3. Что такое локация?
4. Скетч линейки изображений
5. Процесс производства компьютерной графики
6. Что такое пайплайн?
7. Процесс создания локаций для гейм-индустрии
8. Художественная проработка локаций (Matte Paint)
9. Как определить необходимую степень детализации сцены?
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?

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

### **Текущий контроль**

#### **Перечень типовых практических заданий (4 семестр)**

##### **Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и их**

## **изучение**

Выполнить работу с референсами: - скетчи, фотографии. Разработать мудборд-«компиляция» из референсов

### **Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка**

Создание законченного изображения техники в большом разрешении с необходимым качеством детализировки.

### **Тема 2.3. Практическое задание. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии**

Художественная проработка, наложение текстуры и детализировка. Создание законченного игрового образа.

## **Промежуточная аттестация**

### **Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой (4 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. Как уменьшить объем сохраняемого изображения (в байтах) не меняя его линейных размеров?
8. Композиционные закономерности создания художественной фотографии.
9. Основное техническое обеспечение для создания художественной фотографии.
10. Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.
11. Какие действия необходимо выполнить, чтобы вставить фрагмент одного изображения в другое изображение?
12. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их.
13. Как изменить цвет контура и заливку нарисованного объекта?
14. Как создать градиентную заливку?
15. Как выделить объект или группу объектов? Охарактеризуйте инструменты выделения.

16. В чем разница между рисованием нескольких объектов на одном слое и на разных слоях?
17. Как наложить текстуру на объект?
18. Цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) картинку для гейм индустрии.
19. Цепочка процессов преобразования эскизов в 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии.
20. Что такое мудборд?
21. Связь объекта со средой
22. Формирование игрового портфолио
23. Техники создания эскизов объектов, зданий, деталей окружения.
24. Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.
25. Правила подбора цветового решения сцены
26. Принципы детализовки итогового образа
27. Способы художественной проработки в графическом редакторе.
28. Характеристика создания законченного изображения техники
29. Принципы подбора материала для создания презентации портфолио.
30. Стили визуального представления линейки зданий

**Практическое задание на зачете с оценкой** - просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, 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 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, в том числе  
отечественного производства**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тип ресурса</b>
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	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	ЛД ООО "Консультант" дог №251/02 от 01.01.2022
3	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №291/Тг от 28.12.2021

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 №Трд000708115/10 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- ниверсальный 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.	учебное пособие	ЭБС znanium.com



№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
	Гагариной. - Москва : Инфра-М, 2023. - 399 с. - ISBN 978-5-16-101286-4 (online). - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=422792">https://znanium.com/catalog/document?id=422792</a>		

### 11.2. Дополнительная литература

1. Крылов, А. П. Фотомонтаж. Пособие для фотохудожников : учеб. пособие / А. П. Крылов. - Москва : Инфра-М, 2016. - 80 с. - ISBN 978-5-16-100348-0 (online). - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=260074>.

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>.

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, 2020. - 288 с. - ISBN 978-5-16-105768-1 (online). - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=351962>.

#### Периодические издания

1. Publish. Дизайн. Верстка. Печать [Электронный ресурс] : проф. журнал. – Режим доступа: <http://dlib.eastview.com/browse/publication/64080>
2. Геометрия и графика [Электронный ресурс] : научно – методический журнал. – Режим доступа. - <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

### 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 ГАУ: 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, который 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.

### 13 ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент

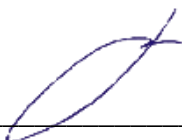


---

(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент

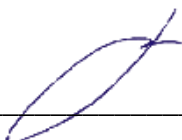


---

(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент

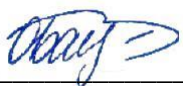


---

(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



---

(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



---

(подпись)