

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор,  
 проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.03**

**Основы визуальной коммуникации**

(Индекс дисциплины)

(Наименование дисциплины)

Кафедра: **7** Графики

Код

Наименование кафедры

специальность 54.05.03 Графика

специализация Художник-график (оформление печатной продукции)

Уровень образования: **Специалитет**

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	<b>252</b>	<b>252</b>	
	Аудиторные занятия	<b>102</b>	<b>68</b>	
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	102	68	
	Самостоятельная работа	96	112	
	Промежуточная аттестация	<b>54</b>	<b>72</b>	
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен	3,4	3,4	
	Зачет	5	5	
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>7</b>	<b>7</b>	

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная			<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>							
Очно-заочная			<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>							
Заочная												

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования

по направлению подготовки (специальности) 54.05.03 Графика

На основании учебного плана № 3-1-672, 3-2-673

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области создания произведений разных видов графического дизайна методами современных компьютерных технологий; сформировать навыки применения компьютерной техники для создания графических объектов.

## 1.3. Задачи дисциплины

- сформировать у обучающихся представление об основных признаках визуального восприятия и навыки их воспроизведения в графическом объекте методами компьютерного дизайна;
- сформировать у обучающихся навыки работы с векторными и растровыми графическими программами;
- сформировать у обучающихся навыки трансформации графических произведений уникальной графики средствами компьютерных технологий для их последующего тиражирования.

## 1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-81	Способность к созданию на высоком профессиональном уровне авторских произведений в области оформления печатной продукции и книгоиздания, уникальной печатной графики, эстампа, используя чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, образное и креативное композиционное мышление и умение выражать свой творческий замысел средствами изобразительного искусства.	Первый
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: - Аппаратно-программные средства для выполнения графических проектов; основные стандарты и форматы данных Уметь: - Находить решения проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом поставленной задачи Владеть: - Навыками работы с двумерными векторными и растровыми изображениями в современных графических редакторах.		
ПСК-82	Способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции.	Первый
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: - Этапы работы над проектом, специфику обоснования концепции, процесс эскизирования, как необходимый этап воплощения творческой идеи объекта визуальной коммуникации Уметь:		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<p>- Анализировать информацию, необходимую при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Владеть:</p> <p>- Навыками решений дизайнерских задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя основные законы проектирования: статика –динамика, ритм, контраст, черное-белое, вертикаль-горизонталь.</p>		
ПСК-90	Способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала.	Первый
<p><b>Планируемые результаты обучения</b></p> <p>Знать:</p> <p>- Принципы и методы использования программных компонентов и программы по обработке информации</p> <p>Уметь:</p> <p>-Обрабатывать текстовый, научный и иллюстративный материал</p> <p>Владеть:</p> <p>-Навыками обработки фотоматериалов и оригиналов иллюстраций</p>		

### 1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1. Основные визуальные характеристики</b>			
Тема 1. Специфика восприятия изобразительного пространства. Основные позиции визуального восприятия: форма, размер, направление, цвет, расположение, динамика, статика, яркость, текстура и др .Их базовые характеристики. Позиции визуального восприятия как инструментарий для созданий композиционных построений в дизайне и изобразительном искусстве.	7	7	
Тема 2. Символ в изобразительном пространстве. Двухмерность изобразительного пространства. Плоскостность изобразительного поля. Координаты измерения объектов (шаг). Пробел как носитель смысла. Авторский знак как простейшая форма логотипа.	10	10	
<b>Текущий контроль 1 (просмотр)</b>	4	4	
<b>Учебный модуль 2.Работа в программеAdobellustrator</b>			
Тема 3. Интерфейс программы Adobellustrator. Основные понятия векторной графики, Кривая Безье. Способы обработки информации с помощью современных графических программ. Принципы построения объектов в программе (работа с точками и кривыми). Создание векторных графических объектов. Вертикаль и горизонталь как основные признаки изображения	10	10	
Тема 4. Работа с векторными объектами в программе Adobellustrator. Возможности совмещения текстуальных и визуальных объектов. Основные принципы создания авторского знака. Принцип обобщения графического изображения. Принцип смыслового наполнения знаковой формы.	12	12	
<b>Текущий контроль 2 (просмотр)</b>	4	4	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (экзамен)</b>	27	27	
<b>Учебный модуль 3. Работа в программе PhotoShop</b>			
Тема 5. Растровая графика Основные понятия растровой графики. Растровая точка. Разрешение. Интерполяция. Основные цветовые модели. Возможности программы PhotoShori ее интерфейс. Обработка цветных изображений. Работа с выделенными областями. Фильтры и	18	14	

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно- заочное обучение	заочное обучение
эффекты.			
Тема 6. Работа с авторской иллюстрацией. Возможности программы AdobePhotoShop в работе над авторской иллюстрацией. Современные способы обработки графического изображения. Сканирование. Трансформация фотоматериалов и уникальной графики в компьютерное изображение. Насыщение цветом черно-белых изображений. Изменение яркости и контрастности в исходных материалах.	19	14	
<b>Текущий контроль 3 (просмотр)</b>	4	4	
<b>Учебный модуль 4. Взаимосвязь вербального и визуального в производстве</b>			
Тема 7. Иллюстрация как форма воплощения вербально-визуального восприятия. Литературный образ и проблема его воплощения в произведении изобразительного искусства. Иллюстрация приемами коллажной композиции. Совмещение разномасштабных изображений. Организация цветового единства коллажной композиции. Маски и методы их использования.	19	15	
Тема 8. Условный характер коллажной композиции. Создание компьютерного изображения методом наложения различных по принципу создания исходных материалов. Импортирование объектов уникальной графики в программу PhotoShop. Слои и методы их использования в программе.	18	16	
<b>Текущий контроль 4 (просмотр)</b>	4	4	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (экзамен)</b>	<b>27</b>	<b>45</b>	
<b>Учебный модуль 5. Создание сложных объектов векторной графики в программе Adobellusrator</b>			
Тема 9. Векторная графика, программа Adobellusrator Текстовая и иллюстративная составляющая программы Adobellusrator. Работа с текстами (стили и эффекты). Работа со слоями. Работа с цветом и заливками. Создание модульных сеток, таблиц, диаграмм.	10	11	
Тема 10. Создание сложных векторных объектов. Создание сложных векторных объектов с использованием дополнительных эффектов. Создание фактур и текстур. Наполнение смыслом дополнительных изображений средствами фактур и текстур. Использование дополнительных эффектов в создании рекламной продукции.	12	11	
<b>Текущий контроль 5 (просмотр)</b>	4	5	
<b>Учебный модуль 6. Создание сложных групп объектов с растровой графикой в программе Adobellusrator</b>			
Тема 11. Работа с импортируемыми растровыми объектами. Работа над абстрактной композицией. Внесение фактурных элементов в абстрактную композицию. Оцифровка каллиграфии и внесение ее в контекст композиции. Подготовка растровых изображений к различным видам использования.	12	11	
Тема 12. Создание иллюзии трехмерности на плоской поверхности. Возможности программы Adobellusrator для создания иллюзии трехмерности. Принципы соединения векторной и растровой графики. Условность пространственных конструкций. Знаковое значение текстурных и фактурных поверхностей. Смысл маркировки объектов для насыщения их содержания.	12	11	
<b>Текущий контроль 6 (просмотр)</b>	4	5	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (зачет с оценкой)</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	
<b>ВСЕГО:</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции

Не предусмотрены

#### 3.2. Практические занятия

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Просмотр аналогов	3	4	3	2		

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	Обсуждение и утверждение тем семестровых заданий.						
2	Работа с векторными графическими пакетами. Изучение интерфейсов.	3	6	3	2		
2	Работа над эскизами и концепцией авторского знака.	3	6	3	3		
3	Отрисовка авторского знака.	3	4	3	3		
4	Практическое выполнение авторского знака в программе Adobellusrator	3	8	3	4		
4	Пробные распечатки на принтере и подготовка к просмотру.	3	6	3	3		
5	Просмотр аналогов Обсуждение и утверждение тем семестровых заданий.	4	4	4	4		
6	Изучение интерфейса программы PhotoShop	4	6	4	6		
7	Работа над эскизами иллюстраций. Сканирование уникальной графики.	4	6	4	6		
7	Работа с электронным вариантом иллюстрации, обогащение её сложным содержанием.	4	6	4	6		
8	Пробные распечатки и внесение коррекции в изображения	4	4	4	4		
8	Практическое выполнение иллюстрации на тему литературного произведения	4	8	4	8		
9	Просмотр аналогов Обсуждение и утверждение тем семестровых заданий.	5	4	5	2		
9	Изучение возможностей программы Adobellusrator.	5	6	5	2		
10	Работа над эскизами и концепцией абстрактной шрифтовой композицией.	5	6	5	3		
10	Компьютерная абстрактная композиция с использованием заданных изображений и текстур.	5	4	5	3		
11	Практическая работа над созданием трёхмерного календаря	5	8	5	4		
12	Выполнение оригинал-макета. Подготовка к печати	5	6	5	3		
<b>ВСЕГО:</b>			<b>102</b>		<b>68</b>		

### 3.3. Лабораторные занятия

Не предусмотрены

### 4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Не предусмотрено

### 5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1-2	просмотр	3	2	3	2		
3-4	просмотр	4	2	4	2		
5-6	просмотр	5	2	5	2		

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	Усвоение теоретического материала	3 4 5	4 4 4	3 4 5	10 4 10	
Подготовка к практическим занятиям	3 4 5	8 8 8	3 4 5	17 8 17		
Подготовка к текущему контролю	3 4 5	8 8 8	3 4 5	10 8 10		
Подготовка к дифференцированному зачету	5	18	5	18		
Подготовка к экзаменам	3 4	27 27	3 4	36 45		
<b>ВСЕГО:</b>		<b>150</b>		<b>184</b>		

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

### 7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Практические и семинарские занятия	Индивидуальные консультации, поиск вариантов решения проблемных ситуаций, презентация домашнего задания.	24	40	
<b>ВСЕГО:</b>		<b>24</b>	<b>40</b>	

### 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

#### Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: выполнение практических заданий и посещение индивидуальных консультаций	20	За каждый час практических занятий 2 балл (максимум 68 баллов) Работа на практических занятиях: за каждое задание 8 баллов (представление в срок, отсутствие ошибок) - максимум 32 балла.
2	Прохождение форм текущего контроля: просмотр	20	50 баллов за успешное прохождение текущего контроля (2 контроля по 50 баллов)- в сумме 100 баллов
3	Сдача экзамена	60	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, аргументированная связь с другими дисциплинами) - максимум 30 баллов. Выполнение практического задания - максимум 70 баллов
<b>Итого (%):</b>		100	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60 40 – 50	3 (удовлетворительно)	
17 – 39 1 – 16 0	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 319 с. — ISBN 978-5-4497-0335-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/89450.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Лепская Н.А. Художник и компьютер [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Лепская Н.А.— Электрон.текстовые данные.— М.: Когито-Центр, 2013.— 172 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15315.html>.— ЭБС «IPRbooks»

3. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2018. — 303 с. — ISBN 978-5-4487-0267-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/75951.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей

б) дополнительная учебная литература

1. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68251.html>). — Режим доступа: для авторизир. пользователей



2. Основы визуальной коммуникации [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Фахрутдинов О. Н., Евменова А. А. — СПб.: СПбГУПТД, 2017.— 48 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=20179122](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179122), по паролю.

3. Прозорова Е. С. Современные проблемы дизайна [Электронный ресурс]: учебное пособие / Прозорова Е. С. — СПб.: СПбГУПТД, 2018.— 69 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2018185](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018185), по паролю.

4. Компьютерные технологии в дизайне. Прикладная семиотика [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Ермин Д. А. — СПб.: СПбГУПТД, 2018.— 55 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2018383](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018383), по паролю.

## **8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

1. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / Т. В. Агеева, А. Г. Алексеев, Л. И. Балаганская [и др.] ; под редакцией Е. Л. Кудрина [и др.] ; перевод А. А. Щербинина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 308 с. — ISBN 978-5-8154-0327-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55755.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Серов, Н. В. Символика цвета / Н. В. Серов. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Страта, 2019. — 196 с. — ISBN 978-5-907127-00-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/88775.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

## **8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины**

1. ЭБС IPRbooks URL: <http://www.iprbookshop.ru>, режим доступа – с экрана, по паролю.

2. Электронная библиотека СПбГУПТД URL: <http://publish.sutd.ru>, режим доступа- с экрана, по паролю.

## **8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

Adobe CS3 Design Premium: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign

1. Windows 10,

2. OfficeStd

## **8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Лабораторное оборудование: персональные компьютеры, объединенные локальной вычислительной сетью кафедры и института с выходом в Интернет

## **8.6. Иные сведения и (или) материалы**

В учебном процессе используются методические материалы (иллюстрации работ известных художников), материалы метод фонда и компьютерные презентации для проведения лекционных занятий.

# **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	Не предусмотрены
Практические занятия	На практических занятиях разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки практических заданий и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах
Лабораторные занятия	Не предусмотрены

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Самостоятельная работа	Самостоятельная работа направлена на расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации; а также подготовки к просмотрам к экзамену. Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

### ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

#### 10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

##### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПСК-81/первый этап	Формулирует основные приемы работы в области компьютерного дизайна	Вопросы для устного собеседования	Перечень вопросов для устного собеседования(8-16 вопрос)
	Создает векторные иллюстрации и надписи; Редактирует фотоизображения и создает сложные композиции	Творческое задание	Творческое задание №2
	Выполняет обработку графической информации с применением векторных и растровых графических редакторах		
ПСК-82/первый этап	Обосновывает необходимость творческого подхода в поиске идеи и формировании концепции проекта, объясняет все составляющие процесса проектирования объекта визуальной коммуникации	Вопросы для устного собеседования	Перечень вопросов для устного собеседования(1-7 вопроса)
	Разрабатывает и воплощает проектную идею в ходе сбора и анализа информации их различных источников	Творческое задание	Творческое задание № №3
	Представляет готовое решение задачи по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (проект шрифтовой композиции по заданной теме, используя основные законы композиции)		
ПСК-90/первый этап	Раскрывает возможности информационных процессов, систем, ресурсов и технологий	Вопросы для устного собеседования	Перечень вопросов для устного собеседования(17-24 вопроса)
	Использует необходимое программное обеспечение в соответствии с поставленными задачами; выбирает и рационально использует конкретные информационные технологии на практике	Творческое задание	Творческое задание №1
	Обрабатывает изображения в компьютерных программах, создавая композиции напрямую в электронном виде или при помощи обработки композиции, созданной на бумажной плоскости		

##### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

## Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций	
		Устное собеседование	Творческая работа
86 - 100	5 (отлично)	<p>Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области, умение использовать теоретические знания для решения практических задач.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Творческая работа: качество исполнения всех элементов проекта, свидетельствующее о самостоятельности и правильном выборе источников. Содержание и качество исполнения полностью отвечает заданию. Работа представлена в установленные сроки.</p>
75 – 85	4 (хорошо)	<p>Ответ полный и правильный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но допущены в ответах несущественные ошибки, которые устраняются только в результате собеседования</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Творческая работа: выполнена в необходимом объеме при отсутствии значительных ошибок. Подход к анализу обязательных материалов стандартный.</p>
61 – 74		<p>Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Работа в целом выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки в характере проектирования или нарушены сроки представления работы</p>
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<p>Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом при неполных, слабо аргументированных ответах. Присутствуют неточности в ответах, пробелы в знаниях по некоторым темам, существенные ошибки, которые могут быть найдены и частично устранены в результате собеседования</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Задание выполнено полностью, но в проектировании присутствуют существенные ошибки. Качество выполнения задания низкое, либо работа представлена с опозданием.</p>
40 – 50		<p>Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом –</p> <p>пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, существенные ошибки, устранение которых в результате собеседования затруднено.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Задание выполнено полностью, но без проявления креативности мышления и с техническими ошибками.</p>
17 – 39	2	<p>Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание</p>	<p>Отсутствие собственного решения в проектировании. Ряд существенных</p>

	(неудовлетворительно)	значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные существенные ошибки.  <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>	ошибок в работе, указывающих на не владение учебным материалом.
1 – 16		Непонимание заданного вопроса. Неспособность сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины.  <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>	Представленная работа полностью не соответствует заданию и демонстрирует непонимание задач дисциплины.
0		Попытка списывания, использования неразрешенных технических устройств или пользования подсказкой другого человека (вне зависимости от успешности такой попытки).  <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>	Плагиат

## 10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

### 10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Дать определение основных позиций визуального восприятия на основе личного опыта	1
2	Привести примеры композиционных построений в дизайне и изобразительном искусстве	1
3	Дать определение символу, привести примеры различных символов и охарактеризовать их.	2
4	Авторский знак как простейшая форма авторского логотипа, привести примеры и методы создания и использования авторского знака.	2
5	Дать определение кривой Безье и привести примеры способов обработки объектов в программе с помощью точек и кривых.	3
6	Раскрыть возможности использования векторных графических объектов	3
7	Рассказать об основных принципах создания авторского знака	4
8	Рассказать о возможности совмещения текстуальных и визуальных объектов	4
9	Рассказать об основных цветовых моделях применительно к печатной продукции	5
10	Рассказать об интерфейсе программы и ее возможностях	5
11	Рассказать о современных способах обработки графического изображения с помощью растровой программы	6
12	Какие основные фильтры и для чего используются в программе	6
13	Расскажите об основных особенностях коллажной композиции	7
14	Расскажите о том, как применяется в программе маскирование и возможности редактирования изображения с помощью масок	7
15	Рассказать о принципах работы в программе со слоями и методами их использования	8
16	Охарактеризуйте способы создания компьютерного изображения	8
17	Рассказать о принципах построения в Adobe Illustrator модульных сеток и таблиц	9
18	Рассказать о работе в программе с текстовыми блоками, создании стилей и использовании эффектов	9
19	Рассказать о том, для чего применяются и в каких печатных изданиях используются фактуры и текстуры	10
20	Как используются в рекламной продукции сложные векторные объекты с дополнительными эффектами	10
21	Что такое абстрактная композиция?	11
22	Рассказать о подготовке растровых изображений с учетом требований различных печатных изданий	11
23	Рассказать о возможностях программы для создания иллюзии трехмерности	12
24	Рассказать о принципах соединения векторной и растровой графики	12

**10.2.2. Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	Разработать авторский знак. Объяснить свой творческий замысел. Предоставить эскизы и выполнить чистовой вариант методом векторного построения в программе AdobeIllustrator.	Следует продемонстрировать креативность мышления и показать понимание необходимых для создания векторного изображения команд
2	Выполнить в векторной программе AdobeIllustratorинфографику. Придумать и нарисовать все необходимые элементы, опираясь на полученные знания и личный творческий опыт.	Использовать все необходимые возможности программы AdobeIllustrator для создания инфографики. Передать информативность и образность статистической информации.
3	Выполнить в векторной программе AdobeIllustrator абстрактную композицию, применяя освоенные инструменты и фильтры .Нарисовать, обработать каллиграфию и включить ее в композиционное решение. Подготовить изображение к печати	Следует продемонстрировать знания программ необходимых для создания абстрактной композиции. Показать умение в организации сложной пространственной композиции

**10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций**

**10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности**

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 15.03.2016г., протокол № 4)

**10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине**

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\*Проводится просмотр готовых работ

**10.3.3. Особенности проведения (зачета)**

Промежуточная аттестация проходит в форме кафедрального просмотра выставки работ студентов, выполненных в течение семестра. Во время обхода студенту задаются вопросы по изученным темам.

Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после выставления оценок на кафедральном обходе.