

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор, проректор по учебной  
 работе  
 \_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

<b>Б1.В.05</b>	<b>Информационные технологии в дизайне</b>
(Индекс дисциплины)	(Наименование дисциплины)
Кафедра: <b>33</b>	Информационных систем и компьютерного дизайна
Код	Наименование кафедры
Направление подготовки: (специальность)*	54.05.03 Графика
Профиль подготовки: (специализация)*	Художник-график (станковая графика)
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>288</b>		
	Аудиторные занятия	<b>119</b>		
	Лекции	51		
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	68		
	Самостоятельная работа	106		
	Промежуточная аттестация	<b>63</b>		
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен	3,4		
	Зачет			
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>8</b>		

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

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности) 54.05. 03 «Графика»

и на основании учебного плана № 3/1/661

# 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 использования информационных технологий при визуализации графических объектов

## 1.3. Задачи дисциплины

- Изучить основные подходы обработки графической информации с применением информационных технологий
- Освоить основные современные аппаратно-программных средств, для создания графических объектов
- Овладеть основными техниками и приемами моделирования изделий

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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<b>ОПК-4</b>	Способностью к работе с научной литературой, способность собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий	<b>первый</b>
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: Основы работы в компьютерных программах Adobe Photoshop, ArchiCAD 1) Уметь: 1) Пользоваться приемами объемного и графического моделирования формы объекта Владеть: 1) Навыками работы в компьютерных программах Adobe Photoshop, ArchiCAD		
<b>ПСК-7</b>	Способностью пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного строя художественного произведения в области станковой графики	<b>первый</b>
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Аппаратно-программные средства для выполнения графических проектов в области станковой графики на персональном компьютере Уметь: 1) Применять специализированные аппаратно-программные средства персонального компьютера для работы с графическими данными Владеть: 1) Навыками дизайна и макетирования графических документов		
<b>ПСК-10</b>	Способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала	<b>первый</b>
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Основные виды поисковых систем, принципы их работы и возможности Уметь: 1) Уверенно работать с прикладными программами и осуществлять использование информации, полученной из сети Интернет. использовать поисковые системы глобальных вычислительных сетей		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
для анализа информационных ресурсов. Владеть: 1) Навыками основных техник и приемов моделирования изделий и выполнения работ в различных материалах.		

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

История зарубежного искусства и культуры (ОПК-4)

Графические материалы (ПСК-7)

Техника станковой графики (офорт, гравюра, эстамп) (ПСК-10)

## 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. Основы растровой графики</b>			
Тема 1. Основы компьютерной графики. Особенности растровой, векторной и трехмерной графики. Пиксел. Разрешение изображения. Сглаживание. Цветовые модели. Модель RGB. Модель CMYK. Модель HSB. Выбор цвета в программе растровой графики.	12		
Тема 2. Интерфейс программы растровой графики (Adobe Photoshop). Раскрашивание объектов. Переключение между цветовыми моделями. Способы выделения части изображения. Инструменты выделения.	10		
Тема 3. Рисунок в растровом редакторе. Кисти. Редактирование стандартных кистей. Создание собственной кисти. Рисование с помощью кистей. Градиент. Редактирование стандартных образцов градиента. Создание собственного градиента. Заливка. Подгрузка узоров. Создание собственного узора для заливки.	15		
Тема 4. Тоновая коррекция изображения. Инструменты коррекции. Регулирование яркости и контрастности. Цветовая коррекция. Инструменты изменения цвета изображения. Инверсия цвета. Изменения цвета всего изображения или его части.	15		
Тема 5. Слои. Создание, удаление, перемещение слоев. Виды слоев. Группирование. Простой фотомонтаж.	10		
Тема 6. Фильтры, особенности применения. Конструктивные и художественные фильтры. Фильтры с собственным интерфейсом. Узоры в шахматном порядке. Создание бесшовного узора.	18		
<b>Текущий контроль 1 (тест)</b>	2		
<b>Учебный модуль 2. Растровая графика. Основы профессиональной работы</b>			
Тема 7. Слоевая модель изображения. Маска слоя. Создание, особенности применения. Инструменты работы в маске слоя. Отсекающая маска. Корректирующие слои. Расширение возможностей инструментов коррекции. Режимы смешивания слоев. Преобразование текстуры.	18		
Тема 8. Ретушь изображений. Инструменты и способы ретуширования. Удаление лишних предметов или фрагментов изображения. Восстановление старых фотографий. Раскрашивание черно-белой фотографии. Расширенные возможности ретуши.	16		
Тема 9. Работа с векторными контурами. Текст в растровом редакторе. Эффекты слоя. Векторная маска.	15		
Тема 10. Создание и применение макросов.	11		
<b>Текущий контроль 2 (итоговое графическое задание)</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (экзамен)</b>	36		
<b>Учебный модуль 3. Основы векторной графики ...</b>			
Тема 11. Интерфейс программы векторной графики. Выбор цвета в программе векторной графики. Цветовая модель документа. Палитра Swatches (Образцы). Градиент.	4		
Тема 12. Построение примитивов. Форма, заливка, обводка. Основные	7		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
операции с примитивами. Трансформация объектов. Перемещение. Масштабирование. Поворот. Отражение. Наклон. Применение нескольких преобразований одновременно. Повтор выполненных действий.			
Тема 13. Вспомогательные элементы интерфейса. Границы и габариты выделенного объекта. Линейки, сетка, направляющие, умные направляющие. Виды привязки. Выравнивание. Слои.	9		
Тема 14. Создание сложных форм из простых. Логические операции. Обработка контуров. Создание форм.	8		
Тема 15. Кривые Безье. Работа с кривыми Безье. Создание прямолинейных контуров и криволинейных сегментов пером. Типы опорных точек. Редактирование контуров. Операции с опорными точками.	10		
Тема 16. Работа с текстом. Способы создания текста. Палитры форматирования текста. Текст по контуру. Преобразование текста в кривые. Специальные символы. Стили символов и абзацев. Работа со шрифтами.	8		
<b>Текущий контроль 3 (итоговое графическое задание)</b>	<b>2</b>		
<b>Учебный модуль 4. Векторная графика. Применение в прикладной области</b>			
Тема 17. Техники рисования и трассировка изображения. Рисование по силуэту. Наборы предустановленных параметров. Применение цветовых схем.	8		
Тема 18. Эффекты. Эффекты искажения: свободная деформация, втягивание и раздутие, скручивание, зигзаг. Эффекты трансформации. Меню Effect.	8		
Тема 19. Кисти и узоры. Типы кистей. Параметры в кистях. Растровые изображения в кистях. Особенности работы с узорами. Изменение стандартных узоров. Создание собственных узоров.	9		
Тема 20. Импорт и экспорт. Импорт текста, векторных и растровых изображений. Маски отсечения. Использование нескольких монтажных областей при различных размерах вывода. Сохранение для Web.	6		
<b>Текущий контроль 4 (итоговое графическое задание)</b>	<b>2</b>		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (экзамен)</b>	<b>27</b>		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>288</b>		

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции

Номера изучаемых тем	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	3	4				
2	3	2				
3	3	4				
4	3	4				
5	3	2				
6	3	4				
7	3	4				
8	3	4				
9	3	4				
10	3	2				
11	4	2				
12	4	2				
13	4	1				
14	4	1				
15	4	2				
16	4	2				
17	4	2				
18	4	2				

Номера изучаемых тем	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
19	4	2				
20	4	1				
<b>ВСЕГО:</b>		<b>51</b>				

### 3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий (практикум)	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1-2	Интерфейс программы растровой графики. Задание «Мозаика», «Раскраска».	3	2				
3	Кисти. Задание «Создание собственной кисти», «Создание кисти из фрагмента изображения», «Картина».	3	2				
3	Градиент. Задание «Сталь», «Радуга».	3	2				
4	Тоновая и цветовая коррекция. Задание «Сканированный документ», «Осветление», «Затемнение», «Яркость», «Из дня в ночь», «Цветы», «Времена года»	3	4				
5	Слои. Задание «Простой фотомонтаж с тенью»	3	2				
6	Фильтры. Задание «Галерея фильтров», «Фокусировка на объекте», «Коррекция фигуры», «Капли на стекле», «Дождь», «Эмоции».	3	6				
6	Узоры. Задание «Простой узор», «Узор в шахматном порядке», «Бесшовный узор».	3	2				
7	Маска слоя. Задание «Пейзаж», «Коллаж», «Отражение в воде».	3	4				
7-8	Ретушь. Задание «Удаление лишнего предмета», «Омоложение», «Восстановление старой фотографии» Режимы наложения слоев. Задание «Гламурная ретушь»,	3	4				
9	Текст и эффекты слоя. Задание «Открытка», «Материалы»	3	4				
1-10	«Рекламный баннер»	3	2				
11-12	Интерфейс программы. Построение объектов из примитивов. Задание «Игрушка».	4	2				
12	Трансформации объектов. Задание «Часы», «Тарелка»	4	2				
13	Вспомогательные элементы интерфейса. «Упаковка». «Календарь».	4	2				
14	Создание сложных форм из простых. Задание «Спорт».	4	2				
15	Изменение формы объекта. Задание «Натюрморт», «Ваза», «Дуб», «Клен». Кривые	4	6				

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий (практикум)	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	Безье. Создание силуэта человека. Задание «Одень куклу». «Обводка персонажа».						
16	Текст. Задание «Форматированный текст», «Визитка», «Вензель», «Печать».	4	4				
17	Трассировка изображения. Задание «Преобразование растрового рисунка в векторный», «Трассировка логотипа».	4	4				
18	Эффекты. Задание «Морское дно», «Цветы». Задание «Текст с эффектом».	4	4				
19	Кисти и узоры. Создание собственной кисти. Задание «Цветы на лугу». Создание узора для заливки. Задание «Образцы узорной заливки».	4	4				
20	Импорт и экспорт. Задание «Логотип», «Рекламный баннер».	4	4				
11-20	«Презентация выполненных работ».	4	2				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>68</b>				

### 3.3. Лабораторные занятия

Не предусмотрено

## 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	тестирование	3	1				
2	итоговое графическое задание	3	1				
3-4	итоговое графическое задание	4	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	30				
	4	15				
Подготовка к практическим занятиям	3	46				
	4	15				
Подготовка к экзамену	3	36				
	4	27				
<b>ВСЕГО:</b>		<b>169</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
Лекции	Лекция с презентацией	51		
Практические и семинарские занятия	Демонстрация практических заданий с использованием программы для управления компьютерным классом Netop School	9		
<b>ВСЕГО:</b>		60		

### 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: посещение лекций и практических занятий, прохождение промежуточного теста	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>В 3 семестре - 1 балл за каждое занятие (всего 34 занятия семестре), максимум 34 балла</li> <li>В 4 семестре - 2 балла (всего 17 занятий по 3 часа), максимум 34 балла</li> <li>3 балла за каждое практическое задание (всего 23 заданий в семестре), максимум 46 баллов</li> <li>2 балла за каждый правильный ответ на вопрос при опросе (1 опрос из 10 вопросов), максимум 20 баллов</li> </ul>
2	Выполнение графических работ	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>по 10 баллов за каждое итоговое задание, максимум 20 баллов</li> <li>80 баллов за презентацию выполненных работ</li> </ul>
3	Сдача экзамена	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ответ на теоретический вопрос 20 баллов (полнота, владение терминологией, затраченное время, всего 2 вопроса) – максимум 40 баллов</li> <li>Решение практического задания – до 40 баллов за задание, максимум 40 баллов</li> <li>Выполнение теста – 20 баллов</li> </ul>
<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	3 (удовлетворительно)	
40 – 50		
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено
1 – 16		
0		

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Головкин, С. Б. Дизайн деловых периодических изданий : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С. Б. Головкин. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 423 с. — ISBN 978-5-238-01477-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/83031.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Попов, А. Д. Графический дизайн : учебное пособие / А. Д. Попов. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2016. — 157 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/80412.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под редакцией Л. М. Дмитриева. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с. — ISBN 978-5-238-01525-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/66376.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

5. Савельева А. С. Графический дизайн в рекламе [Электронный ресурс]: учебное пособие / Савельева А. С. — СПб.: СПГУТД, 2016.— 106 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=3355](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3355), по паролю.

#### б) дополнительная учебная литература

1. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учебное пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. — 2-е изд. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2017. — 165 с. — ISBN 978-5-7410-1896-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/78932.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Кукушкина, В. А. Эргодизайн: основы социокультурного проектирования : учебное пособие / В. А. Кукушкина, Е. С. Гамов, Е. А. Кантарюк. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019. — 41 с. — ISBN 978-5-88247-921-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/92850.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

3. Кобяк А. Ю. Графический дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Кобяк А. Ю., Лавренко Г. Б. — СПб.: СПбГУПТД, ВШПМ, 2017.— 84 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=20159110](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20159110), по паролю.

4. Графический дизайн. Самостоятельная работа студентов [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Лавренко Г. Б., Кобяк А. Ю. — СПб.: СПбГУПТД, ВШПМ, 2017.— 39 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=20179113](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179113), по паролю.

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

1. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль : учебное наглядное пособие для практических занятий / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тянь-Шанского, 2018. — 92 с. — ISBN 978-5-88526-976-6. — Текст : электронный // Электронно-

библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/101031.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Барциц, Р. Ч. Художественная графика. Введение в методику преподавания : монография / Р. Ч. Барциц. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2016. — 222 с. — ISBN 978-5-4263-0447-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/79058.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

3. Быстрова, Т. Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна / Т. Быстрова ; под редакцией В. А. Колясников. — Москва, Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2018. — 374 с. — ISBN 978-5-9909375-0-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74999.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Веселова, Ю. В. Промышленный дизайн и промышленная графика. Методы создания прототипов и моделей : учебное пособие / Ю. В. Веселова, А. А. Лосинская, Е. А. Ложкина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. — 144 с. — ISBN 978-5-7782-4077-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/98730.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

5. Кислицына А. Н. Графический дизайн: традиции и инновации [Электронный ресурс]: сборник трудов / Кислицына А. Н., Кузнецова М. Р., Дворко.Н. И. — СПб.: СПбГУПТД, 2017.— 162 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2017730](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017730), по паролю.

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

1. ЭБС «IPRbooks», <http://www.iprbookshop.ru>
2. ЭБС «СПбГУПТД», <http://publish.sutd.ru>
3. <http://www.teachvideo.ru/v/6700>
4. ИОС «СПбГУПТД», <http://ios.pmi.sutd.ru>
5. Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД, <http://edu.sutd.ru/moodle/>
6. [http://compgraph.tpu.ru/Picture\\_in\\_PC.htm](http://compgraph.tpu.ru/Picture_in_PC.htm)

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

1. Microsoft Windows Professional 7 Russian, Microsoft Open License
2. Microsoft Office Professional Plus 2010, Microsoft Open License
3. Adobe Design Premium CS5 5.0 WIN AOO License IE (65064509), Adobe Software License Certificate

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

1. Видеопроектор с экраном;
2. Компьютер;
3. Ноутбук.

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

Презентации лекций и практических занятий

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

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	Лекции обеспечивают теоретическое изучение дисциплины. На лекциях излагается основное содержание курса, иллюстрируемое конкретными примерами, широко используется зарубежный и отечественный опыт по соответствующей тематике. Освоение лекционного материала обучающимся предполагает следующие виды работ: <ul style="list-style-type: none"><li>• проработка рабочей программы в соответствии с целями и задачами, структурой и содержанием дисциплины;</li></ul>

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	<ul style="list-style-type: none"> <li>конспект лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы и формулировки; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины.</li> </ul> Проверка терминов, понятий: осуществлять с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь.
Практические занятия	Практические занятия обеспечивают выработку умений и навыков студентов при решении практических задач по выбору цветовых решений при выполнении дизайн-проектов в рамках изучаемой дисциплины. Освоение материалов по практическим занятиям обучающимся предполагает следующие виды работ: <ul style="list-style-type: none"> <li>Проработка презентаций по практическим занятиям;</li> </ul> Выполнение индивидуальных заданий
Самостоятельная работа	Самостоятельная работа предполагает 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 подготовка к экзамену.

## 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
ОПК-4/1 этап	<p>Формулирует основные термины, понятия и принципы работы в составе программ Adobe Photoshop, ArchiCAD.</p> <p>Применяет программы AdobePhotoshop, ArchiCAD для выполнения заданий по дизайн-проекту</p> <p>Выполняет практические задания по объемному моделированию и решению интерьеров в проектах используя возможности компьютерных программ AdobePhotoshop, ArchiCAD</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Тестирование</p> <p>Практическое задание</p>	<p>Перечень вопросов для устного собеседования (20 вопросов)</p> <p>Перечень тестов (10)</p> <p>Перечень практических заданий (10 заданий)</p>
ПСК-7/1 этап	<p>Раскрывает методы обработки визуальной информации для представления результатов исследований и выполнения художественных работ с помощью современных информационных технологий</p> <p>Использует возможности применения графических программ для подготовки макета дизайн-проекта</p> <p>Демонстрирует выполнение изображений на основе двумерной векторной и растровой графики в современных графических редакторах</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Тестирование</p> <p>Практическое задание</p>	<p>Перечень вопросов для устного собеседования (20 вопросов)</p> <p>Перечень тестов (10)</p> <p>Перечень практических заданий (10 заданий)</p>
ПСК-10 /1 этап	<p>Излагает принципы использования современных информационных технологий и инструментальных средств для решения различных задач в своей профессиональной деятельности материалы.</p> <p>Самостоятельно использует внешние носители информации для обмена данными</p> <p>Работает с программными средствами общего назначения, соответствующими</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Тестирование</p> <p>Практическое задание</p>	<p>Перечень вопросов для устного собеседования (22 вопроса)</p> <p>Перечень тестов (10)</p>

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
	<p>современным требованиям мирового рынка</p> <p>Осуществляет хранение, поиск, сортировку и обмен информацией с использованием сетевых, телекоммуникационных Технологий Составляет алгоритм поиска в Интернете: объекты поиска, описание языка запросов, простой и расширенный поиск. Использует возможности специализированных поисковых систем.</p> <p>Синтезирует возможные проектные решения и подходы для выполнения дизайн - проекта и оформления проектной документации в соответствии принятым стандартам, техническим условиям и другим нормативным документам.</p>		Перечень практических заданий (11 заданий)

### 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	Компьютерная работа
86 - 100	5 (отлично)	<p>Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>
75 – 85	4 (хорошо)	<p>Ответ полный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но стандартный.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Индивидуальное задание выполнено в достаточном объеме, но ограничивается только основными подходами.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></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 выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<p>Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом, без углубления в детали. Присутствуют существенные ошибки или пробелы в знаниях по некоторым темам.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>
40 – 50		<p>Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>	<p>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы.</p> <p><b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></p>

		<b>в течение семестра.</b>	
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незначительная часть принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
1 – 16		Непонимание заданного вопроса. Неспособность сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>	Содержание работы полностью не соответствует заданию. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
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>	Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>

## 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	Виды компьютерной графики. Достоинства и недостатки векторной, растровой и трехмерной графики.	1
2	Характеристики растрового изображения. Пиксел. Разрешение изображения. Сглаживание.	1
3	Цветовые модели. Модель RGB. Модель CMYK. Модель HSB. Выбор цвета в программах компьютерной графики.	1
4	Интерфейс программы растровой графики. Основные элементы интерфейса.	2
5	Способы выделения части изображения. Инструменты выделения.	2
6	Кисти. Редактирование стандартных кистей. Создание собственной кисти.	3
7	Градиент. Редактирование стандартных образцов градиента. Создание собственного градиента.	3
8	Узоры в растровой графике. Изменение и создание узоров.	3
9	Тоновая коррекция изображения.	4
10	Цветовая коррекция.	4
11	Слои. Создание, удаление, перемещение слоев. Виды слоев. Группирование.	5
12	Фильтры, особенности применения. Конструктивные и художественные фильтры.	6
13	Фильтры с собственным интерфейсом. Особенности использования.	6
14	Применение фильтров при создании узоров.	6
15	Слоевая модель изображения. Виды слоев.	7
16	Маска слоя. Создание, особенности применения. Инструменты работы в маске слоя.	7
17	Корректирующие слои.	7
18	Отсекающая маска. Особенности применения.	7
19	Ретушь изображений. Инструменты и способы ретуширования.	8
20	Режимы смешивания слоев.	8
21	Раскрашивание черно-белой фотографии.	8
22	Текст в программе растровой графики: виды, создание и редактирование.	9
23	Эффекты слоя.	9
24	Векторная маска.	9
25	Создание и применение макросов.	10
26	Интерфейс программы векторной графики. Основные элементы интерфейса.	11
27	Цветовая модель документа. Палитра Swatches (Образцы).	11
28	Виды заливки. Градиентная заливка.	11
29	Инструменты построения примитивов. Основные приемы трансформации и копирования объектов.	12
30	Вспомогательные элементы интерфейса.	13
31	Виды привязки. Выравнивание.	13
32	Слои. Создание. Объекты в слоях. Порядок расположения объектов в слое. Управление.	13
33	Создание сложных форм из простых. Логические операции.	14
34	Работа с кривыми Безье. Типы опорных точек. Редактирование контуров.	15
35	Работа с текстом. Способы создания текста. Палитры форматирования текста.	16
36	Создание текста по контуру. Особенности текста расположенного по разомкнутому и замкнутому контуру.	16

37	Преобразование текста в кривые. Специальные символы. Стили символов и абзацев. Работа со шрифтами.	16
38	Трассировка изображения.	17
39	Эффекты. Эффекты искажения. Эффекты трансформации.	18
40	Кисти. Типы и параметры кистей.	19
41	Узоры в векторной графике. Изменение и создание узоров.	19
42	Импорт и экспорт. Импорт текста, векторных и растровых изображений. Маски отсечения.	20

**Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Формулировка задания	Ответ
1	Цветовая модель, основанная на трех аддитивных цветах – красном, зеленом и синем – называется 1.RGB 2.HSB 3.CMYK 4.BRG	1
2	Какой цвет даст сумма всех основных цветов RGB-модели? 1.красный 2.белый 3.зеленый 4.черный	2
3	Какой цвет используются при работе с маской слоя? 1.Любой 2.Белый и черный 3.Черный, белый, оттенки серого 4.Серый и белый	3

**10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

Не предусмотрено

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

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	Создать собственную кисть в программе растровой графики	Демонстрация на компьютере
2	Создать узор в программе растровой графики	Демонстрация на компьютере
3	Произвести тоновую коррекцию изображения.	Демонстрация на компьютере
4	Изменить цвет части изображения.	Демонстрация на компьютере
5	Выполнить простой фотомонтаж.	Демонстрация на компьютере
6	Применение художественных фильтров.	Демонстрация на компьютере
7	Удалить лишний предмет из изображения.	Демонстрация на компьютере
8	Применить эффект слоя к тексту.	Демонстрация на компьютере
9	Создать коллаж с применением маски слоя	Демонстрация на компьютере
10	Создать отсекающую маску	Демонстрация на компьютере
11	Применить к изображению корректирующий слой	Демонстрация на компьютере
12	Создать бесшовный узор	Демонстрация на компьютере
13	Произвести ретушь старой фотографии	Демонстрация на компьютере
14	Нарисовать объект из примитивов.	Демонстрация на компьютере
15	Нарисовать объект с циклическим повторением.	Демонстрация на компьютере

16	Создать объект с использованием логических операций	Демонстрация на компьютере
17	Создать текст по замкнутому контуру	Демонстрация на компьютере
18	Трассировка логотипа	Демонстрация на компьютере
19	Создать объект с применением эффекта трансформации.	Демонстрация на компьютере
20	Создать собственную кисть в программе векторной графики	Демонстрация на компьютере
21	Создать узор в программе векторной графики	Демонстрация на компьютере

**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)

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

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

**10.3.3. Особенности проведения (экзамена)**

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 30 минут;
- выполнение кейс-задания осуществляется на компьютере за 60 минут.