

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 29.04.2021 14:44:46

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f414bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет управления бизнесом



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.07 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Виды профессиональной деятельности:

Организационно-управленческая

Проектная

Профиль:

Менеджмент в дизайн-бизнесе


Форма обучения:

(очная, очно-заочная)

Москва – 2020

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«03» февраля 2020 г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1004 от 11.08.2016г.


СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ


(подпись)

/Н.Е. Козырева /

Заведующий кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 02-20 от «04» февраля 2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на втором курсе, в третьем семестре. Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является необходимым элементом профессиональной подготовки менеджеров в сфере дизайна.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» предшествует изучению следующих дисциплин: «Цифровой маркетинг», «Визуальные и вербальные технологии в брендинге», «Современные дизайн-технологии в рекламных кампаниях».

Цель дисциплины – повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий, развитие пространственного мышления, свободное владение специализированными приложениями в создании произведений современного графического и веб-дизайна.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с задачами, связанными с применением компьютерных технологий в профессии дизайнера;
- выработать у студентов профессиональные навыки цифрового дизайна;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области компьютерной графики;
- продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности возможности современного компьютера;
- сформировать навыки работы со специализированными приложениями

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и	<u>Знать:</u> - современные программные средства и применяемые в дизайне информационные технологии; - основные операционные системы

компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<u>Уметь:</u> - осваивать и использовать новые современные средства компьютерной графики, анимации и информационные технологии; - работать в графических редакторах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop <u>Владеть:</u> - навыком работы с основными инструментами графических редакторов Adobe Illustrator и Adobe Photoshop - определением рационального пути решения задач, связанных с разработкой дизайн-проектов
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<u>Знать:</u> - файловые структуры и пользовательские интерфейсы; - виды и основные модели компьютерной графики <u>Уметь:</u> - вести компоновку и проектировать объекты дизайна с помощью компьютерных графических программ <u>Владеть:</u> - навыками работы с компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.

В процессе освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» используются как классические методы обучения (лекция), так и различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств обучающихся и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;
- выполнение лабораторных работ.

интерактивные формы обучения:

- IT-метод

Общая трудоемкость дисциплины «Информационные технологии в дизайне» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	54	18
В том числе:		
Лекции	18	4
Практические занятия	18	4
Семинары	х	х
Лабораторные работы	18	10
Самостоятельная работа (всего)	54	90
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Экзамен – 3 семестр	Экзамен – 3 семестр
Трудоемкость (час.)	36	36
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	4 ЗЕТ / 144 часа	4 ЗЕТ / 144 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Лабораторные работы	Практические занятия	IT-метод	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии		
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.	3	9	3	1	1			ОПК-4 ПК-6	
Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop.	3	9	3	2	1			ОПК-4 ПК-6	
Тема 3. Моушн дизайн в After Effects	3	9	3	1	1			ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
Второй этап формирования компетенции									
Тема 4. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.	3	9	3	2	1			ОПК-4 ПК-6	
Тема 5. Cinema 4D	3	9	3	1	1			ОПК-4 ПК-6	
Тема 6. 3D Max Studio и его практическое предназначение	3	9	3	1	1			ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)								Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Лабораторные работы	Практические занятия	IT-метод	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии	Тренинг		
Всего:	18	54	18	12	6					
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144									Экзамен, 36 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4									
Очно-заочная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.		14	2						ОПК-4 ПК-6	
Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop.	1	15	2	1					ОПК-4 ПК-6	
Тема 3. Моушн дизайн в After Effects	1	14	1	1					ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		2								<i>Просмотр творческих работ</i>
Второй этап формирования компетенции										
Тема 4. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.	1	15	2		1				ОПК-4 ПК-6	
Тема 5. Cinema 4D	1	14	1						ОПК-4 ПК-6	
Тема 6. 3D Max Studio и его практическое предназначение		14	2	1					ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		2								<i>Просмотр творческих работ</i>
Всего:	4	90	10	3	1					
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144									Экзамен, 36 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4									

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.

Знакомство с Illustrator CC. Новый документ. Артборды. Preferences. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов. Объекты. Маски объекта. Isolation Mode. Палитра Layers. Использование библиотек. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Pathfinder. Shape Builder. Символы. Паттерны. Работа с текстом. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Импорт изображений. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop.

Основные понятия растровой графики, рабочее пространство программы Adobe Photoshop. Работа с документами и изображениями. Техника выделения областей изображения. Редактирование и трансформирование выделенных областей. Виды и способы заливок выделенных областей. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с текстом. Локальная коррекция изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений. Векторные фигуры и контуры.

Тема 3. Моушн дизайн в After Effects.

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Выражения (Expressions) в After Effects. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Тема 4. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию. Работа с RAW материалами и Proxu. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами

Тема 5. Cinema 4D.

Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D. Моделирование в Cinema 4D. Деформеры в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D. Анимация в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. Материалы в Cinema 4D. Рендер и визуализация в Cinema 4D. Динамика в Cinema 4D. Симуляция в Cinema 4D. Xpresso и User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

Тема 6. 3D Max Studio и его практическое предназначение.

3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера. Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1	Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику	1. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. 2. Работа с текстом. Перевод текста в кривые 3. Импорт изображений.	Просмотр творческих работ

		4. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.	
2	Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop	1. Вписать шрифт в фотографию 2. Фотомонтаж (музейная практика) 3. Автопортрет (gif) синемаграф 4. Вписать себя в одну из архивных фотографий.	Просмотр творческих работ
3	Тема 3. Моушн дизайн в After Effects	1. Анимация плаката, сделанного на курсе «Типографика» 2. Анимация логотипа, сделанного по программе «Типографика» к игре, сделанной по программе «Гейм-технологии» 3. Придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером. 4. Визитка - самопрезентация	Просмотр творческих работ
4	Тема 4. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа	1. Монтаж сцены диалога. 2. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу 3. Работа с RAW материалами и Proxu 4. Работа с эффектами и масками.	Просмотр творческих работ
5	Тема 5. Cinema 4D	1. Логотип в 3D и движении 2. Механизмы в Cinema 4D 3. Персонаж в Cinema 4D 4. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию	Просмотр творческих работ
6	Тема 6. 3D Max Studio и его практическое предназначение	1. Простое моделирование, использование модификаторов и сплайнов. 2. Моделирование интерьера. Наложение текстур. 3. Моделирование экстерьера 4. Анимация персонажей	Просмотр творческих работ

Лабораторные работы

Лабораторная работа 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику

Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator. Создание и редактирование фигур. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Работа с цветом и раскрашивание. Работа с текстом. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами. Работа с кистями. Применение эффектов. Создание трехмерных объектов. Применение атрибутов оформления и стилей графики.

Лабораторная работа 2. Графический редактор Adobe Photoshop

Возможности Photoshop. Инструментальное меню. Техника выделения областей изображения. Инструменты рисования и заливки. Трансформация. Размер изображения. Обрезка. Режимы наложения. Слойные эффекты. Техника ретуширования. Восстановление фотографий. Работа с векторными объектами. Работа с текстом. Каналы и маски. Фильтры. Тоновая и цветовая коррекция. Тоновый диапазон изображения.

Лабораторная работа 3. Моушн дизайн в After Effects

Знакомство с основами After Effects. Создание переходов в After Effects. Анимированная типографика. Анимированная инфографика. Персонажная анимация. Введение в UI-анимацию. Сложные анимационные композиции. Маски. Работа с 3D-объектами. Создание анимированного интерфейса. Прорисовка рекламного ролика. Экспрешены. Полезные скрипты и плагины. Коррекция цвета, работа с зеленым фоном.

Лабораторная работа 4. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.

Знакомство с программой Adobe Premiere. Настройка проекта и импорт мультимедийных материалов. Организация цифровых материалов. Создание последовательности без переходов. Создание последовательности с переходами. Создание динамических титров. Применение специальных инструментов монтажа. Работа со звуком. Экспорт кадров, клипов и последовательностей.

Лабораторная работа 5. Cinema 4D

Общие сведения о программе. Интерфейс программы и основные панели инструментов. Работа с базовыми примитивами. Основы полигонального моделирования объектов. Создание объектов на основе сплайнов. Текстурирование объектов. Освещение сцен с помощью стандартных источников света. Основы ключевой анимации объектов и работы с модулем MoGraph. Визуализации сцены с помощью стандартного рендера.

Лабораторная работа 6. 3D Max Studio и его практическое предназначение

Основы работы в 3ds Max. Создание стандартных объектов: сфера, конус, куб, цилиндр. Основы моделирования сложных объектов. Создание составных объектов. Работа с материалами. Постановка и настройка освещения. Использование внешнего модуля визуализации V-Ray. Дизайн интерьера. Работа со стенами, дверными и оконными проемами, полом, потолком, нишами. Использование текстиля в интерьере.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Информационные технологии в дизайне», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц - Ставрополь: СКФУ, 2014.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
3. Ли, М.Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. - Ч. 2.
4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>
5. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>
6. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОПК-4, ПК-6 формируются в 3 семестре на втором этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне» выделяется два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы обучающихся с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Этап 1: Темы: 1-3	основные виды компьютерной графики; особенности, достоинства и недостатки векторной и растровой графики	использовать необходимую конфигурацию видов компьютерной графики для решения задач дизайн-проектирования	методами использования информационных технологий для решения задач компьютерной графики
	Этап 2: Темы: 4-6	устройство интерфейса современных графических редакторов	применять современные компьютерные графические программы в дизайн-проектировании	навыками создания графической информации с использованием основных графических редакторов
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-	Этап 1: Темы: 1-3	методы применения информационных технологий в дизайн-проектах	осуществлять подготовку графических документов; подбирать необходимые компьютерные технологии для решения задач дизайн-проектирования	навыком создания и использования файлов дизайн-проекта с применением современных компьютерных технологий

проекта на практике	Этап 2: Темы: 4-6	специфику создания и преобразования графических и анимационных файлов; способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата; методы сжатия графических данных	выбирать и использовать современные программы компьютерной графики и анимации с учётом цели и задач дизайн-проекта	основными способами и средствами создания, хранения, передачи и обработки графической информации в различных графических редакторах
---------------------	-----------------------------	--	--	---

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-4, ПК-6 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) <i>(критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются традиционной системой оценивания)</i>				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
2. Работа с текстом. Перевод текста в кривые.
3. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.
4. Вписать шрифт в фотографию.
5. Автопортрет (gif) синемаграф.
6. Вписать себя в одну из архивных фотографий.
7. Анимация логотипа - анимация логотипа, сделанного по программе «Типографика» к игре, сделанной по программе «Гейм-дизайн».
8. Персонаж - придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Монтаж сцены диалога.
2. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
3. Работа с RAW материалами и Proxu.
4. Работа с эффектами и масками.
5. Логотип в 3D и движении.
6. Персонаж в Cinema 4D.
7. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию
8. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
9. Моделирование экстерьера.
10. Анимация персонажей.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Примерные вопросы к экзамену

1. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов Adobe Illustrator.

2. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контурные.
3. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
4. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Символы. Паттерны.
5. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Палитра Appearance.
6. Перевод текста в кривые. Импорт изображений.
7. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.
8. Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики.
9. Работа с документами и изображениями в Adobe Photoshop..
10. Редактирование и трансформирование выделенных областей.
11. Виды и способы заливок выделенных областей.
12. Инструменты рисования. Локальная коррекция изображений.
13. Цветовая и тоновая коррекция изображений.
14. Векторные фигуры и контуры.
15. Изучение цветовых профилей.
16. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями.
17. Профессиональное повышение резкости изображений.
18. Создание, модификация и использование макросов.
19. Подготовка растровых изображений к печати.
20. Работа с панорамами.
21. Моушн дизайн в After Effects.
22. Основы работы и интерфейс After Effects.
23. Слои и таймлайн.
24. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации.
25. Эффекты и стили. Маски.
26. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.
27. Текст, текстовая анимация, типографика.
28. Цветокоррекция. Кеинг.
29. 3D графика и 3D анимация.
30. Трекинг и стабилизация.
31. Выражения (Expressions) в After Effects.
32. Вывод композиции в видеофайл (рендер).
33. Монтаж сцены диалога.
34. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
35. Импорт материала в Adobe Premiere.
36. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы.
37. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.
38. Основы звука и работа со звуком в Premiere.
39. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию.
40. Работа с RAW материалами и Proxu.
41. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D.
42. Моделирование в Cinema 4D.
43. Деформеры в Cinema 4D.
44. Скульптинг в Cinema 4D.
45. Анимация в Cinema 4D.
46. MoGraph в Cinema 4D.
47. Материалы в Cinema 4D.
48. Рендер и визуализация в Cinema 4D.
49. Динамика в Cinema 4D.

50. Симуляция в Cinema 4D.
51. Xpresso и User Data в Cinema 4D.
52. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D.
53. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.
54. 3D Max Studio и его практическое предназначение.
55. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов.
56. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства.
57. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
58. Визуализация - основные настройки и понятия.
59. Экстерьер и особенности его моделирования.
60. Настройки анимации в 3DsMax. Основы анимации персонажей.

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

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (*экзамен*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий (графические листы) на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр творческих работ выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**.

Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с

преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц - Ставрополь: СКФУ, 2014.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
3. Ли, М.Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. - Ч. 2.
4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>
5. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>
6. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>

Дополнительная литература:

1. Гордиенко, А.Б. Разработка Flash-приложений на языке ActionScript 3.0: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2016.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481523>

2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS
[maxhttp://demiart.ru](http://demiart.ru)
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Особое внимание следует обратить на неукоснительное соблюдение этапов проектирования. Выполнение в визуальной форме заданий в виде: эскизов, рабочих макетов, делая упор на ручное исполнение на первых этапах проектирования, постепенно подключая компьютерную графику.

При проектировании средового объекта критерием полного раскрытия темы и положительного решения поставленной задачи является композиционное и функциональное единство элементов, включенных в проектируемое пространство.

Для выполнения поставленной задачи необходимо тщательно изучить исходную ситуацию и предыдущий опыт создания аналогичных объектов, пользуясь учебной и справочной литературой, периодическими профильными изданиями и Интернет-ресурсами. На всех стадиях работы над проектом необходимо четкое соблюдение этапов проектирования, последовательное их выполнение. Варианты решения проектной задачи на этапе эскизного проектирования, включающие функциональное зонирование, схемы планировочной структуры, решение освещения, колористическое решение должны быть представлены не менее, чем в трех вариантах. Для более полного представления разрабатываемой идеи желательно представить дополнительные виды изображений: макет, аксонометрию или перспективу. Детали проекта должны быть представлены на первом этапе в виде эскизов, выполненных вручную. Окончательное представление планов, разверток, разрезов должно быть выполнено с помощью средств компьютерной графики. Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента.

Большое значение имеет подготовка к практическому занятию, включающая в себя 2 этапа:

- 1й – организационный;
- 2й - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей

подготовки.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы и интернет-ресурсов. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы.

Заканчивать подготовку следует составлением плана по изучаемому материалу. Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные параметры и факторы. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретенные знания для решения практических задач.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Информационные технологии в дизайне» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета графических программ Adobe.

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами

демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Учебное помещение № I-2з, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования.

Кабинет № 101 - 17,7 м²

Оборудование:

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт. Компьютер подключен к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»;
6. столы - 14 шт.;
7. стулья – 33 шт..

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

Учебное помещение № I-14, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования, самостоятельной работы обучающихся. Компьютерный класс / Лаборатория информационных технологий.

Кабинет № 404 – 61,2 м²

Оборудование:

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт.;
6. персональные компьютеры - 27 шт.;

Все компьютеры подключены к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

7. столы - 14 шт.;

8. стулья – 28 шт..

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);

2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Архиватор 7-Zip;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;

4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;

5. Медиаплеер VLC.