

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

«ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ»

Для направления подготовки:

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

проектная

Профиль:

Дизайн костюма


Форма обучения:

(очная, очно-заочная)

Москва – 2017

Разработчик: Хейкер Е. Д. – доцент кафедры изобразительных искусств АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России.

Рецензент: Дубоносова Е.А.– доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», кандидат технических наук, член Союза дизайнеров.

«11 июля» 2017г.  /Хейкер Е.Д./

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель УМУ  /Мальцева Е.С. /
(подпись) (Ф.И.О.)

Декан факультета ФДМ  /Нуцубидзе Е.Е. /
(подпись) (Ф.И.О.)

Заведующий кафедрой  /Дембич Н.Д. /
(подпись) (Ф.И.О.)

Протокол заседания кафедры № 1 от «14» июля 2017 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее 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 программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

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

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки: дизайн костюма, квалификация (степень) выпускника: бакалавр, утвержденного Министерством образования и науки Российской Федерации.

Настоящая дисциплина является дисциплиной по выбору вариативной части Б1.В.ДВ.8. учебного плана бакалавров по направлению подготовки «Дизайн» профиль Дизайн костюма. Дисциплина «Художественная компьютерная презентация» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнеров костюма.

Дисциплина «Художественная компьютерная презентация» опирается на знания, полученные при изучении дисциплин «Информационные технологии», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Проектная графика», «Спецживопись», «Спецрисунки».

Изучение дисциплины обусловлено умением создавать различного вида художественные презентации в процессе дизайн-проектирования. Имеется также необходимость работы с мультимедийными объектами, включая растровые и векторные изображения. На решение перечисленных выше проблем и направлен данный курс.

В курсе рассматриваются графические пакеты различного назначения – как основные инструменты для создания художественных презентаций.

Цель курса - применение на практике основных закономерностей и средств композиции. Ознакомление и закрепление на практике методологии использования графических редакторов при решении конкретных проектных задач.

Задачи курса:

Приобретение необходимых теоретических знаний и практических навыков в области компьютерных технологий для профессиональной работы в графических редакторах с растровой и векторной графикой при создании высококачественных материалов для дизайн-проектов.

Учебный процесс направлен на применение в дизайне программных пакетов для создания компьютерной графики. В результате изучения курса «Художественная компьютерная презентация» студенты должны овладеть навыками работы с профессиональными программами при решении конкретных задач на различных стадиях дизайн-проектирования.

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

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

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общекультурные -

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10)

общепрофессиональные -

- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-

коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6)

- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

профессиональные -

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОК-10 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<u>Знать:</u> - методологию работы с историческими источниками в условиях их разнообразия в современном информационном обществе; <u>Уметь:</u> - определять основные проблемы, являющиеся предметом исследования; - описывать, характеризовать и анализировать основные методы изучения общественных явлений и процессов с точки зрения дизайна; <u>Владеть:</u> - культурой мышления, быть способным к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения.
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<u>Знать:</u> - основные композиционные правила и средства; - типологию композиционных средств и их взаимодействие; <u>Уметь:</u> - использовать теоретические и практические знания основ пропедевтики и колористики в дизайн-проектировании; <u>Владеть:</u> - мастерством и умением профессионально подходить к творческим решениям поставленной задач.

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОПК-6 способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<u>Знать:</u> - принципы использования графических редакторов при подготовке материалов дизайн-проекта; <u>Уметь:</u> - использовать современные программы компьютерной графики для создания высококачественных графических компонентов дизайн-проекта; <u>Владеть:</u> - навыками по разработке дизайн проектов.
ОПК-7 способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<u>Знать:</u> - основы работы в области компьютерных технологий; <u>Уметь:</u> - последовательно подходить к достижениям высоких результатов; <u>Владеть:</u> - мастерством и умением профессионально подходить к творческим решениям поставленной задачи.
ПК-4 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<u>Знать:</u> - характеристики основных видов компьютерной графики и их области применения; <u>Уметь:</u> - оптимальным путём решать технические задачи дизайн-проекта; <u>Владеть:</u> - приемами и методами выполнения технических задач дизайн-проекта путем графических компонентов.

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра выполненных работ на 8-ой и 16-ой неделях обучения в семестре.

- *промежуточный контроль успеваемости (ПА)* – проводится в форме зачета по окончании 6 семестра и в форме экзамена по окончании 7 семестра.

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

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ.

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

[illegible]

Очная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Композиция в дизайне.	8	4							ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 2. Графические изобразительные единицы и их свойства.	8	6					8		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 3. Векторные и растровые графические редакторы, их взаимодействие в процессе проектирования.	8	6					6		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 4. Цвет в композиции, его образная нагрузка.	8	4					14		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 5. Композиционные основы организации графической формы на плоскости.	8	4					8		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						опрос
Второй этап формирования компетенции										
Тема 6. Диаграммы и инфографика.	8	5					8		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 7. Коллаж.	8	6					8		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 8. Визуализация проекта. Экспозиция.	8	4					8		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 9. Визуализация проекта. Презентация.	8	6					8		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						опрос
Всего	72	45		4			68			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	216									Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	6									
Очно-заочная форма										

Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Композиция в дизайне.	4	12							ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 2. Графические изобразительные единицы и их свойства.	4	14		3					ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 3. Векторные и растровые графические редакторы, их взаимодействие в процессе проектирования.	4	10		3					ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 4. Цвет в композиции, его образная нагрузка.	4	16		2			4		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 5. Композиционные основы организации графической формы на плоскости.	4	12					6		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>опрос</i>
Второй этап формирования компетенции										
Тема 6. Диаграммы и инфографика.	4	10		4					ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 7. Коллаж.	4	13		6					ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 8. Визуализация проекта. Экспозиция.	4	14					4		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
Тема 9. Визуализация проекта. Презентация.	4	16					4		ОК-10 ОПК-1 ОПК-6 ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>опрос</i>
Всего:	36	117		20			16			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	216									Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	6									

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Композиция в дизайне.

Введение. Общее понятие о художественном образе. Общее понятие о композиции. Особенности зрительного восприятия. Основные закономерности композиции. Образная обработка фотоизображения в редакторах Adobe для векторной и растровой графики Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Тема 2. Графические изобразительные единицы и их свойства.

Точка, линия, плоскость, пятно. Основные типы композиции. Линия и пятно как художественно-графические средства. Образность линии и пятна. Контрасты графические и контрасты эмоциональные.

Тема 3. Векторные и растровые графические редакторы, их взаимодействие в процессе проектирования.

Основные особенности и отличия редакторов Adobe для векторной и растровой графики Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, и пакета для верстки Adobe Indesign. Расширения. Комбинированная работа в трех редакторах.

Тема 4. Цвет в композиции, его образная нагрузка.

Цвет как эмоциональная составляющая графического образа. Психологические аспекты восприятия цвета. Технические аспекты работы с цветом в векторном и растровом редакторах. Принципиальная замена цвета с применением методов компьютерной графики в редакторе Adobe Photoshop.

Тема 5. Композиционные основы организации графической формы на плоскости.

Основные композиционные средства. Контраст. Нюанс. Тождество. Статика. Динамика. Фон. Акцент. Пропорции. Масштаб. Ритм. Метр. Целостность композиции.

Тема 6. Диаграммы и инфографика.

Понятие диаграммы. Построение диаграмм в векторном редакторе по заданным значениям. Понятие инфографики, визуализация информации, её иерархия. Построение информационной структуры. Композиционные особенности инфографики.

Тема 7. Коллаж.

Понятие коллажа. Виды коллажных техник. Коллаж в компьютерной графике. Общая композиция и целостность в коллаже. Фактура и текстура в коллаже. Фактура, текстура и образ.

Тема 8. Визуализация проекта. Экспозиция.

Принципы построения экспозиции. Сочетание образа и информативности. Структура подачи визуальной информации, иерархия. Визуализация проекта с применением методов компьютерной графики в редакторах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Тема 9. Визуализация проекта. Презентация.

Принципы построения презентации. Сочетание образа и информативности. Структура подачи визуальной информации, иерархия. Визуализация проекта с применением методов компьютерной графики в редакторах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 2. Графические изобразительные единицы и их свойства	Образная обработка фото.	Просмотр творческих работ
Тема 3. Векторные и растровые графические редакторы, их взаимодействие в процессе проектирования	Образная обработка фото.	Просмотр творческих работ
Тема 4. Цвет в композиции, его образная нагрузка	Принципиальная замена цвета.	Просмотр творческих работ
Тема 6. Диаграммы и инфографика.	Образные диаграммы.	Просмотр творческих работ
Тема 6. Диаграммы и инфографика.	Инфографика.	Просмотр творческих работ
Тема 5. Композиционные основы организации графической формы на плоскости.	Образ, композиция и техника исполнения.	Просмотр творческих работ
Тема 7. Коллаж	Коллаж на свободную тему.	Просмотр творческих работ
Тема 8. Визуализация проекта. Экспозиция	Визуализация проекта. Экспозиция.	Просмотр творческих работ
Тема 9. Визуализация проекта. Презентация	Визуализация проекта. Презентация.	Просмотр творческих работ

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 «Художественная компьютерная презентация», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Adobe Illustrator CS5 Практическое руководство Д. Макклелланд Питер 2012
2. Adobe photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии. М:ООО»И.Д. Вильямс» 2013
3. Иттен И. Искусство формы/ Пер с немецкого. – М.: Издатель Д. Аронов, 2013.

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 ОК-10, ОПК- 1, ОПК-6, ОПК-7 и ПК-4 формируются в 6 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Художественная компьютерная презентация» выделяются 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 студентов 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
ОК-10 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Этап 1: Темы: 1-5	методологию работы с историческими источниками в условиях их разнообразия в современном информационном обществе	определять основные проблемы, являющиеся предметом исследования	культурой мышления

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
	Этап 2: Темы: 6-9		описывать основные методы изучения общественных явлений и процессов с точки зрения дизайна; характеризовать и анализировать основные методы изучения общественных явлений и процессов с точки зрения дизайна	быть способным к обобщению, анализу, восприятию информации; быть способным к постановке цели и выбору путей ее достижения
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Этап 1: Темы: 1-5	основные композиционные правила и средства	использовать теоретические и практические знания основ пропедевтики и колористики в дизайн-проектировании	
	Этап 2: Темы: 6-9	типологию композиционных средств и их взаимодействие		мастерством и умением профессионально подходить к творческим решениям поставленной задач
ОПК-6 способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе	Этап 1: Темы: 1-5	принципы использования графических редакторов при подготовке материалов дизайн-проекта		

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Этап 2: Темы: 6-9		использовать современные программы компьютерной графики для создания высококачественных графических компонентов дизайн-проекта	навыками по разработке дизайн проектов
ОПК-7 способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Этап 1: Темы: 1-5	основы работы в области компьютерных технологий	последовательно подходить к достижениям высоких результатов	
	Этап 2: Темы: 6-9			мастерством и умением профессионально подходить к творческим решениям поставленной задачи
ПК-4 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор	Этап 1: Темы: 1-5	характеристики основных видов компьютерной графики и их области применения		

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн- проекта	Этап 2: Темы: 6-9		оптимальным путём решать технические задачи дизайн- проекта	приемами и методами выполнения технических задач дизайн-проекта путем графических компонентов

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 ОК-10, ОПК-1, ОПК-6, ОПК-7, ПК-4 (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 либо традиционной системой оценивания, либо БРС)</i>				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций	Шкала оценивания (БРС)
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)		
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Опрос	0-60 баллов
	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	Опрос	0-60 баллов
	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 зачета по окончании 6 семестра и в форме экзамена по окончании 7 семестра.

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

Контрольные вопросы для устного опроса:

1. Форматы файлов векторных изображений, их особенности.
2. «Быстрые» направляющие, их назначение и настройка.
3. Узловые точки. Виды, создание и редактирование.
4. Создание и редактирование примитивов.
5. Порядок объектов.
6. Создание слоев. Управление свойствами слоя.
7. Свойства обводки.
8. Способы закрашивания объектов в векторной графике.
9. Узорная заливка.
10. Панель «Текст».
11. Панель «Параграф».
12. Расстановка переносов.
13. Проверка орфографии.
14. Непечатаемые символы.
15. Интерлньяж, треппинг, кернинг.
16. Стили форматирования.
17. Примеры использования связанных текстовых блоков.
18. «Скривление» текста.
19. Принцип создания переходов объектов. Виды переходов и примеры их применения.
20. Символы и объекты. Создание и редактирование символов.
21. Вывод изображений на настольный принтер.
22. Подготовка к передаче на цифровую печать.
23. Трассировка растровых изображений. Задачи и возможности.
24. Современные векторные редакторы.
25. Математические методы описания кривых.

10 баллов за каждый правильный ответ. Всего 60 баллов.

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

Контрольные вопросы для устного опроса:

1. Сплаины.
2. Кривые Безье.
3. Комбинирование контуров.
4. Как кодируется растровое изображение?
5. Что характеризует термин «разрешение изображения»?
6. Где применяется растровые изображения?
7. В чем достоинства и недостатки растровой графики?
8. Как человек воспринимает цвета?

9. Что такое цветовое пространство?
10. Как кодируется цвет в модели RGB?
11. Как связаны разные цветовые модели?
12. В чем уникальность модели Lab?
13. Почему в модели индексированных цветов не работают фильтры Photoshop?
14. Какие форматы графических изображений поддерживает программа Adobe Photoshop CS?
15. Какие алгоритмы сжатия применяются в растровой графике?
16. Какие инструменты используются при цветовой и тоновой коррекции фотоизображений в Adobe Photoshop CS?
17. Как исправить дефекты фотографии (например, «красные глаза»)?
18. Как изменить размер фрагмента изображения Adobe Photoshop CS)?
19. Что такое слои (в терминах программы Adobe Photoshop) В каких случаях применяют команды из меню Layer (Слой) программы?
20. Как организована работа с фильтрами программы?
21. Как в программе Adobe Photoshop CS создать редактируемый текстовый слой?
22. Почему текстовые слои не поддерживают многие команды Adobe Photoshop CS?
23. Какие способы выделения силуэта имеются в арсенале Adobe Photoshop CS?
24. Какие средства автоматизации реализованы в Adobe Photoshop CS?
25. Как отредактировать отсканированное изображение?

10 баллов за каждый правильный ответ. Всего 60 баллов.

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

Вопросы к зачету:

1. Какие особенности работы со штриховыми изображениями?
2. Что такое слой-маска?
3. Что такое смарт-объект?
4. Как создать векторный объект в Adobe Photoshop CS?
5. Какие инструменты деформации применяются в Adobe Photoshop CS?
6. Какие фильтры позволяют деформировать выделенные пиксели?
7. Форматы текстовых документов.
8. Как используются стили форматирования текста?
9. Как добавить шрифт в систему?
10. Проблемы «потери» шрифтов.
11. Как добавить или убрать гиперссылку?
12. Как сочетать графическую и текстовую информацию в Word?
13. Что такое интерлиньяж, кернинг, базовый уровень текста?
14. Какие бывают отступы и интервалы?
15. Как вставить в текст символы?
16. Когда используют переносы в тексте?
17. Что такое ключевой кадр?
18. Как удалить кадр во Flash?
19. Как добавить звук к анимации?
20. Как сохранить анимацию?
21. Как сделать флеш-презентацию?

Устный ответ -15 баллов за каждый вопрос. Всего 30 баллов.

Вопросы к экзамену:

1. Что такое твининг?
2. Назвать отличия и сферы применения форматов jpg, png, tiff, gif.
3. Перечислить сферы применения форматов psd, ai, aep, indd.
4. Назвать различия форматов ai, eps, pdf.
5. Описать, в чем разница между fla, swf и flv.
6. Какие растровые форматы файлов поддерживают наличие слоев?
7. Какие векторные форматы файлов поддерживают наличие слоев?
8. В чем разница между 8-битным и 16-битным изображением?
9. Перечислить основные подходы неdestructive редактирования изображений.
10. Рассказать о цветовых моделях CMYK, RGB, LAB, Grayscale.
11. Объяснить, как связаны размер изображения в пикселях и его печатный размер
12. Что такое эффективное dpi?
13. Назвать инструменты для работы с текстом есть в Adobe Photoshop.
14. Назвать инструменты для работы с текстом есть в Adobe Illustrator.
15. Объяснить, какая программа дает наибольшие возможности для верстки и форматирования текста. Почему?
16. Объяснить, что такое спуск полос?
17. Перечислить основные технические требования к печатным макетам.
18. Перечислить основные принципы анимации текстовых объектов в Adobe After Effects.
19. Перечислить различия между Action Script 2.0 и Action Script 3.0.
20. Перечислить символы и библиотеку в Flash CS5 Professional. Разъяснить понятие Instance.
21. Перечислить параметры рендера в АЕ.
22. Разъяснить, с помощью какой панели можно задать множественные обводки и заливки в Adobe Illustrator?

Устный ответ -10 баллов за каждый вопрос. Всего 30 баллов.

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 «Художественная компьютерная презентация» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

- текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

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

- промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация по художественной компьютерной презентации проводится в форме зачета по окончании 6 семестра и в форме экзамена по окончании 7 семестра.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и промежуточная аттестация в виде зачета и экзамена. К зачету и экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды

текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Выставление итоговой оценки происходит следующим образом:

	Всего, max
Рубежный контроль 1 этап (Опрос)	60
Самостоятельная работа в процессе изучения дисциплины, включая посещаемость и активность на занятиях	10
Итого в процессе изучения дисциплины	70
Зачёт (max)	30

Выставление итоговой оценки происходит следующим образом:

	Всего, max
Рубежный контроль 2 этап (Опрос)	60
Самостоятельная работа в процессе изучения дисциплины, включая посещаемость и активность на занятиях	10
Итого в процессе изучения дисциплины	70
Экзамен (max)	30

Сумма полученных баллов переводится в оценки по пятибалльной шкале:

Суммарный рейтинговый балл	Российская оценка	Европейская оценка	Соотношение европейских и российских оценок
Менее 40	2	F	2
40-49	2+	FX	2+
50-60	3	E	3-
61-65			3
66-70		D	3+
71-75	4	C	4-
76-80			4
81-85		B	4+
86-90	5	A	5-
91-95			5
96-100			5+
50-70	зачтено	-	-
Менее 50	не зачтено	-	-

Устный опрос (рубежный контроль 1 и 2 этапы) проводится в учебной аудитории. Студенты получают бланк заданий.

При устном опросе студентам запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях. Студентам сообщается оценка (БРС), которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

Зачет - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают вопросы к зачету.

На зачете студент отвечает на 2 вопроса. Всего на зачете максимально возможно получить 30 баллов.

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

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

При проведении зачета учитываются результаты выполнения контрольных заданий, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций - результаты рубежного контроля (максимально 60 баллов) 10 баллов обучающийся может получить за активность на занятиях и посещаемость. Обучающийся получивший в совокупности по результатам обучения от 51-100 баллов получает оценку «зачтено». Если от 0-50 баллов получает оценку «не зачтено».

Отметка **«зачтено»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач.

Отметка **«не зачтено»** ставится, если обучающийся не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Экзамен осуществляется в форме просмотра графического материала и ответа на экзаменационный билет, содержащий 3 вопроса.

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

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

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно

не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

При проведении экзамена учитываются результаты выполнения контрольных заданий, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций - результаты рубежного контроля (максимально 60 баллов) 10 баллов обучающийся может получить за активность на занятиях и посещаемость. На экзамене обучающийся может получить максимально 30 баллов. 86-100 баллов в совокупности соответствуют оценке «5» - отлично, 85-75 баллов - «4» хорошо, 74-60 – «3» удовлетворительно, менее 60 баллов – «2» неудовлетворительно.

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

Основная литература

1. Adobe Illustrator CS5 Практическое руководство Д. Макклелланд Питер 2012
2. Adobe photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии. М:ООО»И.Д. Вильямс» 2013
3. Иттен И. Искусство формы/ Пер с немецкого. – М.: Издатель Д. Аронов, 2013.

Дополнительная литература

1. СИМВОЛ Ангус Хайленд Бейтман Стивен. Изд-во: Питер, 2012

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

Электронная библиотека: <http://biblioclub.ru/>

1. Lynda.com - After Effects CS5 New Creative Techniques
2. Lynda.com - Flash Professional CS5: Character Animation
3. Lynda.com - Flash Professional CS5: Code Snippets and Templates in Depth
4. Lynda.com - Illustrator CS5 for Web and Interactive Design
5. Lynda.com - Illustrator CS5 One-on-One: Mastery
6. Lynda.com - InDesign CS4: Learning GREP
7. Lynda.com - InDesign FX
8. Lynda.com - InDesign Secrets
9. Lynda.com - Photoshop CS5 One-on-One: Mastery
10. Дизайнерский сайт с большим числом уроков, статей и пр. <http://web-planets.narod.ru/>
11. Дизайнерский форум www.art-gorodok.ru
12. Официальный портал фирмы Adobe <http://www.adobe.com/ru/>
13. Официальный портал фирмы Adobe <http://www.adobe.com/ru/>
14. Русскоязычный портал профессиональных фотографов <http://prophotos.ru>
15. Сайт журнала «Как» для дизайнеров <http://kak.ru/>
16. Сайт журнала «Компьютер Пресс». Уроки рисования в Adobe Illustrator <http://www.compress.ru/>
17. Сайт, посвященный работе в Adobe Illustrator www.drawvector.com
18. Сайт, посвященный работе в программе Photoshop <http://www.master-photoshop.ru>
19. Сайт, посвященный работе в программе Photoshop <http://www.photoshopsunduchok.ru/>
20. Сайт, посвященный работе в программе Photoshop <http://www.photoshop-master.ru/>
21. Электронная библиотека www.iqlib.ru

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

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- **План** – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- **Конспект** – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

- **План-конспект** – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- **Текстуальный конспект** – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- **Свободный конспект** – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- **Тематический конспект** – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - 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.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). 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 приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

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

Практические занятия по дисциплине

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну, современному искусству и моде.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Художественная компьютерная презентация» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета программ Adobe Illustrator и пакета программ Adobe Photoshop.

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

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;
- компьютерный класс;
- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;

- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.