

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 13.10.2021 18:59:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b19b04b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор

от « 18 »

февраля

**С.С. Юров**

2021 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины

### **Б1.Б.16 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Вид профессиональной деятельности:**

Проектная

**Профиль:**

Графический дизайн

**Форма обучения:**

(очная)

**Москва – 2021**

Разработчик (и): Корович Андрей Владимирович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России, член Союза дизайнеров России.

«24» января 2021г.

  
(подпись)

/А.В. Корович /

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

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ

  
(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД

  
(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 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)**

Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» относится к базовой части блока Б1.Б.16 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом-третьем курсе, с первого по шестой семестры. Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера.

В настоящее время в графическом дизайне большую актуальность приобретает наличие комплексных профессиональных навыков в области компьютерных технологий. Компьютерная графика и анимация на сегодняшний день являются наиболее востребованными средствами творческого создания визуального ряда средств массовой коммуникации и мощным инструментом визуального мышления. Необходимость введения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» обусловлена переходом к новым технологиям обработки и восприятия информации; задачами развития творческих и коммуникативных способностей студентов; обобщением и совершенствованием практических знаний и навыков работы с современными графическими пакетами, знание которых необходимо для эффективного использования компьютерных технологий в профессиональной деятельности.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» взаимодействует с дисциплинами: «Проектирование в графическом дизайне», «Мультимедиа», «Гейм-технологии», «Видеографика».

**Цель курса** - формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, изучение на практике специфики изобразительных средств графического дизайна, правил разработки графических интерфейсов с помощью программных средств.

### **Задачи курса:**

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

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

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

*общепрофессиональными –*

- 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**)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>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</p>	<p><u>Знать:</u> - основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных; - методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций</p> <p><u>Уметь:</u> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; - представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p> <p><u>Владеть:</u> - навыками практического использования информационных систем и баз данных; - навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных</p>

**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 зачета с оценкой 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 преподавания дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

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

***активные формы обучения:***

- практические занятия;
- семинары.

***интерактивные формы обучения:***

- лабораторный практикум;
- IT-метод

Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 14 зачетных единиц (504 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	288
В том числе:	
Лекции	144
Практические занятия	144
Семинары	х
Лабораторные работы	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	216
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Зачет с оценкой – 1-6 семестры
Трудоемкость (час.)	
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	14 ЗЕТ / 504 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					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод			Лабораторный практикум
<b>Очная форма</b>										
<b>Первый этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 1.</b> Adobe Illustrator. Введение в векторную графику	18	36		4			6	6	ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Просмотр творческих работ</i>
										<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 2.</b> Графический редактор Adobe Photoshop	18	36		4			6	6	ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Просмотр творческих работ</i>
										<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Третий этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 3.</b> Adobe InDesign. Верстка цифровых документов	18	18		6			6	6	ОПК-7	
<b>Тема 4.</b> Графический редактор Figma	18	18		4			6	6		

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Четвертый этап формирования компетенции</b>									
<b>Тема 5.</b> Моушн дизайн в After Effects	18	18		6			6	6	ОПК-7
<b>Тема 6.</b> Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.	18	18		4			6	6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Пятый этап формирования компетенции</b>									
<b>Тема 7.</b> Создание 3D-графики в Cinema 4D	18	36		4			6	6	ОПК-7
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Шестой этап формирования компетенции</b>									
<b>Тема 8.</b> 3D Max Studio и его практическое предназначение	18	36		4			6	6	ОПК-7
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>216</b>		<b>48</b>			<b>48</b>	<b>48</b>	
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>504</b>								<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>14</b>								

## Содержание тем учебной дисциплины

### ***Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.***

Знакомство с Illustrator CC. Новый документ. Артборды. Preferences. Обзор панелей и инструментов. Объекты. Маски объекта. Палитра Layers. Рисование. Контурные. Использование библиотек. Инструменты искажения. Кривые Безье. Символы. Паттерны. Палитры Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Трассировка. Растеризация.

### ***Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop.***

Основные понятия растровой графики, рабочее пространство программы Adobe Photoshop. Работа с документами и изображениями. 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. Adobe InDesign. Верстка цифровых документов.***

Знакомство с InDesign. Интерфейс программы. Работа с отдельной страницей документа. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация. Работа с графикой и изображениями. Работа с цветом. Стили для текста в InDesign. Оформление графики в InDesign. Верстка документов. Подготовка документов к печати. Сохранение документа и упаковка материалов проекта.

### ***Тема 4. Графический редактор Figma.***

Знакомство с интерфейсом и базовыми функциями программы Figma. 9 приёмов, ускоряющих работу в Figma. Обзор инструментов. Объекты. Базовые принципы создания макета сайта. Пошаговое создание интерфейса и интерактивного прототипа. Создание макета: сетка, грид, цветовые стили, шрифт, компоненты. Создание макета: текстовые стили, прототипирование. Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

### ***Тема 5. Моушн дизайн в After Effects.***

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Работа с композицией. Движение: монтаж и анимация. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Анимация элементов интерфейса. Работа с 3D-пространством и интеграция с Cinema 4D.

### ***Тема 6. Создание 3D-графики в 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 №7. 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. 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 №8. 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**

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1.</b> <i>Adobe Illustrator.</i> <b>Введение в векторную графику</b>	<b>Практическое занятие №1.</b> <i>Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.</i> 1. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. 2. Работа с текстом. Перевод текста в кривые 3. Импорт изображений. 4. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 2.</b> <i>Графический редактор Adobe Photoshop</i>	<b>Практическое занятие №2.</b> <i>Графический редактор Adobe Photoshop.</i> 1. Вписать шрифт в фотографию 2. Фотомонтаж (музейная практика) 3. Автопортрет (gif) синемаграф 4. Вписать себя в одну из архивных фотографий.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 3.</b> <i>Adobe InDesign.</i> <b>Верстка цифровых документов</b>	<b>Практическое занятие №3.</b> <i>Adobe InDesign. Верстка цифровых документов.</i> 1. Работа с графикой и изображениями. 2. Работа с цветом. 3. Верстка документов. 4. Подготовка документов к печати.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 4.</b> <i>Графический редактор Figma</i>	<b>Практическое занятие №4.</b> <i>Графический редактор Figma.</i> 1. Пошаговое создание интерфейса. 2. Создание интерактивного прототипа. 3. Создание макета: сетка, грид, цветовые стили, шрифт, компоненты. 4. Создание макета: текстовые стили, прототипирование.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 5.</b> <i>Моушн дизайн в After Effects</i>	<b>Практическое занятие №5.</b> <i>Моушн дизайн в After Effects</i> 1. Анимация плаката 2. Анимация логотипа 3. Придумать и анимировать персонаж. 4. Визитка - самопрезентация	Просмотр творческих работ
<b>Тема 6.</b> <i>Создание 3D-графики в Cinema 4D</i>	<b>Практическое занятие №6.</b> <i>Создание 3D-графики в Cinema 4D</i> 1. Логотип в 3D и движении 2. Механизмы в Cinema 4D	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	3. Персонаж в Cinema 4D 4. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию	
<b>Тема 7.</b> <i>Adobe Premiere. Базовая теория монтажа</i>	<b>Практическое занятие №7.</b> <i>Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.</i> 1. Монтаж сцены диалога. 2. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу 3. Работа с RAW материалами и Proху 4. Работа с эффектами и масками.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 8.</b> <i>3D Max Studio и его практическое предназначение</i>	<b>Практическое занятие №8.</b> <i>3D Max Studio и его практическое предназначение.</i> 1. Простое моделирование. 2. Моделирование интерьера. 3. Моделирование экстерьера 4. Анимация персонажей	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 «Компьютерные технологии в графическом дизайне», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>*
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - 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. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>*
4. 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>*
5. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>*
6. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>*

## 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 компетенция ОПК-7 формируются с 1 по 6 семестр учебного года, на втором этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» 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.

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-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: <b>Темы: 1</b>	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных	навыками практического использования информационных систем и баз данных
	Этап 2: <b>Темы: 2</b>	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 3: <b>Темы: 3-4</b>	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных

	Этап 4: <b>Темы: 5-6</b>	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 5: <b>Темы: 7</b>	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 6: <b>Темы: 8</b>	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных

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 <b>ОПК-7</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные Навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>2 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные Навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>3 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные Навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>4 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные Навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>5 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные Навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

<b>6 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные Навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой.

**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. Импорт изображений.
4. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

**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. Вписать шрифт в фотографию
2. Фотомонтаж (музейная практика)
3. Автопортрет (gif) синемаграф
4. Вписать себя в одну из архивных фотографий.

**6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Работа с графикой и изображениями.
2. Работа с цветом.
3. Верстка документов.
4. Подготовка документов к печати.

**6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Анимация плаката
2. Анимация логотипа
3. Придумать и анимировать персонаж.
4. Визитка – самопрезентация

**6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 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

**6.3.6. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 6 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Простое моделирование.
2. Моделирование интерьера.
3. Моделирование экстерьера
4. Анимация персонажей

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

***Вопросы к зачету с оценкой, 1 семестр:***

1. Введение в Illustrator CC.
2. Новый документ.
3. Артборды.
4. Preferences.
5. Обзор панелей и инструментов.
6. Объекты. Маски объекта.
7. Палитра Layers. Рисование.
8. Контуры.
9. Использование библиотек.
10. Инструменты искажения.
11. Кривые Безье.
12. Символы.
13. Паттерны.
14. Палитры
15. Character и Paragraph.
16. Палитра Appearance.
17. Перевод текста в кривые.
18. Импорт изображений.
19. Трассировка.
20. Растеризация.

***Вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр:***

1. Основные понятия растровой графики.
2. Рабочее пространство программы Adobe Photoshop.
3. Работа с документами и изображениями.
4. Редактирование и трансформирование выделенных областей.
5. Виды и способы заливок выделенных областей.
6. Работа со слоями.
7. Инструменты рисования.
8. Работа с текстом.
9. Цветовая и тоновая коррекция изображений.
10. Векторные фигуры и контуры.



### ***Вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр:***

1. Интерфейс программы InDesign.
2. Работа с отдельной страницей документа.
3. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация.
4. Работа с графикой и изображениями.
5. Работа с цветом.
6. Стили для текста в InDesign.
7. Оформление графики в InDesign.
8. Верстка документов.
9. Подготовка документов к печати.
10. Сохранение документа и упаковка материалов проекта.
11. Знакомство с интерфейсом и базовыми функциями программы Figma.
12. Обзор инструментов. Объекты.
13. Создание интерфейса и интерактивного прототипа.
14. Создание макета
15. Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

### ***Вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр:***

1. Основы работы и интерфейс After Effects.
2. Слои и таймлайн.
3. Работа с композицией.
4. Движение: монтаж и анимация.
5. Эффекты и стили. Маски.
6. Цветокоррекция. Кеинг.
7. 3D графика и 3D анимация.
8. Трекинг и стабилизация.
9. Работа с 3D-пространством и интеграция с Cinema 4D.
10. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D.
11. Теги в Cinema 4D.
12. Моделирование в Cinema 4D.
13. Деформеры в Cinema 4D.
14. Скульптинг в Cinema 4D.
15. Анимация в Cinema 4D.
16. MoGraph в Cinema 4D.
17. Материалы в Cinema 4D.
18. Рендер и визуализация в Cinema 4D.
19. Динамика в Cinema 4D.
20. Симуляция в Cinema 4D.

### ***Вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр:***

1. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.
2. Монтаж сцены диалога.
3. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
4. Импорт материала в Adobe Premiere.
5. Базовый функционал Adobe Premiere.
6. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.
7. Основы звука и работа со звуком в Premiere.
8. Работа с RAW материалами и Proxu.
9. Работа с эффектами и масками.
10. Взаимодействие с After Effects.

### *Вопросы к зачету с оценкой, 6 семестр:*

1. 3D Max Studio и его практическое предназначение.
2. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов.
3. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства.
4. Моделирование интерьера.
5. Наложение текстур.
6. Визуализация - основные настройки и понятия.
7. Экстерьер и особенности его моделирования.
8. Настройки анимации в 3DsMax.
9. Деформаторы пространства и анимация.
10. Динамика.

#### **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 «Компьютерные технологии в графическом дизайне» 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. Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме зачета с оценкой, включающего просмотр творческих работ и ответы на вопросы.

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 просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде зачета с оценкой. К зачета допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

#### **Просмотр творческих работ (рубежный контроль 1-6 этапы)**

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.

#### **Просмотр работ на электронном носителе**

В ходе выполнения студентами творческих работ преподаватель выполняет оценку и комментирование, опираясь на критерии: умение осмыслить визуальные решения, как способ донесения информации; умение объяснить свою работу, владение компьютерными программами. Просмотр работ проходит в электронном виде, путем демонстрации на экране.

## **Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)**

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы и задания к зачету. 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 передача.

Также студент на вопросы к зачету, как правило 1-2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопрос преподаватель руководствуется следующими критериями:

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

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающийся 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. 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 в 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.

## **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; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>*
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - 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. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>*
4. 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>*
5. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>*
6. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>*

#### **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&sr=1>*

#### **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 max <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)**

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой 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; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий. 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 текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению типографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение графических заданий, эскизов.
5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

#### **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 «Компьютерные технологии в графическом дизайне» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

#### **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, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а так же 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».