

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 16.06.2021 14:17:00

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

20 марта 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (ADOBE ILLUSTRATOR)»

программы профессиональной переподготовки

«Графический дизайн»

Москва – 2020

Разработчик (и):

Михалина Татьяна Николаевна – член Московского союза дизайнеров, доцент кафедры дизайна
АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель УМУ


(подпись)

/ Е.С. Мальцева /

Руководитель ШИД


(подпись)

/ Г.А. Кривошекова /

Разработчик(и) РПД


(подпись)

/ Т.Н. Михалина /

Программа рассмотрена и одобрена на Ученом совете АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»
Протокол №03-20 от 20.03.2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место (дисциплины, модуля) в структуре дополнительной профессиональной 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 дополнительной профессиональной программы.

Дисциплина «Компьютерные технологии (Adobe Illustrator)» относится к дисциплинам программы профессиональной переподготовки: «Графический дизайн».

Преподавание этой дисциплины осуществляется в 1 ступени. Дисциплина «Компьютерные технологии (Adobe Illustrator)» является необходимым элементом профессиональной подготовки графического дизайнера.

Реализация программы ДПП направлена на получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются.

Цель курса – приобретение слушателями базовых знаний и умений, необходимых для грамотной и эффективной работы с векторными изображениями, логотипами и иллюстрацией.

Задачи курса:

- обучение основам работы в Adobe Illustrator;
- изучение особенностей работы с векторными изображениями, освоение процесса построения векторного изображения;
- освоение аналитического подхода для решения поставленных задач;

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

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Общепрофессиональными:

- готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы переподготовки) (ОПК-7);

профессиональными:

- способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);
- подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами живописи, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОПК-7 - готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы переподготовки)	Владеть: знаниями и умениями работы на современном оборудовании в области компьютерных технологий в графическом дизайне Уметь: пользоваться приборами и современным дизайн оборудованием для решения творческих задач Знать: современные технические средства в области компьютерных технологий
ПК-3 - способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением;	Владеть: навыками создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Уметь: синтезировать набор возможных решений задач к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Знать: различные методики художественно-технической разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-4 - подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами живописи, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту;	Владеть: основными приемами эскизирования, различными методиками линейно-конструктивных решений дизайн-проекта Уметь: пользоваться знаниями по живописи при разработке эскизов, создавать зарисовки линейно-конструктивного характера Знать: творческие методы эскизирования

Формы контроля:

промежуточная аттестация (ПА) – проводится в форме зачета 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 (Adobe Illustrator)» используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды самостоятельной работы слушателей по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств и на поощрение их интеллектуальных инициатив. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- изучение и закрепление нового материала на интерактивной лекции

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	40
В том числе:	
Лекции	8
Практические занятия	32
Семинары	x
Лабораторные работы	x
Самостоятельная работа (всего)	x
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	зачет
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	0,9 ЗЕТ / 40 часов

**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	Самостоятель ная работа	Актив- ные заняти я	Интеракти вные занятия		

			Семинары	практические занятия	Самостоятельная работа	Исследовательский анализ	дискуссион	Тренинг		
Очно-заочная форма										
Тема 1. Введение. Основные инструменты.	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 2. Работа с направляющими. Разбор логотипа.	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 3. Работа с иллюстрациями. Дополнительные инструменты.	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 4. Работа с мозаикой. Дополнительные инструменты.	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 5. Повторение малого фирменного стиля. Анализ и инструменты.	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 6. Разбор логотипа. Построение фирменного орнамента.	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 7. Логотип и иллюстрация	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Практическая работа
Тема 8. Градиент. Кисти. Приемы изометрии. Сложная иллюстрация	1			4					ОПК-7, ПК-3, ПК-4,	Контрольная работа
Всего:	8			32						Зачет

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Введение. Основные инструменты.

Область применения и возможности. Основные инструменты для работы. Сохранение документа. Работа с иллюстрацией.

Тема 2. Работа с направляющими. Разбор логотипа.

Основы построения логотипов. Отработка основных инструментов и методов работы.

Тема 3. Работа с иллюстрациями. Дополнительные инструменты.

Работа с простыми иллюстрациями. Расширение палитры инструментов.

Тема 4. Работа с мозаикой. Дополнительные инструменты.

Работа с системой координат и повторяющимися элементами. Расширение палитры инструментов.

Тема 5. Повторение малого фирменного стиля. Анализ и инструменты.

Работа с «рабочими полями». Повторение логотипа и всех элементов малого фирменного стиля.

Тема 6. Разбор логотипа. Построение фирменного орнамента.

Анализ логотипа. Создание фиксированных фирменных элементов.

Тема 7. Логотип и иллюстрация

Практическая работа с логотипом и иллюстрацией. Разбор ошибок. Нахождение максимально эффективного и реализуемого решения.

Тема 8. Градиент. Кисти. Приемы изометрии. Сложная иллюстрация

Практическая работа с градиентом и кистями. Разбор ошибок. Нахождение максимально эффективного и реализуемого решения. Повторение сложной иллюстрации

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1	Введение. Основные инструменты.	Область применения и возможности. Основные инструменты для работы. Сохранение документа. Работа с иллюстрацией.	опрос
2	Работа с направляющими. Разбор логотипа.	Основы построения логотипов. Отработка основных инструментов и методов работы.	опрос
3	Работа с иллюстрациями.	Работа с простыми иллюстрациями.	опрос

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	Дополнительные инструменты.	Расширение палитры инструментов.	
4	Работа с мозайкой. Дополнительные инструменты.	Работа с системой координат и повторяющимися элементами. Расширение палитры инструментов.	опрос
5	Повторение малого фирменного стиля. Анализ и инструменты.	Работа с «рабочими полями». Повторение логотипа и всех элементов малого фирменного стиля.	опрос
6	Разбор логотипа. Построение фирменного орнамента.	Анализ логотипа. Создание фиксированных фирменных элементов.	опрос
7	Логотип и иллюстрация	Самостоятельная работа с логотипом и иллюстрацией. Разбор ошибок. Нахождение максимально эффективного и реализуемого решения.	опрос
8.	Градиент. Кисти. Приемы изометрии. Сложная иллюстрация	Практическая работа с градиентом и кистями. Разбор ошибок. Нахождение максимально эффективного и реализуемого решения. Повторение сложной иллюстрации	контрольная работа

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-наглядные материалы и методические рекомендации разработанные преподавателем и размещенные в электронной системе института (e-learning), а также учебная литература по дисциплине «Компьютерные технологии (Adobe Illustrator)», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

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

Оценочные средства для контроля уровня сформированности компетенций:

текущий контроль успеваемости позволяет оценить уровень сформированности элементов отдельных компетенций в форме опроса и дискуссий на заданную тему

промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины - зачет позволяет оценить уровень сформированности компетенций (знаний, умений) и осуществляется в форме выполнения контрольного задания и ответа на вопросы.

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

1. Логотип из базовых фигур.
2. Логотип и его структура.
3. Пиктограмма.
4. Иллюстрация.
5. Малый фирменный стиль (1 логотип, визитка, Бланк А4, Папка, конверт).
6. Логотип. Орнамент.
7. Логотип и его анализ. Иллюстрация
8. Контрольная работы – иллюстрация.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Основные сведения об издательских системах.
2. Назначение программы Adobe Illustrator
3. Контактное меню и “горячая кнопка”.
4. Редактирование текста по принципу соподчиненности.
5. Абзацные и символьные атрибуты.
6. Переход от одностраничной к многостраничной публикации.
7. Создание сквозной нумерации.
8. Абзацные и символьные атрибуты.
9. Импорт текста.
10. Параметры блоков.
11. Работа с палитрой Pass.
12. Внедрение, удаление и перенос строки в макете.
13. Сборка единого макета.
14. Выравнивание строк.
15. Настройка параметров Baseline GRID.
16. Настройка стилей.
17. Вложенные стили.
18. Формирование таблиц.
19. Создание базовых и сложных фигур.
20. Инструменты рисования.
21. Работа со слоями.

22. Группировка объектов.
23. Особенности привязки объектов к тексту.
24. Палитра COLOR, GRADIENT, SWATHES.
25. Цветовые переходы.

Показатели и критерии оценки результатов освоения дисциплины

Оценка ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Требования
Зачтено	Слушатель способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач
Не зачтено	Слушатель не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач

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

Основная литература:

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: динамика, реалистические изображения / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. – Москва : Диалог-МИФИ, 1995. – 280 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731> (дата обращения: 12.10.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 5-86404-061-4. – Текст : электронный.
2. Шикин, Е.В. Компьютерная графика: полигональные модели / Е.В. Шикин, А.В. Боресков. – Москва : Диалог-МИФИ, 2005. – 462 с. : табл., граф., схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=89300> (дата обращения: 12.10.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 5-86404-139-4. – Текст: электронный.

Дополнительная литература

1. Платонова, Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие : [12+] / Н.С. Платонова. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ) : Бином. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с. – (Лицей информационных технологий). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233203> (дата обращения: 12.10.2020). – ISBN 978-5-9963-0038-9. – Текст : электронный.

2. Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики: учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 398 с.: табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588> (дата обращения: 12.10.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-2838-2. – Текст: электронный.
3. Стекачева, А.Д. Оценка характеристик и возможностей графических редакторов, издательских систем : практическое пособие / А.Д. Стекачева. – Москва : Лаборатория книги, 2012. – 106 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140291> (дата обращения: 12.10.2020). – ISBN 978-5-504-00844-8. – Текст: электронный.

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

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

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Московская международная биеннале графического дизайна «Золотая пчела»	www.goldenbee.org
2.	Энциклопедия искусства	https://artprojekt.ru/
3.	Коллекция: мировая художественная культура	http://window.edu.ru/resource/586/13586
4.	Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства	https://vmdpni.ru/
5	Мир дизайна	http://mirdizajna.ru/

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

Вид учебной работы	Организация деятельности слушателя
Лекция	Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения. Помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины.
Практические занятия	Проработка рабочей программы, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Работа с

	конспектом лекций, подготовка практических заданий.
Подготовка к экзамену / зачету	При подготовке к зачету / экзамену необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рекомендуемую литературу.

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 (Adobe Illustrator)» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Программное обеспечение - Adobe Illustrator.

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.