

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 01.06.2026 17:12:26

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

от « 28 »

мая

2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.18 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Москва 2026

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«28» мая 2026 г.

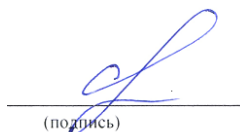

(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ


(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии


подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «28» мая 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимися
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий. Развитие пространственного мышления. Свободное владение специализированными приложениями в создании произведений современного графического и веб-дизайна, верстки полиграфических изданий. Отработка на практике полученных базовых навыков работы.

Задачи:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: 1-7 семестр

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-1 – способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ОПК-6 – способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности;

ПК-1 – способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории;

ПК-2 - способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;

ПК-3 - способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Выполняет поиск необходимой информации, её критический анализ и обобщает результаты анализа для решения поставленной задачи	Знать: способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи Уметь: выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи Владеть: навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий
ПК-1 Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории	ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)	Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна
	ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах	Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
ПК-3 Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций	ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений. Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C++, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 18 з.е. / 648 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия	360	144
<i>в том числе:</i>		
Лекции	162	72
Практические занятия	198	72
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	234	477
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Зачет с оценкой – 2, 3, 4, 5, 6 семестр Экзамен – 1, 7 семестр	Зачет с оценкой – 2, 3, 4, 5, 6, 7 семестр Экзамен – 1 семестр
Трудоемкость (час.)	54	27
Общая трудоемкость з.е. / часов	18 з.е. / 648 час.	18 з.е. / 648 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
№	Наименование	Очная				Очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Adobe Illustrator. Введение в векторную графику	6	12	-	10	6	6	-	15
2	Adobe Illustrator. Работа с цветом. Построение изображений	6	12	-	10	6	6	-	15
3	Adobe Illustrator. Работа с текстом	6	12	-	7	6	6	-	15
Итого (часов)		18	36	-	27	18	18	-	45
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.				Экзамен, 27 час.			
Всего за 1 семестр:		108/3 з.е.				108/3 з.е.			
4	Графический редактор Adobe Photoshop. Введение в растровую графику	9	9	-	18	4	4	-	34
5	Графический редактор Adobe Photoshop. Области, слои, цвет, текст	9	9	-	18	5	5	-	20
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 2 семестр:		72/2 з.е.				72/2 з.е.			
6	Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей. Графика и изображение	9	9	-	9	2	2	-	22
7	Adobe InDesign. Цвет и стили. Верстка и подготовка к печати	9	9	-	9	3	3	-	23
8	Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями. Интерфейс и прототип	9	9	-	9	2	2	-	23
9	Графический редактор Figma. Макет. Библиотеки, плагины	9	9	-	9	2	2	-	22
Итого (часов)		36	36	-	36	9	9	-	90
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 3 семестр:		108/3 з.е.				108/3 з.е.			
10	Моушн дизайн в After Effects. Слои, анимация, эффекты и стили, шейпы	9	9	-	18	5	5	-	27
11	Моушн дизайн в After Effects. Текст, цветокоррекция, графика и анимация, стабилизация, рендер	9	9	-	18	4	4	-	27
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 4 семестр:		72/2 з.е.				72/2 з.е.			
12	Adobe Premiere. Базовая теория монтажа	12	12	-	12	3	3	-	30

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
№	Наименование	Очная				Очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
13	Adobe Premiere. Файлы для телевидения, интернета, кино. Звук	12	12	-	12	3	3	-	30
14	Adobe Premiere. Работа во взаимодействии	12	12	-	12	3	3	-	30
Итого (часов)		36	36	-	36	9	9	-	90
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 5 семестр:		108/3 з.е.				108/3 з.е.			
15	Cinema 4D. Часть 1	9	9	-	18	4	4	-	27
16	Cinema 4D. Часть 2	9	9	-	18	5	5	-	27
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 6 семестр:		72/2 з.е.				72/2 з.е.			
17	3D Max Studio и его практическое предназначение	7	16	-	19	2	2	-	41
18	3D Max Studio. Текстура, визуализация, работа с пространством, анимация	7	16	-	10	3	3	-	41
19	Нейронные сети. Функции ошибок нейронных сетей и обучение с помощью обратного градиента. Понятие бэтча и эпохи.	2	2	-	4	2	2	-	4
20	Работа с изображением с помощью нейронных сетей. Сверточные нейронные сети. Операция свертки, max-pooling. Популярные архитектуры сверточных нейронных сетей: AlexNet, VGG, Inception (GoogLeNet)? ResNet. Трансферное обучение	1	1	-	2	1	1	--	2
21	Обработка текстов. Работа с естественным языком с помощью нейронных сетей.	1	1	-	2	1	1	-	2
Итого (часов)		18	36	-	27	9	9	-	90
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.				Зачет с оценкой			
Всего за 7 семестр:		108/3 з.е.				108/3 з.е.			
Всего часов по дисциплине		162	198	-	234	72	72	-	477
Всего по дисциплине:		648/18 з.е.				648/18 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.

Знакомство с Illustrator CC. Новый документ. Артборды. Preferences. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов.

Тема №2. Adobe Illustrator. Работа с цветом. Построение изображений

Объекты. Маски объекта. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контуры. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Pathfinder. Shape Builder.

Тема №3. Adobe Illustrator. Работа с текстом.

Символы. Паттерны. Работа с текстом. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Тема №4. Графический редактор Adobe Photoshop. Введение в растровую графику

Основные понятия растровой графики, рабочее пространство программы Adobe Photoshop. Работа с документами и изображениями. Техника выделения областей изображения.

Тема №5. Графический редактор Adobe Photoshop. Области, слои, цвет, текст

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 №6. Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей. Графика и изображение

Знакомство с InDesign. Настройка интерфейса программы. Управление масштабом. Настройка меню. Работа с отдельной страницей документа. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация.

Кадрирование. Трансформация изображения. Автоматическая подгонка графики. Подписуночная подпись. Основные операции с объектами.

Тема №7. Adobe InDesign. Цвет и стили. Верстка и подготовка к печати

Работа с цветом. Стили для текста в InDesign.

Верстка документов. Подготовка документов к печати. Сохранение документа и упаковка материалов проекта.

Тема №8. Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями. Интерфейс и прототип

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.

Тема №9. Графический редактор Figma. Макет. Библиотеки, плагины

Создание макета: сетка, грид, цветовые стили, шрифт, компоненты. Создание макета: текстовые стили, прототипирование.

Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

Тема №10. Моушн дизайн в After Effects. Слои, анимация, эффекты и стили, шейпы

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.

Тема №11. Моушн дизайн в After Effects. Текст, цветокоррекция, графика и анимация, стабилизация, рендер

Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Выражения (Expressions) в After Effects. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Тема №12. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы.

Тема №13. Adobe Premiere. Файлы для телевидения, интернета, кино. Звук

Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere.

Тема №14. Adobe Premiere. Работа во взаимодействии

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 №15. Cinema 4D. Часть 1

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.

Тема №16. Cinema 4D. Часть 2

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 №17. 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.

Тема №18. 3D Max Studio. Текстура, визуализация, работа с пространством, анимация

Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

Тема 38. Нейронные сети. Функции ошибок нейронных сетей и обучение с помощью обратного градиента. Понятие батча и эпохи.

Нейроны и искусственные нейронные сети. История нейронных сетей. Классификация нейронных сетей. Архитектуры нейронных сетей. Формальный нейрон. Однослойная нейронная сеть.

Обучение нейронной сети. Метод градиентного спуска в пространстве весовых коэффициентов. Правило обучения Уидроу-Хоффа. Алгоритм обучения однослойной нейронной сети.

Многослойные нейронные сети. Алгоритм обратного распространения ошибки. Алгоритм обучения многослойной нейронной сети.

Эпоха, итерация, батч. Понятие. Различие. Применение в обучении.

Тема 39. Работа с изображением с помощью нейронных сетей. Сверточные нейронные сети. Операция свертки, max-pooling. Популярные архитектуры сверточных нейронных сетей: AlexNet, VGG, Inception (GoogLeNet)? ResNet. Трансферное обучение

Классификация изображений с использованием сверточных нейронных сетей в Keras. Сверточная нейронная сеть. Набор данных – CIFAR10. Обучение сети.

История развития сверточных нейронных сетей: AlexNet, VGG, Inception (GoogLeNet)? ResNet. Особенности. Использование. Реализация.

Тема 40. Обработка текстов. Работа с естественным языком с помощью нейронных сетей.

Общий алгоритм работы с текстами с помощью нейросетей. Дистрибутивная семантика и векторные представления слов. Семинар: рецепты еды и Word2Vec на PyTorch. Теоретические вопросы: дистрибутивная семантика. Основные виды нейросетевых моделей для обработки текстов. Сверточные нейросети для обработки текстов. Семинар: POS-тэггинг свёрточными нейросетями. Теоретические вопросы: свёрточные нейросети в обработке текста

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая 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. 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>
3. 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>
4. 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>
5. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>
6. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>
7. 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. 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>
9. Программирование, тестирование, проектирование, нейросети, технологии аппаратно-программных средств (практические задания и способы их решения): учебник: [16+] / С. В. Веретехина, К. С. Кармицкий, Д. Д. Лукашин [и др.]. – Москва: Директ-Медиа, 2022. – 144 с. : ил., табл.
режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=694782>
10. Барский, А. Б. Логические нейронные сети: учебное пособие: [16+] / А. Б. Барский. – Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ): Бином. Лаборатория знаний, 2007. – 352 с. : ил.,табл., схем. – (Основы информационных технологий).
режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=232983>

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

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293)

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

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/>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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» 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.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.18 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Гейм-дизайн»

Форма обучения:
очная, очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Выполняет поиск необходимой информации, её критический анализ и обобщает результаты анализа для решения поставленной задачи	Знать: способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи Уметь: выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи Владеть: навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий
ПК-1 Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории	ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)	Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна
	ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного	Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	моделирования, графических редакторах и иных средах	видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
ПК-3 Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций	ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений. Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C++, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи Не умеет: выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты	В целом знает: способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи В целом умеет: выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и	Знает: способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи Умеет: выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и	В полном объеме знает: способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи В полном объеме умеет: выполнять поиск необходимой информации, критически ее

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
анализа для решения поставленной задачи Не владеет: навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи	обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи В целом владеет: навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи	обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи Владеет: навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи	анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи В полном объеме владеет: навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи
Не знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Не умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Не владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	В целом знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий В целом умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии В целом владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	В полном объеме знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий В полном объеме умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии В полном объеме владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий
Не знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира)	В целом знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета,	Знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета,	В полном объеме знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки,

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Не владеет: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)	игрового мира) В целом умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры В целом владеет: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)	игрового мира) Умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеет: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)	сюжета, игрового мира) В полном объеме умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры В полном объеме владеет: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)
Не знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Не умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Не владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна	В целом знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна В целом умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами В целом владеет: навыками научно-практического обоснования	Знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеет: навыками научно-практического обоснования художественного	В полном объеме знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна В полном объеме умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами В полном объеме владеет: навыками научно-практического обоснования художественного

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
	художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна	решения при начальной проработке гейм-дизайна	решения при начальной проработке гейм-дизайна
Не знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Не умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Не владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях	В целом знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях В целом умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях В целом владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях	Знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях	В полном объеме знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях В полном объеме умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях В полном объеме владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
Не знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений Не умеет: использовать программное обеспечение (игровой	В целом знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений В целом умеет:	Знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений Умеет: использовать программное	В полном объеме знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений В полном объеме умеет: использовать

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Не владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры	использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры В целом владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры	обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры	программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры В полном объеме владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
Не знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Не умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Не владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры	В целом знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр В целом умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры В целом владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры	Знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры	В полном объеме знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр В полном объеме умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры В полном объеме владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 1 семестр

1. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
2. Работа с текстом. Перевод текста в кривые
3. Работа с масками. Трассировка. Растеризация

Пример творческого задания, 2 семестр

4. Вписать шрифт в фотографию
5. Автопортрет (gif) синемаграф
6. Вписать себя в одну из архивных фотографий.

Пример творческого задания, 3 семестр

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

Пример творческого задания, 4 семестр

1. Анимация логотипа - анимация логотипа, сделанного по программе «Типографика» к игре, сделанной по программе «Гейм-дизайн»
2. Персонаж - придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером
3. Монтаж сцены диалога.

Пример творческого задания, 5 семестр

1. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу
2. Работа с RAW материалами и Proxu
3. Работа с эффектами и масками

Пример творческого задания, 6 семестр

1. Логотип в 3D и движении
2. Персонаж в Cinema 4D
3. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию

Пример творческого задания, 7 семестр

1. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
2. Моделирование экстерьера
3. Анимация персонажей

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов Adobe Illustrator.
2. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контуры.
3. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
4. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Символы. Паттерны.
5. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Палитра Appearance.
6. Перевод текста в кривые. Импорт изображений.
7. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр

1. Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики.
2. Работа с документами и изображениями в Adobe Photoshop.
3. Редактирование и трансформирование выделенных областей.
4. Виды и способы заливок выделенных областей.
5. Инструменты рисования. Локальная коррекция изображений.
6. Цветовая и тоновая коррекция изображений.
7. Векторные фигуры и контуры.
8. Изучение цветовых профилей.
9. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями.
10. Профессиональное повышение резкости изображений.
11. Создание, модификация и использование макросов.
12. Подготовка растровых изображений к печати.
13. Работа с панорамами.

Примерные 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.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Моушн дизайн в After Effects.
2. Основы работы и интерфейс After Effects.
3. Слои и таймлайн.
4. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации.

5. Эффекты и стили. Маски.
6. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.
7. Текст, текстовая анимация, типографика.
8. Цветокоррекция. Кеинг.
9. 3D графика и 3D анимация.
10. Трекинг и стабилизация.
11. Выражения (Expressions) в After Effects.
12. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр

1. Монтаж сцены диалога.
2. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
3. Импорт материала в Adobe Premiere.
4. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы.
5. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.
6. Основы звука и работа со звуком в Premiere.
7. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию.
8. Работа с RAW материалами и Proxu.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 6 семестр

1. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D.
2. Моделирование в Cinema 4D.
3. Деформеры в Cinema 4D.
4. Скульптинг в Cinema 4D.
5. Анимация в Cinema 4D.
6. MoGraph в Cinema 4D.
7. Материалы в Cinema 4D.
8. Рендер и визуализация в Cinema 4D.
9. Динамика в Cinema 4D.
10. Симуляция в Cinema 4D.
11. Xpresso и User Data в Cinema 4D.
12. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D.
13. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

Примерные вопросы к экзамену, 7 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. Наложение текстур.
5. Визуализация - основные настройки и понятия.
6. Экстерьер и особенности его моделирования.
7. Настройки анимации в 3DsMax. Основы анимации персонажей.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «28» мая 2026 г.).