

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 29.11.2024 16:55:20  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор

**С.С. Юров**

от « 29 »

июня

2023

г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.19 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Графический дизайн»

**Форма обучения:**

очная

**Москва 2023**

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

«22» июня 2023г.



(подпись)

/А.В. Корович /

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 «29» июня 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
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:** 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:**

- 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. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 1-6 семестры.

## 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-2** - способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

**ПК-3** – способен проводить предпроектные дизайнерские исследования;

**ПК-4** - способен разрабатывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием средств графического дизайна и компьютерной графики.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>УК-1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p><b>УК-1.1.</b> Выполняет поиск необходимой информации, её критический анализ и обобщает результаты анализа для решения поставленной задачи</p>	<p><b>Знать:</b> способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи  <b>Уметь:</b> выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи  <b>Владеть:</b> навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p>
<p><b>ОПК-6</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности</p>	<p><b>ОПК-6.1.</b> Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p><b>Знать:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий  <b>Уметь:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии  <b>Владеть:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>
<p><b>ПК-2</b> Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>ПК-2.1.</b> Осуществляет обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания, предварительную проработку эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b> типовые формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  <b>Уметь:</b> составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  <b>Владеть:</b> навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>ПК-3</b> Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования</p>	<p><b>ПК-3.1.</b> Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b> методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования  <b>Уметь:</b> применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований  <b>Владеть:</b> навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>ПК-4</b> Способен разрабатывать дизайн-проекты</p>	<p><b>ПК-4.2.</b> Осуществляет визуализацию образов</p>	<p><b>Знать:</b> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием средств графического дизайна и компьютерной графики	проектируемой системы в целом и ее составляющих, подбор вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством	вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта <b>Уметь:</b> подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта <b>Владеть:</b> навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 15 з.е. / 540 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	<b>324</b>
<i>в том числе:</i>	
Лекции	162
Практические занятия	162
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>216</b>
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	Зачет с оценкой - 1, 2, 3, 4, 5, 6 семестр
Вид	
Трудоемкость (час.)	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	<b>15 з.е. / 540 час.</b>

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
<b>1 семестр</b>					
1	Adobe Illustrator. Введение в векторную графику	6	6	-	6
2	Adobe Illustrator. Построение изображений	6	6	-	6
3	Adobe Illustrator. Действия с объектами	6	6	-	6
4	Adobe Illustrator. Работа с текстом	6	6	-	6
5	Adobe Illustrator. Цветовые модели и системы	6	6	-	6
6	Adobe Illustrator. Подготовка к печати	6	6	-	6
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 1 семестр:</b>		<b>108/3 з.е.</b>			
<b>2 семестр</b>					
7	Графический редактор Adobe Photoshop	3	3	-	6
8	Графический редактор Adobe Photoshop. Размер и разрешение растровых изображений	3	3	-	6
9	Графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты и способы выделения	3	3	-	6
10	Графический редактор Adobe Photoshop. Работа со слоями и текстом	3	3	-	6
11	Графический редактор Adobe Photoshop. Фильтры	3	3	-	6
12	Графический редактор Adobe Photoshop. Цветокоррекция	3	3	-	6
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 2 семестр:</b>		<b>72/2 з.е.</b>			
<b>3 семестр</b>					
13	Adobe InDesign. Верстка цифровых документов	4	4	-	4
14	Adobe InDesign. Графика и изображение	5	5	-	5
15	Adobe InDesign. Цвет и стили	5	5	-	5
16	Adobe InDesign. Верстка и подготовка к печати	4	4	-	4
17	Графический редактор Figma	4	4	-	4
18	Графический редактор Figma. Интерфейс и прототип	5	5	-	5
19	Графический редактор Figma. Макет	5	5	-	5
20	Графический редактор Figma. Библиотеки, плагины	4	4	-	4
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 3 семестр:</b>		<b>108/3 з.е.</b>			
<b>4 семестр</b>					
21	Моушн дизайн в After Effects. Рабочая среда и рабочий процесс. Композиции. Слои	4	4	-	4
22	Моушн дизайн в After Effects. Анимация и ключевые кадры. Эффекты	5	5	-	5

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР/КП)
	и стили				
23	Моушн дизайн в After Effects. Слои и свойства. Текст. Цветокоррекция	5	5	-	5
24	Моушн дизайн в After Effects. Анимация. Интеграция с Cinema 4D	4	4	-	4
25	Adobe Premiere. Базовая теория монтажа	4	4	-	4
26	Adobe Premiere. Импорт	5	5	-	5
27	Adobe Premiere. Аудио	5	5	-	5
28	Adobe Premiere. Работа с прокси. Работа с другими приложениями	4	4	-	4
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 4 семестр:</b>		<b>108/3 з.е.</b>			
5 семестр					
29	Создание 3D-графики в Cinema 4D. Основы интерфейса	4	4		8
30	Создание 3D-графики в Cinema 4D. Моделинг. Деформеры. Скульптинг	5	5		10
31	Создание 3D-графики в Cinema 4D. Анимация. Симуляция	5	5		10
32	Создание 3D-графики в Cinema 4D. Xpresso и другие элементы управления	4	4		8
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 5 семестр:</b>		<b>72/2 з.е.</b>			
6 семестр					
33	3D Max Studio. Практическое предназначение	2	2		4
34	3D Max Studio. Моделирование простых и сложных объектов	3	3		6
35	3D Max Studio. Моделирование при помощи редактируемых поверхностей	3	3		6
36	3D Max Studio. Текстурирование объекта. Визуализация готовой сцены	3	3		6
37	3D Max Studio. Анимация	3	3		6
38	Нейронные сети. Функции ошибок нейронных сетей и обучение с помощью обратного градиента. Понятие бэтча и эпохи.	2	2		4
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	1	1		2
40	Обработка текстов. Работа с естественным языком с помощью нейронных сетей.	1	1		2
Итого (часов)		18	18		36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 6 семестр:</b>		<b>72/2 з.е.</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>540 / 15 з.е.</b>			



## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Знакомство с Illustrator CC. Рабочая область, обзор панелей и инструментов.

### ***Тема 2. Adobe Illustrator. Построение изображений***

Математическое описание элементарных геометрических объектов. Маски объекта. Примитивы: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

### ***Тема 3. Adobe Illustrator. Действия с объектами***

Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения. Контуры объектов, их настройка. Заливка объектов, их настройка и виды.

### ***Тема 4. Adobe Illustrator. Работа с текстом***

Основы работы с текстом. Создание Фигурного текста (Artistic text) и Простого текста (Paragraph text). Эффекты для текста (создание тени, текст по кривой, его настройки и параметры).

### ***Тема 5. Adobe Illustrator. Цветовые модели и системы***

Цветовые модели и системы. Различие в механизмах формирования цветов в RGB и CMYK моделях. Комплекс средств для снятия проблем несоответствия моделей RGB и CMYK.

### ***Тема 6. Adobe Illustrator. Подготовка к печати***

Основы верстки. Системы вывода на печать. Подготовка изображения к печати.

### ***Тема 7. Графический редактор Adobe Photoshop.***

Различия векторной и растровой графики. Понятие пиксела. Разрешающая способность растра. Достоинства и недостатки растровой графики. Рабочая область, меню, инструменты.

### ***Тема 8. Графический редактор Adobe Photoshop. Размер и разрешение растровых изображений***

Форматы графических файлов, их характеристика. Размер и разрешение растровых изображений. Изменение линейных размеров изображения.

### ***Тема 9. Графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты и способы выделения***

Инструменты выделения, их параметры. Способы выделения изображения и части изображения. Операции с выделенными областями.

### ***Тема 10. Графический редактор Adobe Photoshop. Работа со слоями и текстом***

Работа со слоями. Фотоколлаж. Особенности создания фотоколлажей. Инструменты и приемы. Фотоколлаж Работа с текстом.

### ***Тема 11. Графический редактор Adobe Photoshop. Фильтры***

Виды фильтров, настройки, эффекты. Применение фильтров под определенные задачи. Алгоритм действий при создании эффектов.

### ***Тема 12. Графический редактор Adobe Photoshop. Цветокоррекция***

Тоновая и цветовая коррекция изображения. Возможности цветокоррекции изображений.

***Тема 13. Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей***

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

***Тема 14. Adobe InDesign. Графика и изображение***

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

***Тема 15. Adobe InDesign. Цвет и стили***

Работа с цветом. Стили для текста в InDesign.

***Тема 16. Adobe InDesign. Верстка и подготовка к печати***

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

***Тема 17. Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями***

Знакомство с интерфейсом и базовыми функциями программы Figma. 9 приёмов, ускоряющих работу в Figma. Обзор инструментов. Объекты.

***Тема 18. Графический редактор Figma. Интерфейс и прототип***

Базовые принципы создания макета сайта. Пошаговое создание интерфейса и интерактивного прототипа.

***Тема 19. Графический редактор Figma. Макет***

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

***Тема 20. Графический редактор Figma. Библиотеки, плагины***

Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

***Тема 21. Моушн дизайн в After Effects. Рабочая среда и рабочий процесс.***

***Композиции. Слои***

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Работа с композицией.

***Тема 22. Моушн дизайн в After Effects. Анимация и ключевые кадры. Эффекты и стили***

Инструменты анимации. Редактирование, интерполяция ключевого кадра. Отслеживание и стабилизация движения. Скорость. Список эффектов. Кеинг. Маски

***Тема 23. Моушн дизайн в After Effects. Слои и свойства. Текст. Цветокоррекция***

Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Управление цветом. Библиотека Creative Cloud Libraries.

***Тема 24. Моушн дизайн в After Effects. Анимация. Интеграция с Cinema 4D***

3D графика и 3D анимация. Анимация элементов интерфейса. Работа с 3D-пространством и интеграция с Cinema 4D.

***Тема 25. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа***

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.

***Тема 26. Adobe Premiere. Импорт***

Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.

***Тема 27. Adobe Premiere. Аудио***

Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию.

***Тема 28. Adobe Premiere. Работа с прокси. Работа с другими приложениями***

Работа с RAW материалами и Proxu. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами.

***Тема 29. Создание 3D-графики в Cinema 4D. Основы интерфейса***

Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D.

***Тема 30. Создание 3D-графики в Cinema 4D. Моделинг. Деформеры. Скульптинг***

Моделирование в Cinema 4D. Деформеры и примитивы в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D.

***Тема 31. Создание 3D-графики в Cinema 4D. Анимация. Симуляция***

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.

***Тема 32. Создание 3D-графики в Cinema 4D. Xpresso и другие элементы управления***

Xpresso и User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

***Тема 33. 3D Max Studio. Практическое предназначение***

Основные принципы работы в 3DS MAX. Элементы интерфейса 3DS MAX. Создание объектов и работа с ними.

***Тема 34. 3D Max Studio. Моделирование простых и сложных объектов***

Простое моделирование. Создание сложных объектов. Использование модификаторов. Сплайновое моделирование.

***Тема 35. 3D Max Studio. Моделирование при помощи редактируемых поверхностей***

Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера.

***Тема 36. 3D Max Studio. Текстурирование объекта. Визуализация готовой сцены***

Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования

***Тема 37. 3D Max Studio. Анимация***

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 бэтча 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 сверточными нейросетями. Теоретические вопросы: сверточные 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. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие. – Минск: РИПО, 2020.  
*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>*
10. 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>*
11. 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).

## **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;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

### **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 оснащен:

- 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 оснащено:

- 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 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.

#### ***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.19 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Графический дизайн»

**Форма обучения:**

очная



### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>УК-1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p><b>УК-1.1.</b> Выполняет поиск необходимой информации, её критический анализ и обобщает результаты анализа для решения поставленной задачи</p>	<p><b>Знать:</b> способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи  <b>Уметь:</b> выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи  <b>Владеть:</b> навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p>
<p><b>ОПК-6</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности</p>	<p><b>ОПК-6.1.</b> Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p><b>Знать:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий  <b>Уметь:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии  <b>Владеть:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>
<p><b>ПК-2</b> Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>ПК-2.1.</b> Осуществляет обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания, предварительную проработку эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b> типовые формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  <b>Уметь:</b> составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации  <b>Владеть:</b> навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>ПК-3</b> Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования</p>	<p><b>ПК-3.1.</b> Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b> методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования  <b>Уметь:</b> применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований  <b>Владеть:</b> навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>ПК-4</b> Способен</p>	<p><b>ПК-4.2.</b> Осуществляет</p>	<p><b>Знать:</b> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
разрабатывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием средств графического дизайна и компьютерной графики	визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих, подбор вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством	визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта <b>Уметь:</b> подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта <b>Владеть:</b> навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта

### Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p><b>Не знает:</b> способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>Не умеет:</b> выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p>	<p><b>В целом знает:</b> способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>В целом умеет:</b> выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p>	<p><b>Знает:</b> способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>Умеет:</b> выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>Владеет:</b> навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> способы и методы поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> выполнять поиск необходимой информации, критически ее анализировать и обобщать результаты анализа для решения поставленной задачи</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком поиска необходимой информации, её критического анализа и обобщения результатов анализа для решения поставленной задачи</p>
<p><b>Не знает:</b> основные принципы работы и способы применения в</p>	<p><b>В целом знает:</b> основные принципы работы и способы применения в</p>	<p><b>Знает:</b> основные принципы работы и способы применения в</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> основные принципы работы и способы применения в</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p> <p><b>Не умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p>профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p> <p><b>В целом умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p>профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p> <p><b>Умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии</p> <p><b>Владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p>профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>
<p><b>Не знает:</b> типовые формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Не умеет:</b> составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и</p>	<p><b>В целом знает:</b> типовые формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>В целом умеет:</b> составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и</p>	<p><b>Знает:</b> типовые формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Умеет:</b> составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Владеет:</b></p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> типовые формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками работы с</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>коммуникации <b>Не владеет:</b> навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>коммуникации <b>В целом владеет:</b> навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>Не знает:</b> методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования <b>Не умеет:</b> применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований <b>Не владеет:</b> навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>В целом знает:</b> методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования <b>В целом умеет:</b> применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований <b>В целом владеет:</b> навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знает:</b> методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования <b>Умеет:</b> применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований <b>Владеет:</b> навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования <b>В полном объеме умеет:</b> применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований <b>В полном объеме владеет:</b> навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>Не знает:</b> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-технических решений</p>	<p><b>В целом знает:</b> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-</p>	<p><b>Знает:</b> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-технических решений</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-технических решений <b>В полном объеме умеет:</b></p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>дизайн-проекта  <b>Не умеет:</b>  подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта  <b>Не владеет:</b>  навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта</p>	<p>технических решений дизайн-проекта  <b>В целом умеет:</b>  подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта  <b>В целом владеет:</b>  навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта</p>	<p>дизайн-проекта  <b>Умеет:</b>  подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта  <b>Владеет:</b>  навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта</p>	<p>подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта  <b>В полном объеме владеет:</b>  навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта</p>

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

#### **Пример творческого задания, 2 семестр**

1. Вписать шрифт в фотографию
2. Фотомонтаж (музейная практика)
3. Автопортрет (gif) синемаграф
4. 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 плаката
2. Анимация логотипа
3. Придумать и анимировать персонаж.
4. Визитка – самопрезентация

#### **Пример творческого задания, 5 семестр**

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

#### **Пример творческого задания, 6 семестр**

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

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

## **Промежуточная аттестация**

### ***Примерные 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. Контурные.
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.

### ***Примерные 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.

### ***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. 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. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.
10. Монтаж сцены диалога.
11. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
12. Импорт материала в Adobe Premiere.
13. Базовый функционал Adobe Premiere.
14. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.
15. Основы звука и работа со звуком в Premiere.
16. Работа с RAW материалами и Proху.
17. Работа с эффектами и масками.
18. Взаимодействие с After Effects.

#### ***Примерные вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр***

1. Работа с 3D-пространством и интеграция с Cinema 4D.
2. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D.
3. Теги в Cinema 4D.
4. Моделирование в Cinema 4D.
5. Деформеры в Cinema 4D.
6. Скульптинг в Cinema 4D.
7. Анимация в Cinema 4D.
8. MoGraph в Cinema 4D.
9. Материалы в Cinema 4D.
10. Рендер и визуализация в Cinema 4D.
11. Динамика в Cinema 4D.
12. Симуляция в Cinema 4D.

#### ***Примерные 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.



### 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.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо		2. Аргументированность выводов.	глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно		3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	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: Корович Андрей Владимирович, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России, член Союза дизайнеров России».

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).