



УТВЕРЖДАЮ
Декан художественно-
технологического факультета

Васильев А.А.
«30» августа 2016 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.Б.9 «Информационные технологии в дизайне»

основной образовательной программы высшего образования –

программы прикладного бакалавриата

по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация: бакалавр

Формы обучения: очная

Разработчики:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Преподаватель кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		Попов С.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
заведующий кафедрой «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		проф. Васильев А.А.

Рабочая программа согласована и одобрена руководителем ООП:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Профессор кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		к.ф.н., проф. Ермилова Д.Ю.



Аннотация рабочей программы

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата и относится к базовой части программы

Дисциплина в 2017/2018 у. г. реализуется кафедрой «Художественное проектирование предметно-пространственной среды».

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по информатике, а также знаниях, умениях и навыках, полученных ранее при изучении дисциплин «Рисунок», «Пропедевтика», «Основы цветоведения и проектной колористики».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

- Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator и получение необходимых навыков работы с двумерными объектами для осуществления прикладных задач художественно-проектной деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Преподавание дисциплины ведется на 2 курсе в 3 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: лекции, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации. Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: компьютерные технологии в графическом дизайне, проектирование в графическом дизайне, основы производственного мастерства в графическом дизайне, шрифт, прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

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

№ пп	Индекс компетенции	Планируемые результаты обучения (компетенции или ее части)
---------	-----------------------	---

	ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТУРИЗМА И СЕРВИСА»	СМК РГУТиС
		<i>Лист 3 из 18</i>

1.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
2.	ОПК-6	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
3.	ОПК-7	Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
4.	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

3. Место дисциплины (модуля) в структуре ООП:

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата и относится к базовой части программы

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по информатике, а также знаниях, умениях и навыках, полученных ранее при изучении дисциплин «Рисунок», «Пропедевтика», «Основы цветоведения и проектной колористики».

Перед изучением дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

- владением культурой мышления, способностью ориентироваться в ценностях жизни и культуры;
- способностью к анализу социально и художественно - культурно значимых процессов и явлений, к ответственному участию в общественно-культурной жизни;
- наличием гражданской позиции, интегрированностью в современное общество, нацеленностью на его совершенствование на принципах гуманизма и художественной культуры;
- владением русским языком (в письменной и устной формах);
- способностью к социальному взаимодействию на основе принятых моральных и правовых норм, демонстрируя уважение к людям, толерантность к другим культурам, готовностью к поддержанию партнерских отношений;
- способностью к работе в коллективе.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с освоением студентами современных компьютерных технологий; возможностями применения компьютерных технологий в дизайне; освоении программных средств современных графических пакетов.

Цель изучения дисциплины

Целью освоения учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне» является приобретения знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator и получение необходимых навыков работы с двумерными и трехмерными объектами. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для осуществления проектной деятельности.



Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: компьютерные технологии в графическом дизайне, проектирование в графическом дизайне, основы производственного мастерства в графическом дизайне, шрифт, прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы 72 акад. часа.

(1 зачетная единица соответствует 36 академическим часам)

№ п/ п	Виды учебной деятельности	Всего	Семестры
			3
1	Контактная работа обучающихся с преподавателем	38	38
	в том числе:	-	-
1.1	Занятия лекционного типа		
1.2	Занятия семинарского типа, в том числе:	34	34
	Семинары		
	Лабораторные работы		
	Практические занятия	34	34
1.3	Консультации	2	2
2	Самостоятельная работа обучающихся	34	34
3	Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	Зачет	Зачет
		2	2
4	Общая трудоемкость	72	72
	час		
	з.е.	2	2



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

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРС	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
1 3	1. Программа векторной графики CorelDraw	1.1 Интерактивные инструменты CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
2 3		1.2 Заливка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
3 3		1.3 Приемы редактирования объектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
4 3		1.4 Трассировка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРС	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
						занятия						
5 3		1.5 Применение эффектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
6 3	1 контрольная точка	Тестирование по теме «Программа векторной графики CorelDraw»			0,5	тестирование					1	подготовка к тестированию
6 3	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Основы работы в Adode Illustrator			1,5	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
7 3		2.2. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРС	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
8 3		2.3. Работа с цветом в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
9 3		2.4. Цвет и цветовые модели. Управление цветом.			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
10 3		2.5. Приемы редактирования объектов в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
11 3		2.6. Инструменты рисования объектов			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
12 3		2.7. Трассировка в Adode Illustrator			2	выполнение практического					2	самоподготовка к практическим занятиям



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРС	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
						задания по теме занятия						по теме
13 3		2.8. Применение эффектов в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
14 3		2.9. Векторные эффекты. Растровые эффекты				выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
15 3		2.10. Создание сложных изображений в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме
16 3		2.11. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных			2	выполнение практического задания по теме занятия					2	самоподготовка к практическим занятиям по теме



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРС	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
		изображений										
17 3		2.12. Овладение приемами создания комбинированных изображений			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
18 3	2 контрольная точка	Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»			0,5	тестирование					1	подготовка к тестированию
18 3	3 контрольная точка	Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw			1,5	оценка выполнения контрольных заданий					1	выполнение практического задания
	4	Защита группового				Защита						



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРС	Виды учебных занятий и формы их проведения											
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
	контрольная точка	проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей				группового проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии								

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Для самостоятельной работы по дисциплине обучающиеся используют следующее учебно-методическое обеспечение:

1. Комолова Н. В. Самоучитель CorelDRAW X5 [Текст] / Нина Комолова . — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 215 с.: ил. + CD-ROM. - ISBN 978-5-9775-0194 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350493>
2. Тучкевич, Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5 [Текст] / Е.И. Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0143-9. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350406>
3. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: [Текст] учебник / Д. Ф. Миронов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 560 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0181-1 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350482>

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

7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

№ пп	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	Раздел дисциплины, обеспечивающий этапы формирования компетенции (или ее части)	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции (или ее части) обучающийся должен:		
				знать	уметь	владеть
1.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	1.Программа векторной графики CorelDraw 2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	Методы поиска, современных компьютерных методов обработки и редактирования графической информации, навыки выполнения оформительских изображений средствами графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator	Применять знания в области теории и методологии профессиональной деятельности; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн - проекта; научно обосновывать свои предложения	Методами анализа информации, навыками практического использования информационных материалов при решении конкретной задачи в профессиональной деятельности
2.	ОПК-6	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационно	1.Программа векторной графики CorelDraw 2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	Возможности компьютерной графики в создании графических решений по эскизу	работать в универсальной среде Autodesk 3ds Max, а также иметь навыки выполнения оформительски	технологией моделирования пространства и предметов в трехмерной графике; методами работы в



		й и библиографической культуры с применением информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности			х изображений средствами графических пакетов CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator	векторной и растровой графике
3.	ОПК-7	Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	1. Программа векторной графики CorelDraw 2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	Как осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Навыками поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, представления ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
4.	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	1. Программа векторной графики CorelDraw 2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	Возможности компьютерной графики в создании графических решений по эскизу	работать в универсальной среде Autodesk 3ds Max, а также иметь навыки выполнения оформительских изображений средствами графических пакетов CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator	технологией моделирования пространства и предметов в трехмерной графике; методами работы в векторной и растровой графике

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на разных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Всего в каждом семестре 4 мероприятия текущего контроля (4 «контрольных точки»), выполнение всех 4 заданий текущего контроля является обязательным для студента. Четвертая «контрольная точка» – проводится в период последних двух недель семестра в форме выполнения Группового проекта с презентацией результатов на предпоследнем (и последнем – для тех, кто отсутствовал по уважительной причине) практическом занятии. Первая, вторая, третья «контрольная точка» проводится в форме



оценки выполнения практических заданий на практических занятиях. «Контрольные точки» проводятся по итогам изучения раздела дисциплины.

Освоение студентами компетенций оценивается по балльно-рейтинговой системе. Посещаемость лекций и практических занятий – 30 баллов, успеваемость – 70 баллов (максимум за выполнение всех 4 контрольных заданий), рейтинговый бонус от преподавателя – 1-5 баллов

В случае отсутствия студента по уважительной причине на занятии (болезнь, подтвержденная медицинской справкой или участие в общеуниверситетском мероприятии) при расчете баллов за посещаемость отсутствие студента в эти дни не учитывается. При этом все мероприятия текущего контроля студент должен выполнить и быть аттестован по ним в баллах.

Перевод рейтинговых баллов в итоговую 5 – балльную шкалу оценку осуществляется в соответствии с таблицей.

Баллы за семестр	Автоматическая оценка		Баллы за зачет	Баллы за экзамен	Общая сумма баллов	Итоговая оценка
	зачет	экзамен				
90-105*	зачет	5 (отлично)	-	-	100	5 (отлично)
71-89*	зачет	4 (хорошо)	-	0-20	71-89 90-100	4 (хорошо) 5 (отлично)
51-70*	зачет	3 (удовлетворительно)	-	0-20	51-70 71-89 90	3 (удовлетворительно) 4 (хорошо) 5 (отлично)
41-50*	допуск к зачету, экзамену		0-10	0-20	51-70	3 (удовлетворительно) зачет
40 и менее	недопуск к зачету, экзамену		-	-	40 и менее	2 (неудовлетворительно), незачет

*при условии выполнения всех заданий текущего контроля

Посещаемость 30 баллов				
1 задание текущего контроля	2 задание текущего контроля	3 задание текущего контроля	4 задание текущего контроля	рейтинговые бонусы
0-10 баллов	0-10 баллов	0-10 баллов	0-35 баллов	1-5 баллов
Итого – 100 баллов				

7.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.



Номер недели семестра	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции (или ее части)	Вид и содержание контрольного задания	Требования к выполнению контрольного задания и срокам сдачи
1-5 3	1.Программа векторной графики CorelDraw	1.1. Тестирование по теме «Программа векторной графики CorelDraw» (10вопросов)	1.1. Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов – тестирование проводится на 6 неделе 0-10 баллов
6-18 3	2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator» (10вопросов) 2.2. Выполнение контрольного задания	2.1. Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов – тестирование проводится на 18 неделе 0-10 баллов 2.2. Выполнение контрольного задания оценивается на 18 неделе 0-10 баллов
17-18 3	Разделы 1-2	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей.	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии 0-35 баллов

Примеры тестовых заданий

1.1. Тестовые задания по теме «Программа векторной графики CorelDraw»

1. Растровые изображения это –

А) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

В) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.

С) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

2. Векторное изображение это –

А) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

В) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.

С) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

3. Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –

А) Пиксельных

В) Векторных



С) Растровых

1.2. Тестовые задания по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»

1. Палитра Swatches предназначена для хранения и отображения:

1. готовых образцов изображений
2. образцов заливок всех видов, которые можно применить к контурам
3. образцов декоративных заливок, которые можно применить к контурам

2. Если при создании образца заливки не дать ему конкретное имя, то:

1. Образец создан не будет
2. Ему будет присвоено имя предлагаемое программой по умолчанию
3. Его можно использовать только в текущем сеансе программы

1.3. Тестовые задания по теме «Программа растровой графики Adobe PhotoShop»

1. Фотошоп - это ...

Программа обработки векторных изображений

Программа обработки растровых изображений

Программа обработки текстовой информации

Программа для создания сайтов

2. Основной формат сохранения графической информации в Adobe Photoshop – это

psd

jpg

txt

html

3. Какой инструмент "переносит" цвет пиксела из изображения на цветовые поля палитры инструментов?

штамп

кисть

прямоугольник

пипетка

Типовые контрольные задания для практических занятий в 3 семестре

1. Программа векторной графики CorelDraw

Приемы редактирования объектов в CorelDraw

- Выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакет CorelDraw

- Выполнение компьютерной обработки малых архитектурных форм по эскизам (детская площадка, беседки, спортивные сооружения и др.)

2. Программа векторной графики Adobe Illustrator



Создание сложных изображений в Adobe Illustrator - наградных грамот и сертификатов по эскизу согласно задания на проектирование с использованием графического пакета Adobe Illustrator

Типовые контрольные задания для практических занятий в 4 семестре

3.Программа растровой графики Adobe PhotoShop

Создание сложных изображений в Adobe PhotoShop

4. Создание и редактирование изображений в PhotoShop

Создание руководства по-фирменному стилю (brand book) согласно заданию на проектирование с использованием графического пакета Adobe Illustrator и Adobe PhotoShop

Выполнение портфолио, включающие в себя все предыдущие работы студента и согласно заданию на проектирование. Используется графический пакет Adobe Illustrator и Adobe PhotoShop

Выполнение интерьера двух комнатной квартиры с элементами декора

Типовые контрольные задания для практических занятий в 5 семестре

5.Стандартные приемы работы в 3Ds Max

Использование модификаторов в 3Ds Max

Итоговая визуализация проекта согласно заданию по проектированию. Используется графические пакеты Autodesk 3ds max

Экзамен проводится в форме экзаменационного просмотра практических заданий, выполненных на практических занятиях

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

- Посещаемость лекций и практических занятий – 30 баллов;
- Успеваемость – 70 баллов (максимум за выполнение всех контрольных заданий и с учетом от 0 до 5 рейтинговых бонусных баллов от преподавателя за активность на занятиях).

Раздел 1. Программа векторной графики CorelDraw

1.1.Тестирование по теме "Программа векторной графики CorelDraw " (10 вопросов) 0-10 баллов

Критерии оценки при проведении тестирования:

Задание: выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов

Тест считается сданным при 50% и более правильных ответов. 1 балл выставляется за 5 правильных ответов, 2 балла выставляется за 5,5 правильных ответов, 3 балла выставляется за 6 правильных ответов, 4 балла - за 6,5 правильных ответов, 5 баллов - за 7 правильных ответов, 6 баллов - за 7,5 правильных ответов, 7 баллов - за 8 правильных ответов, 8 баллов - за 8,5 правильных ответов, 9 баллов - за 9 правильных ответов, 10 баллов - за 9,5-10 правильных ответов.



Раздел 2 Программа векторной графики Adobe Illustrator

2.1. Тестирование по теме "Программа векторной графики Adobe Illustrator " (10 вопросов)
0-10 баллов

Критерии оценки при проведении тестирования:

Задание: выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов

Тест считается сданным при 50% и более правильных ответов. 1 балл выставляется за 5 правильных ответов, 2 балла выставляется за 5,5 правильных ответов, 3 балла выставляется за 6 правильных ответов, 4 балла - за 6,5 правильных ответов, 5 баллов - за 7 правильных ответов, 6 баллов - за 7,5 правильных ответов, 7 баллов - за 8 правильных ответов, 8 баллов - за 8,5 правильных ответов, 9 баллов - за 9 правильных ответов, 10 баллов - за 9,5-10 правильных ответов.

Тема группового проекта 3 семестра: выполнение контрольных заданий в соответствии с программой семестра с применением цифровых технологий, изученных в течение семестра 0-35 баллов

Критерии оценки выполнения группового проекта:

Задание считается выполненным при выполнении проекта в полном объеме с применением информационных технологий: 1-6 баллов – выполнение проекта в полном объеме с существенными замечаниями по качеству исполнения, 7-13 баллов – выполнение проекта в полном объеме в замечаниями по качеству исполнения, 14-20 баллов – выполнение проекта в полном объеме с незначительными замечаниями по качеству исполнения, 21-27 балл – выполнение проекта в полном объеме без замечаний по качеству замечаний, 28-35 баллов – выполнение проекта в полном объеме на высоком уровне

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», перечень информационных технологий, необходимых для освоения дисциплины

8.1. Основная литература

1. Комолова Н. В. Самоучитель CorelDRAW X5 [Текст] / Нина Комолова . — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 215 с.: ил. + CD-ROM. - ISBN 978-5-9775-0194 ЭБС Znanium.com <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350493>
2. Тучкевич, Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5 [Текст] / Е.И. Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0143-9. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350406>
3. Мишенев, А. И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 [Электронный ресурс] / А. И. Мишенев. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 152 с.: ил. - ISBN 978-5-94074-523-5. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408291>

8.2. Дополнительная литература

1. Уэйнманн, Э. Illustrator для Windows и Macintosh [Электронный ресурс] / Э. Уэйнманн, П. Лурекас: Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 864 с.: ил. - (Серия «Quick Start»). - ISBN 5-94074-311-0 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=409196>



2. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: [Текст] учебник / Д. Ф. Миронов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 560 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0181-1 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350482>
3. Романычева, Э. Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии [Электронный ресурс] : Справочное и практическое руководство / Э. Т. Романычева, О. Г. Яцюк. - М.: ДМК Пресс, 2006. - 432 с.: ил. - (Серия «Для дизайнеров»). - ISBN 5-89818-034-6. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=407266>

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

www.znanium.com

www.public.ru,

www.integrum.ru,

www.sovetnik.ru,

www.raso.ru

8.4. Перечень информационных технологий:

- электронные (компьютерные) образовательные ресурсы,
- программное обеспечение для данного курса - CorelDraw X6, Adobe Illustrator, Adobe PhotoShop CS6, Autodesk 3Ds Max 14

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

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне», предусматривает контактную (работа на практических занятиях) и самостоятельную (самоподготовка к практическим занятиям, выполнение практических заданий) работу обучающегося. В качестве основной методики обучения были выбраны: метод объяснительно-иллюстративный (информативно-рецептивный), проблемное изложение, эвристический (частично-поисковый), репродуктивный метод.

В качестве основных форм организации учебного процесса по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» в предлагаемой методике обучения выступают практические занятия (с использованием интерактивных технологий обучения), а также самостоятельная работа обучающихся.

- практические занятия

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме. В результате практического изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» студенты должны уметь создавать разнообразные формы воплощать выразительный образ. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческой фантазии в поиске новых идей. Поэтому желательно каждое задание.

Практические занятия способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию и формированию профессиональных компетенций студентов:

1. Применять на практике полученные знания, умения и навыки работы с двумерными и трехмерными объектами;

При проведении практических занятий рекомендуется пользоваться следующими методами обучения:

- объяснительным (дополнение и пояснение информации лекционного курса);
- репродуктивным (студенты воспроизводят, иллюстрируют информацию лекционного курса);
- проблемным (эвристическим) (студенты решают проблемные задачи).



Тематика практических занятий должна соответствовать рабочей программе дисциплины.

- самостоятельная работа обучающихся

Целью самостоятельной работы студентов (СРС) по дисциплине «Информационное обеспечение профессиональной деятельности» является интенсивное освоение методов выполнения дизайн-проект средствами графических пакетов. Основными задачами СРС являются: приобретение опыта развитие самостоятельности, формирование профессиональных навыков.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» обеспечивает закрепление знаний, полученных студентами в процессе практических занятий;

Самостоятельная работа является обязательной для каждого студента.

Перечень тем самостоятельной работы студентов соответствует тематическому плану рабочей программы дисциплины.

Формы самостоятельной работы

Рабочей учебной программой дисциплины «Информационные технологии в дизайне» предусмотрено несколько видов самостоятельной работы: самоподготовка к практическим занятиям: выполнения практического задания по теме..

Перечень тем самостоятельной работы студентов по подготовке к практическим занятиям соответствует тематическому плану рабочей программы дисциплины.

10. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю):

Учебные занятия по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» проводятся в следующих оборудованных учебных кабинетах, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением:

Вид учебных занятий по дисциплине	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий с перечнем основного оборудования и программного обеспечения
Лекции	Лекции РУП не предусмотрены
Практические занятия	Специализированный компьютерный класс «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании»
Семинары	Семинары РУП не предусмотрены
Лабораторные работы	Лабораторные работы РУП не предусмотрены
Самостоятельная работа студентов	Читальный зал Научно-технической библиотеки университета Компьютерный класс, подключенный к сети Интернет Методический фонд кафедры «Художественное проектирование предметно-пространственной среды»