



УТВЕРЖДЕНО:
Ученым советом Высшей школы
дизайна
Протокол № 1
от «09» сентября 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.Б.9 «Информационные технологии в дизайне»

основной профессиональной образовательной программы высшего образования –
программы бакалавриата
по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн
направленность (профиль): Дизайн костюма
Квалификация: бакалавр
год начала подготовки: 2020

Разработчик (и):

должность	ученая степень и звание, ФИО
Старший преподаватель Высшей школы дизайна	Попов С.А.

Рабочая программа согласована и одобрена директором ОПОП:

должность	ученая степень и звание, ФИО
Профессор Высшей школы дизайна	проф. Васильев А.А.



1. Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к базовой части.

Дисциплина реализуется в Высшей школе дизайна.

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

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

- Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- Способностью 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);
- Способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способностью 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: занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практического задания по теме занятия, работы в группах, 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 дизайне костюма, основы производственного мастерства в дизайне костюма, основы искусства шрифта, проектная деятельность, 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)
---------	-----------------------	---



1.	ОПК-4	Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
2.	ОПК-6	Способностью 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	Способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
4.	ПК-6	Способностью 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 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к базовой части.

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

Освоение компетенции ОПК-4 начинается при изучении дисциплины Информационные технологии в дизайне, продолжается при изучении дисциплин Компьютерные технологии в дизайне костюма, Основы искусства шрифта, Художественное моделирование костюма, заканчивается при подготовке и защите выпускной квалификационной работы.

Освоение компетенции ОПК-6 начинается при изучении дисциплины Информационные технологии в дизайне, продолжается при изучении дисциплины Компьютерные технологии в дизайне костюма, производственной и преддипломной практик, заканчивается при подготовке и защите выпускной квалификационной работы.

Освоение компетенции ОПК-7 начинается при изучении дисциплины Информационные технологии в дизайне, продолжается при изучении дисциплины Компьютерные технологии в дизайне костюма, производственной и преддипломной практик, заканчивается при подготовке и защите выпускной квалификационной работы.

Освоение компетенции ПК-6 начинается при изучении дисциплины Информационные технологии в дизайне, продолжается при изучении дисциплин Проектирование в дизайне костюма, Основы производственного мастерства в дизайне костюма, Компьютерные технологии в дизайне костюма, производственной и преддипломной практик, заканчивается при подготовке и защите выпускной квалификационной работы.

Цель курса – 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.

Задачи курса – в процессе обучения студенты должны: получить, закрепить и развить необходимые навыки 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 дизайне костюма, проектирование в дизайне костюма, основы производственного мастерства в дизайне костюма, основы искусства шрифта, проектная деятельность, 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 зачетных единиц/ 72 акад. часов.

(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
1.4	Форма промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен)	Зачет 2	Зачет 2
2	Самостоятельная работа обучающихся	34	34
3	Общая трудоемкость час з.е.	72	72
		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, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	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					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
2 3		1.2 Заливка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
3 3		1.3 Приемы редактирования объектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем								СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации		
4 3		1.4 Трассировка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
5 3		1.5 Применение эффектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
6 3	1 контрольная точка	Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw				тестирование					5	подготовка к тестированию



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
6 3	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Основы работы в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
7 3		2.2. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
8 3		2.3. Работа с цветом в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
9 3		2.4. Цвет и цветовые модели. Управление цветом.			2	выполнение практического задания по теме					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
					занятия							
10 3		2.5. Приемы редактирования объектов в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
11 3		2.6. Инструменты рисования объектов			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
12 3		2.7. Трассировка в Adode Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
13		2.8. Применение			2	выполнение					1	самоподготовка к



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
3		эффектов в Adobe Illustrator				практического задания по теме занятия						практическим занятиям по теме
14 3		2.9. Векторные эффекты. Растровые эффекты			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
15 3		2.10. Создание сложных изображений в Adobe Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
16 3		2.11. Создание и редактирование двумерных и трехмерных			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
		изображений										
17 3		2.12. Овладение приемами создания комбинированных изображений			2	Работа в группах					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
18 3	2 контрольная точка	Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»				тестирование					5	подготовка к тестированию
18 3	3 контрольная точка	Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи				оценка выполнения контрольных заданий					5	выполнение практического задания



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
		графического пакета Adobe Illustrator										
18 3	4 контрольная точка	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра				Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии					2	Подготовка работ к просмотру



Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия: лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
18 3		Групповая консультация							2	Групп. Конс.		
Промежуточная аттестация – зачет – 2 час.												



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

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

№ п/п	Тема, трудоемкость в акад.ч.	Учебно-методическое обеспечение
1.	1. Программа векторной графики CorelDraw - 10 час.	1. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — ЭБС znanium.com Режим доступа: http://znanium.com/bookread2.php?book=894969
2.	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator - 24 часа	2. Гагарина Л.Г. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 288 с. ЭБС znanium.com Режим доступа: http://znanium.com/bookread2.php?book=961571 3. Платонова Н.С. Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : курс лекций / Н.С. Платонова. — Москва : Интуит НОУ, 2016. — 226 с. — ISBN 978-5-9963-0038-9. ЭБС book.ru Режим доступа: https://www.book.ru/book/918233/view2/1 4. 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 Режим доступа: http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350482 5. Основы рекламы: Хрестоматия / А.Н. Мудров. - М.: Магистр: ИНФРА-М, 2012. - М.: Магистр: ИНФРА-М, 2012. - 416 с. ISBN 978-5-9776-0212-9 ЭБС znanium.com Режим доступа: http://znanium.com/catalog/product/332300 6. Компьютерная графика: Учебное пособие : учебное пособие / И.В. Григорьева. — Москва : Прометей, 2012. — 298 с. — ISBN 978-5-4263-0115-3. ЭБС book.ru Режим доступа: https://www.book.ru/book/914846/view2/1 7. Компьютерная графика: учебное пособие./ Хвостова И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В. Ставрополь, Северо-Кавказский федеральный университет, 2014. ЭБС book.ru Режим доступа: https://www.book.ru/book/928659/view2/1 Электронный журнал «Информационные технологии и вычислительные системы»

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

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

№ пп	Индекс компе-	Содержание компетенции	Раздел дисциплины,	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции (или
------	---------------	------------------------	--------------------	---



	тенции	(или ее части)	обеспечивавший этапы формирования компетенции(или ее части)	ее части) обучающийся должен:		
				знать	уметь	владеть
1.	ОПК-4	Способностью 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 современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в профессиональной деятельности	компьютерным и технологиями при решении конкретной задачи в профессиональной деятельности
2.	ОПК-6	Способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	1.Программа векторной графики CorelDraw 2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	возможности компьютерной графики в создании графических решений по эскизу, основные требования информационной безопасности	решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий, выполнять изображения средствами графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator	информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных задач профессиональной деятельности - методами работы в векторной графике
3.	ОПК-7	Способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее	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,	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее	Навыками поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, представления



		в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий		представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
4.	ПК-6	Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	1.Программа векторной графики CorelDraw 2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	программ векторной графики CorelDraw и Adobe Illustrator для создания графических решений по эскизу	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	методами работы в векторной графике

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

Результат обучения по дисциплине	Показатель оценивания	Критерий оценивания	Этап освоения компетенции
Знать методы поиска, современных компьютерных методов обработки и редактирования графической информации, навыки выполнения оформительских изображений средствами графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator. Уметь применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в профессиональной деятельности. Владеть компьютерными технологиями при решении конкретной задачи в профессиональной деятельности	Тестирование, выполнение практических заданий	Студент продемонстрировал знание методов поиска, современных компьютерных методов обработки и редактирования графической информации, навыков выполнения оформительских изображений средствами графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator. Студент продемонстрировал умение применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в профессиональной деятельности. Студент продемонстрировал владение компьютерными технологиями при решении конкретной задачи в профессиональной деятельности	Развитие и закрепление способности применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании



<p>Знать возможности компьютерной графики в создании графических решений по эскизу, основные требования информационной безопасности.</p> <p>Уметь решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий, выполнять изображения средствами графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator.</p> <p>Владеть информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных задач профессиональной деятельности - методами работы в векторной графике</p>	<p>Выполнение практических заданий</p>	<p>Студент продемонстрировал знание возможности компьютерной графики в создании графических решений по эскизу, основные требования информационной безопасности.</p> <p>Студент продемонстрировал умение решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий, выполнять изображения средствами графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator.</p> <p>Студент продемонстрировал владение информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных задач профессиональной деятельности - методами работы в векторной графике</p>	<p>Развитие и закрепление способности решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>
<p>Знать, 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.</p> <p>Уметь осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p>	<p>Тестирование, выполнение практических заданий</p>	<p>Студент продемонстрировал знание, 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.</p> <p>Студент продемонстрировал умение осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с</p>	<p>Развитие и закрепление способности осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>



Владеть 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		использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий. Студент продемонстрировал владение 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	
Знать программы векторной графики CorelDraw и Adobe Illustrator для создания графических решений по эскизу. Уметь применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике. Владеть методами работы в векторной графике	Тестирование, выполнение практических заданий	Студент продемонстрировал знание программ векторной графики CorelDraw и Adobe Illustrator для создания графических решений по эскизу. Студент продемонстрировал умение применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике. Студент продемонстрировал владение методами работы в векторной графике	Развитие и закрепление способности применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

Контроль промежуточной успеваемости студентов по дисциплине строится на балльно-рейтинговой системе и заключается в суммировании баллов, полученных студентом по результатам текущего контроля и итоговой работы.

Критерии и шкала оценивания освоения этапов компетенций на промежуточной аттестации

В качестве внутренней шкалы текущих оценок используется 80 балльная оценка обучающихся, как правило, по трем критериям: посещаемость, текущий контроль успеваемости, активность на учебных занятиях.

Рейтинговая оценка обучающихся по каждой дисциплине независимо от ее общей трудоемкости (без учета результатов экзамена/дифференцированного зачета) определяется по 80-балльной шкале в каждом семестре. Распределение баллов между видами контроля рекомендуется устанавливать в следующем соотношении:

- посещение учебных занятий (до 30 баллов за посещение всех занятий);
- текущий контроль успеваемости (до 50 баллов), в том числе:
 - 1 задание текущего контроля (0-10 баллов)



2 задание текущего контроля (0-10 баллов)

3 задание текущего контроля (0-10 баллов)

4 задание текущего контроля (0-15 баллов);

Результаты текущего контроля успеваемости при выставлении оценки в ходе промежуточной аттестации следующим образом.

Оценка «отлично» может быть выставлена только по результатам сдачи экзамена/дифференцированного зачета. Автоматическое проставление оценки «отлично» не допускается.

Если по результатам текущего контроля обучающийся набрал:

71-80 балл — имеет право получить «автоматом» «зачтено» или оценку «хорошо»;

62-70 баллов — имеет право получить «автоматом» «зачтено» или оценку «удовлетворительно»;

51-61 балл — обязан сдавать зачет/экзамен;

50 баллов и ниже — не допуск к зачету/экзамену.

Технология выставления итоговой оценки, в том числе перевод в итоговую 5-балльную шкалу оценки определяется следующим образом:

Таблица перевода рейтинговых баллов в итоговую 5 — балльную оценку

Баллы за семестр	Автоматическая оценка		Баллы за зачет	Баллы за экзамен	Общая сумма баллов	Итоговая оценка
	зачтено	экзамен	min	max		
71-80*	зачтено	4 (хорошо)	18	20	89-90	4 (хорошо)
					91-100	5 (отлично)
62-70*	зачтено	3 (удовлетворительно)	15	20	77-90	4 (хорошо)
51-61*	Допуск к зачету/экзамену	3 (удовлетворительно)	11	20	62-75	3 (удовлетворительно)
					76-81	4 (хорошо)
50 и менее	Не допуск к зачету, экзамену					-

*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	0-15 баллов	1-5 баллов
Итого – 80 баллов				



Виды средств оценивания, применяемых при проведении текущего контроля и шкалы оценки уровня знаний, умений и навыков при выполнении отдельных форм текущего контроля

Средство оценивания - тестирование

Критерии оценки при проведении тестирования (20 вопросов):

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 10 правильных ответов, 2 балла выставляется за 11 правильных ответов, 3 балла выставляется за 12 правильных ответов, 4 балла - за 13 правильных ответов, 5 баллов - за 14 правильных ответов, 6 баллов - за 15 правильных ответов, 7 баллов - за 16 правильных ответов, 8 баллов - за 17 правильных ответов, 9 баллов – за 18 правильных ответов, 10 баллов - за 19-20 правильных ответов

Средство оценивания – контрольное практическое задание

Задание считается выполненным при выполнении не менее 50% практических заданий по теме блока

Критерии оценки	<ul style="list-style-type: none">– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator– векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил;– при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Показатели оценки	маx 10 баллов
9 – 10 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения
7 – 8 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, но с незначительными замечаниями по качеству исполнения
5 – 6 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, но с замечаниями по качеству исполнения
3-4 балла	Задание считается выполненным при выполнении 75% практических заданий по теме блока
1-2 балла	Задание считается выполненным при выполнении не менее 50% практических заданий по теме блока



Средство оценивания – групповой проект

Задание считается выполненным при выполнении не менее 50% практических заданий

Критерии оценки	<ul style="list-style-type: none">– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator– векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил;– при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Показатели оценки	маx 35 баллов
13-15 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения, оригинальное конструктивное и композиционное решение
10-12 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения
7-9 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, с замечаниями по качеству исполнения
4-6 баллов	Задание считается выполненным при выполнении 75% практических заданий по теме блока
1-3 балла	Задание считается выполненным при выполнении не менее 50% практических заданий по теме блока

Виды средств оценивания, применяемых при проведении промежуточной аттестации и шкалы оценки уровня знаний, умений и навыков при их выполнении

Зачет проводится в форме творческого просмотра и оценки практических заданий, выполненных на практических занятиях.

Критерии оценки	<ul style="list-style-type: none">– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator– векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил;– при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Отлично (5)	Выполнено не менее 100% практических заданий без замечаний по качеству



	исполнения, предложено оригинальное конструктивное и композиционное решение
Хорошо (4)	Выполнено не менее 100% практических заданий, с несущественными замечаниями по качеству исполнения
Удовлетворительно (3)	Выполнено не менее 100% практических заданий, с замечаниями по качеству исполнения
Неудовлетворительно (2)	Зачет считается не сданным при выполнении менее 100% практических заданий
Зачет	Зачет считается сданным при выполнении не менее 100% практических заданий
Не зачет	Зачет считается не сданным при выполнении менее 100% практических заданий

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. Выполнение контрольного задания – 5 макетов элементов фирменного стиля	1.1. Выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw – оценивается на 5 неделе 0-10 баллов
6-17 3	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Тестирование (20 вопросов) 2.1 Выполнение контрольного задания – 3 макетов элементов фирменного стиля	2.1. Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов – тестирование проводится на 17 неделе 0-10 баллов 2.2. Выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета Adobe Illustrator – оценивается на 17 неделе 0-10 баллов
18 5	Защита группового проекта	Групповой проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра	Оценивается на 18 неделе – 0-15 баллов

7.4. Тестовые задания



Тестовые задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:

- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способностью 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);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Задание - Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов. Правильные ответы выделены полужирным шрифтом.

1. Палитра Swatches предназначена для хранения и отображения:

- готовых образцов изображений
- образцов заливок всех видов, которые можно применить к контурам
- образцов декоративных заливок, которые можно применить к контурам

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

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

- образец создан не будет
- ему будет присвоено имя, предлагаемое программой по умолчанию
- его можно использовать только в текущем сеансе программы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

3. Какого типа градиента нет в программе Adobe Illustrator:

- линейный
- ромбический
- радиальный

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

4. Можно ли применить градиент через палитру GRADIENT сразу к нескольким объектам:

- да
- нет
- только если объекты сгруппированы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

5. Можно ли применить инструмент градиент сразу к нескольким объектам:

- да



- нет
- только если объекты сгруппированы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

6. Можно ли при редактировании градиентной и сетки выделить сразу несколько точек:

- да
- нет
- зависит от настроек

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

7. Можно ли использовать градиент для создания образца заливки:

- да
- нет
- можно, если преобразовать градиент при помощи команды EXPAND

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

8. Что произойдет, если ввести значение толщины линии без указания единицы измерения:

- программа воспримет значение в миллиметрах
- программа воспримет значение в пунктах
- выдаст ошибку, т.к. обязательно определять единицы измерения
- с помощью какого инструмента можно управлять точкой объекта:

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

9. Blend Tool – это:

- вспомогательная программа для создания плавных переходов
- инструмент плавного перехода от одной формы в другую, от одного цвета в другой
- инструмент создания объема фигур

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

10. Горячие клавиши приближения к объекту или увеличения масштаба:

- Ctrl +
- Ctrl Tab л.кн.мыши
- скролл на мышке

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

11. Можно ли написать текст внутри фигуры произвольной формы:

- 1. нет
- только если форма замкнута
- можно

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая



12. Можно ли текст раскрасить градиентом:

- да
- нет
- можно, когда превратим его в объект с помощью команды Ctrl+Shift+O или превращение в кривые

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

13. Как нарисовать прямую в строго горизонтальном положении:

- Зажав Alt+Tab
- Зажав Shift
- Горизонтально нарисовать невозможно

Время выполнения – 1 мин.

Форма – закрытая

14. Для чего нужен инструмент Perspective Grid Tool:

- для просмотра и управления сеткой перспективы
- для просмотра каркаса изображения
- для привязки объекта

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

15. Палитра Pathfinder используется для:

- Придания плоским формам объема фигур 3D
- Разложения объектов на составные части
- Объединения, вычитания, пересечения и вычленения объектов относительно друг друга

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

16. С помощью Shift объект разворачивается строго на:

- 45 градусов
- 15 градусов
- Зависит от настройки программы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

17. Инструмент Scale Tool вызывает окошко настройки параметров через:

- Кликнуть Enter
- Зажав Shift
- Через команду Object – Transform – Scale

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

18. С помощью какой команды или инструмента можно написать текст по волне (кривой линии):

- Blend Tool
- Type tool
- print tool

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая



19. Работает ли Adobe Illustrator с растровой графикой, т.е. добавляет ли эффекты, делает цветокоррекцию изображений или можно только поместить ее в программу? Опишите, что можно делать с растровой графикой в Illustrator:

- да можно работать, трассировать и обрезать
- можно делать цветокоррекцию
- можно добавлять только эффекты

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

20. Что такое трэйссинг изображения? Для чего он нужен:

- Перевод из растра в вектор
- преобразование векторного объекта
- преобразование текста в кривые

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

Типовые практические задания

Контрольные практические задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:

- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способностью 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);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

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 грамотах и сертификатов по эскизу согласно задания на проектирование с использованием графического пакета Adobe Illustrator

7.4. Содержание занятий семинарского типа



Преподавание дисциплины «Информационные технологии в дизайне» предусматривает проведение занятий семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта.

Практическое занятие – это разновидность контактной работы с преподавателем, в ходе которой формируются и закрепляются необходимые для дизайнера общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

В качестве основных форм организации учебного процесса по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» в предлагаемой методике обучения выступают занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта. Степень освоения компетенций оценивается как оценка выполнения практических заданий, которые студент выполняет на практических занятиях под руководством преподавателя.

Раздел 1. Программа векторной графики CorelDraw

Практические занятия 1.1

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Интерактивные инструменты CorelDraw

Цель занятия: освоение приёмов работы с интерактивными инструментами в CorelDraw

Практические навыки:

познакомиться и овладеть навыками работы с интерактивными инструментами в CorelDraw

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 1.2

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Заливка в CorelDraw

Цель занятия: освоение приёмов работы с заливками в CorelDraw

Практические навыки: повторить работатть с заливками в CorelDraw

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 1.3

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия:

Приемы редактирования объектов в CorelDraw

Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов в CorelDraw

Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов в CorelDraw

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 1.4

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Трассировка в CorelDraw

Цель занятия: освоение приёмов Трассировки фото в CorelDraw



Практические навыки: повторить Трассировку фото в CorelDraw
Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 1.5

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Применение эффектов в CorelDraw

Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в CorelDraw

Практические навыки: повторить применения эффектов в CorelDraw

Продолжительность занятия – 2 часа

Раздел 2. Программа векторной графики Adobe Illustrator

Практические занятия 2.1

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Основы работы в Adobe Illustrator.

Цель занятия: освоение приёмов работы в Adobe Illustrator.

Практические навыки: познакомиться и овладеть профессиональной терминологией, ознакомиться с профессиональными инструментами и материалами в графическом пакете.

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 2.2

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Настройка программы, настройка документа.

Интерфейс пользователя

Цель занятия: освоение приёмов работы в Adobe Illustrator.

Практические навыки: повторить работать с цветом

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 2.3

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Работа с цветом в Adobe Illustrator.

Цель занятия: освоение приёмов работы в Adobe Illustrator.

Практические навыки: повторить работать с цветом

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 2.4

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия Цвет и цветовые модели. Управление цветом.

Цель занятия: освоение приёмов работы в Adobe Illustrator.

Практические навыки: повторить работать с цветом

Продолжительность занятия – 2 часа



Практические занятия 2.5

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия:

Приемы редактирования объектов в Adode Illustrator

Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов

Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 2.6

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Инструменты рисования объектов

Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов

Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 2.7

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Трассировка в Adode Illustrator

Цель занятия: освоение приёмов Трассировки фото в Adode Illustrator

Практические навыки: повторить Трассировку фото в Adode Illustrator

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 2.8

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Применение эффектов в Adode Illustrator

Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator

Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode Illustrator

Продолжительность занятия – 2 часов

Практические занятия 2.9

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Векторные эффекты. Растровые эффекты

Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator

Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode Illustrator

Продолжительность занятия – 2 часов

Практические занятия 2.10

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия:

Создание сложных изображений в Adode Illustrator

Цель занятия: освоение приёмов создание сложных изображений в Adode Illustrator



Практические навыки: создание сложных изображений в Adode Illustrator
Продолжительность занятия – 2 часов

Практические занятия 2.11

Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: *Создание и редактирование двухмерных и трехмерных изображений*

Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator

Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode Illustrator

Продолжительность занятия – 2 часов

Практические занятия 2.12

Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: *Овладение приемами создания комбинированных изображений*

Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator

Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode Illustrator

Продолжительность занятия – 2 часов

Интерактивные практические занятия

Практические занятия проводятся с использованием активных и интерактивных форм обучения:

Работа в группах.

В ходе занятий перед группой обучающихся ставятся задачи - практическое выполнение векторных объектов.

Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения, а также необходимые практические умения и навыки компьютерного моделирования.

Методика применения ОС

Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее аспекты: нужно убедиться, что учащиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими.

Разработка проекта

В методе проектов студенты разрабатывают общую концепцию фирменного стиля, которая складывается из авторских эскизов, выполненных каждым обучающимся в соответствии с общим заданием группового проекта – выполнить элементы фирменного стиля с применением компьютерной графики в 3 семестре.

Методика применения ОС

Проектная технология: стадии проекта



1. Организационно-подготовительная стадия – проблематизация, разработка проектного задания (выбор);
2. Разработка проекта;
3. Выполнение проекта – технологическая стадия – обучающиеся должны выполнить элементы фирменного стиля в соответствии с заданием;
4. Заключительная стадия (общественная презентация, обсуждение).

Проектный метод используется в рамках группового проектного обучения, развивает навыки работы в коллективе, организаторские способности студентов, способность осуществлять различные виды деятельности (как в роли руководителей, так и в роли исполнителей).

Заключительная стадия – в конце семестра проводится защита группового проекта, создается комиссия из преподавателей. Каждому из участников проектной группы задаются вопросы, обсуждаются достоинства и недостатки каждой представленной презентации.


8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

8.1. Основная литература

1. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — ЭБС znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=894969>
2. Гагарина Л.Г. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 288 с. ЭБС znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=961571>
3. Платонова Н.С. Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : курс лекций / Н.С. Платонова. — Москва : Интуит НОУ, 2016. — 226 с. — ISBN 978-5-9963-0038-9. ЭБС book.ru Режим доступа: <https://www.book.ru/book/918233/view2/1>
4. 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 Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350482>

8.2. Дополнительная литература

1. Основы рекламы: Хрестоматия / А.Н. Мудров. - М.: Магистр: ИНФРА-М, 2012. - М.: Магистр: ИНФРА-М, 2012. - 416 с. ISBN 978-5-9776-0212-9 ЭБС znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/332300>
2. Компьютерная графика: Учебное пособие : учебное пособие / И.В. Григорьева. — Москва : Прометей, 2012. — 298 с. — ISBN 978-5-4263-0115-3. ЭБС book.ru Режим доступа: <https://www.book.ru/book/914846/view2/1>
3. Компьютерная графика: учебное пособие./ Хвостова И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В. Ставрополь, Северо-Кавказский федеральный университет, 2014. ЭБС book.ru Режим доступа: <https://www.book.ru/book/928659/view2/1>

	ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТУРИЗМА И СЕРВИСА»	СМК РГУТиС
		<i>Лист 31 из 33</i>

Электронный журнал «Информационные технологии и вычислительные системы»

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

www.znaniium.com

www.public.ru,

www.integrum.ru,

www.sovetnik.ru,

www.raso.ru

8.4. Перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных системам

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows 7

Microsoft Office Standard 2007

Microsoft Open License

Adobe Photoshop CS -

CorelDRAW Graphics Suite X3

Современные профессиональные базы данных:

Электронный каталог Российской национальной библиотеки <http://primo.nlr.ru/>

Портал открытых данных Министерства культуры Российской Федерации

<http://opendata.mkrf.ru/>

Бесплатная библиотека элементов для проектов <https://www.bimobject.com>

Информационные справочные системы:

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

Российская государственная библиотека искусств <http://liart.ru/ru/>

Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru>

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 занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий (с использованием интерактивных технологий обучения), работы в группах, разработки проекта, а также самостоятельная работа обучающихся.

- практические занятия

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



(помимо самых простейших – логотип, пиктограмма и др.) выполнять по эскизу, соответствующего теме задания.

- *самостоятельная работа обучающихся*

Целью самостоятельной работы обучающихся (СРО) по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» является интенсивное освоение методов выполнения дизайн-проект средствами графических пакетов. Основными задачами СРО являются: приобретение опыта развитие самостоятельности, формирование профессиональных навыков.

Самостоятельная работа обучающихся 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.

Результаты СРО: эскизы, макеты полиграфической продукции, демонстрируются в аудитории и являются элементом итогового контроля.

Формы самостоятельной работы

Рабочей учебной программой дисциплины «Информационные технологии в дизайне» предусмотрено несколько видов самостоятельной работы: самоподготовка к практическим занятиям: подготовка макета полиграфической продукции для выполнения практического задания по теме, выполнение эскизов элементов фирменного стиля по темам практических занятий.

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:

Вид учебных занятий по дисциплине	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий с перечнем основного оборудования
Групповые и индивидуальные консультации, текущий контроль, промежуточная аттестация	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроекторное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения Автоматизированные рабочие места с возможностью выхода в сеть "Интернет" - Доска
Занятия семинарского типа	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроекторное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения Автоматизированные рабочие места с возможностью выхода в сеть "Интернет" - Доска
Самостоятельная работа обучающихся	помещение для самостоятельной работы, специализированная учебная мебель, ТСО: видеопроекторное оборудование, автоматизированные



	<p>рабочие места студентов с возможностью выхода в информационно-телекоммуникационную сеть "Интернет", доска;</p> <p>Помещение для самостоятельной работы в читальном зале Научно-технической библиотеки университета, специализированная учебная мебель автоматизированные рабочие места студентов с возможностью выхода информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет», интерактивная доска</p>
--	---