



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАиИ
О.С. Логунова

02.02.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

WEB ДИЗАЙН

Направление подготовки (специальность)

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль/специализация) программы

Педагогика дополнительного образования. Декоративно-прикладное искусство и дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения

заочная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	6

Магнитогорск
2023 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
25.01.2023, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ
02.02.2023 г. протокол № 4

Председатель _____ О.С. Логунова

Согласовано:

Зав. кафедрой Художественной обработки материалов

_____ С.А. Гаврицков

Рабочая программа составлена:

зав. кафедрой Дизайна, канд. пед. наук _____ А.Д. Григорьев

Рецензент:

директор ООО Производственно-коммерческой фирмы "Статус" _____ А.Н. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Web дизайн: формирование у студентов квалификация-бакалавр теоретических знаний по основам работы с интерфейсами, представлений о психологических аспектах взаимодействия человека с интерфейсом, а так же практических навыков проектирования Web дизайна .

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Web дизайн входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Пропедевтика

Колористика

Возрастная анатомия, физиология и гигиена

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Производственная – преддипломная практика

Основы графического дизайна

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Web дизайн» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-9	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
ОПК-9.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий
ОПК-9.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам
ОПК-9.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
ПК-3	Способен разрабатывать дополнительные общеобразовательные программы (программы учебных курсов, дисциплин (модулей)) и учебно-методические материалы для их реализации
ПК-3.1	Самостоятельно разрабатывает дополнительные общеобразовательные программы (программы учебных курсов, дисциплин (модулей)) и учебно-методические материалы для их реализации
ПК-3.2	Реализует в своей педагогической деятельности разработанные дополнительные общеобразовательные программы (программы учебных курсов, дисциплин (модулей)) и учебно-методические материалы

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 8,6 академических часов;
- аудиторная – 6 академических часов;
- внеаудиторная – 2,6 академических часов;
- самостоятельная работа – 90,7 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;
- подготовка к экзамену – 8,7 академических часов

Форма аттестации - экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Графический дизайн интерфейсов								
1.1 Предмет и базовые аспекты дисциплины «Графический дизайн интерфейсов»	6	2	2		4	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Отчет по самостоятельной работе; устный опрос	
1.2 Понятие пользовательского интерфейса и требования к нему		2	2		8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	
1.3 Психофизиология интерфейсов. Управление вниманием пользователя. Психология цвета		4	2		8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	
1.4 Применение шрифтов и эффектов в графическом дизайне интерфейсов		2	2		8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	

1.5 Визуальный дизайн интерфейсов. Гештальт-принципы в графическом дизайне интерфейсов	2	2		8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	
1.6 Психология формы. Форма в графическом дизайне интерфейсов	2	2		8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	
1.7 Компоновка интерфейса. Организация пространства. Восприятие пространства в теории и практике графического дизайна интерфейсов	2	4		12	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	
1.8 Этика и управление разработкой интерфейсов	2	2		15	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям; подготовка к итоговой контрольной работе	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос; итоговая контрольная работа	
Итого по разделу	18	18		71			
Итого за семестр	18	18		71		экзамен	
Итого по дисциплине	18	18		71		экзамен	

5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «Графический дизайн интерфейсов» используются следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Применяемые формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Лабораторная работа – организация учебной работы с реальными материальными и информационными объектами, экспериментальная работа с аналоговыми моделями реальных объектов.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Применяемые формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие на основе кейс-метода – обучение в контексте моделируемой ситуации, воспроизводящей реальные условия научной, производственной, общественной деятельности. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

3. Игровые технологии – организация образовательного процесса, основанная на реконструкции моделей поведения в рамках предложенных сценарных условий.

Применяемые формы учебных занятий с использованием игровых технологий:

Ролевая игра – имитация или реконструкция моделей ролевого поведения в предложенных сценарных условиях.

4. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания.

Применяемые формы учебных занятий с использованием технологий проектного обучения:

Информационный проект – учебно-познавательная деятельность с ярко выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации о каком-то объекте, ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение для презентации более широкой аудитории).

5. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды.

Применяемые формы учебных занятий с использованием интерактивных

технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Применяемые формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Логунова, О.С. Теоретические и практические основы проектирования пользовательского интерфейса [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О.С. Логунова, Е.А. Ильина, Ю.Б. Кухта. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – 70 с. – Режим

доступа:

<http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Логунова%20О.%20С.%20Теоретические%20и%20практические%20основы%20проектирован.pdf&reserved=Логунова%20О.%20С.%20Теоретические%20и%20практические%20основы%20проектирован> (дата обращения 21.01.2021).

2. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин; под ред. Л.Г. Гагариной. – М.: ИД

б) Дополнительная литература:

1. Абрамян, А.В. Разработка пользовательского интерфейса на основе системы Windows Presentation Foundation [Электронный ресурс]: учебник / А.В. Абрамян, М.Э. Абрамян; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону; Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017. – 301 с. – ISBN 978-5-9275-2375-7. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/1020507> (дата обращения 21.01.2021).

2. Кравченко, Л.В. Photoshop шаг за шагом. Практикум [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. – 136 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/939891> (дата обращения 21.01.2021).

3. Логунова, О.С. Человеко-машинное взаимодействие. Теория и практика [Текст]: учеб. пособие / О.С. Логунова, Е.А. Ильина. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2006. – 191 с.

4. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Т.В. Макарова. – Омск: ОмГТУ, 2015. – 240 с. – ISBN 978-5-8149-2115-4. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/149130> (дата обращения: 21.01.2021).

5. Макова, Н.Е. Технологии обработки графической информации (Adobe Photoshop) [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.Е. Макова. – Воронеж: Мичуринский ГАУ, 2019. – 48 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/157840>

(дата обращения: 21.01.2021).

6. Рудалев, В.Г. Разработка веб-интерфейсов для доступа к данным [Электронный ресурс]: учеб. пособие / В.Г. Рудалев, А.В. Дылевский. – Воронеж: ВГУ, 2017. – 35 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/154783> (дата обращения: 21.01.2021).

7. Терещенко, П.В. Интерфейсы информационных систем [Электронный ресурс]: учеб. пособие / П.В. Терещенко, В.А. Астапчук. – Новосибирск: НГТУ, 2012. – 67 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/549047> (дата обращения: 21.01.2021).

8. Ткаченко, О.Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О.Н. Ткаченко. – М.: Магистр: ИНФРА-М, 2018. – 152 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/937425> (дата обращения 21.01.2021).

9. Ткаченко, О.Н. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О.Н. Ткаченко. – Омск: ОмГТУ, 2015. – 172 с. – ISBN 978-5-8149-2109-3. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/149164> (дата обращения: 21.01.2021).

в) Методические указания:

1. Логунова, О.С. Лабораторный практикум по дисциплине «Человеко-машинное взаимодействие» [Электронный ресурс]: лабораторный практикум / О.С. Логунова, Е.А. Ильина, Ю.Б. Кухта. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2017. – 39 с. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Логунова%20О.%20С.%20Л%20лабораторный%20практикум%20по%20дисциплине%20Человеко-%20м.pdf&reserved=Логу>

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
FAR Manager	свободно	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://magtu.informsystema.ru/Marc.html?locale=ru
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/

Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа. Оснащение: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

Учебные аудитории для проведения лабораторных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащение: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации; персональные компьютеры с пакетом MS Office, Adobe Photoshop Extended CS5 12, Adobe Design Premium CS5.5 (Adobe Illustrator CS5), выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся. Оснащение: персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Оснащение: шкафы для хранения учебно-методической документации и учебно-наглядных пособий.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Приложение 1

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа включает в себя подготовку к занятиям: поиск и изучение литературы, сбор и анализ иллюстративного материала, выполнение графических работ. Самостоятельная работа студентов предполагает выполнение лабораторных работ.

Темы лабораторных работ:

№1. Adobe Photoshop: Базовые операции при редактировании изображений.

№2. Adobe Photoshop: Текстовые эффекты.

№3. Adobe Photoshop: Создание текстур.

№4. Adobe Photoshop: Эффекты имитации.

№5. Adobe Photoshop: Создание рамок.

№6. Adobe Photoshop: Имитация объёма.

№7. Adobe Photoshop: Создание сложных растровых изображений.

№8. Основные инструменты программы Adobe Illustrator.

№9. Инструмент «Шрифт» в программе Adobe Illustrator.

№10. Рисование в программе Adobe Illustrator.

№11. Разработка концепции пользовательского интерфейса.

№12. Разработка графического дизайна интерфейса.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ПК-3: Способен разрабатывать дополнительные общеобразовательные программы (программы учебных курсов, дисциплин (модулей)) и учебно-методические материалы для их реализации		
<p>ПК-3.1: Самостоятельно разрабатывает дополнительные общеобразовательные программы (программы учебных курсов, дисциплин (модулей)) и учебно-методические материалы для их реализации</p>	<p>Использует принципы, методы и средства информационной и библиографической культуры для решения стандартных задач профессиональной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>	<p>Перечень теоретических вопросов к зачету</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике: понятие цвета, спектральная чувствительность глаза, цветовой диапазон, цветовая гамма, глубина цветов. 2. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB. 3. Изложите основные сведения о цветовой модели CMYK. 4. Изложите основные сведения о цветовой модели Lab. 5. Изложите основные сведения о цветовой модели HSB. 6. Понятие композиции. 7. Правила комфортности. 8. Средства организации композиции. 9. Способы выделения композиционного центра. 10. Назначение и принципы работы программы векторной графики Adobe Illustrator. 11. Основные инструменты формирования и редактирования изображения программы Adobe

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>Illustrator.</p> <p>12. Инструменты группы рисование программы Adobe Illustrator.</p> <p>13. Изложите основные сведения о методах имитации графики в Adobe Photoshop: создание карандашного наброска, рисунка углем, карандашом, пером и т.д.</p> <p>14. Опишите этапы обработки фотографического изображения для имитации графики, технику работы с масками и слоями (Adobe Photoshop).</p> <p>15. Расскажите о методике работы с фильтрами, имитирующими графику, использовании специальных плагинов для имитации графики (Adobe Photoshop).</p> <p>16. Изложите основные сведения о методах имитации живописи акварелью, гуашью, маслом и т.д. (Adobe Photoshop).</p> <p>17. Опишите методику обработки фотографического изображения для имитации живописи (Adobe Photoshop).</p> <p>18. Расскажите о принципах работы с фильтрами, имитирующими живопись, использования масок и фильтров, слоев, использования специальных плагинов для имитации живописи (Adobe Photoshop).</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>19. Опишите принципы рисования кистями (Adobe Photoshop).</p> <p>20. Опишите принципы использование стилей слоя (Adobe Photoshop).</p> <p>21. Изложите основные сведения о текстовых эффектах, о создании различных поверхностей и узоров (Adobe Photoshop).</p> <p>22. Опишите методику выделения и маскирования (Adobe Photoshop).</p> <p>23. Назначение и принципы работы программы растровой графики Adobe Photoshop.</p> <p>Перечень практических заданий для зачета</p> <p>1. Проведите композиционный анализ предложенного сложного графического образа (картины, фотографии и т.п.).</p> <p>2. Изобразите графические иллюзии на предложенных изображениях в Adobe Photoshop.</p> <p>3. Создайте изображение в Adobe Photoshop, подобное тому, что вы видите на предложенном рисунке, используя полученные знания. Примените инструменты выделения и рисования, фильтры, эффекты.</p> <p>4. Создайте изображение в Adobe Photoshop, подобное тому, что Вы видите на предложенном рисунке, используя полученные</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>знания. Создайте сложное растровое изображение.</p> <p>5. Сверстать в Adobe Illustrator презентационный планшет на заданную тематику.</p> <p>6. Сверстать в Adobe Illustrator разворот журнала по заданной тематике, используя модульный принцип.</p>
<p>ПК-3.2: Реализует в своей педагогической деятельности разработанные дополнительные общеобразовательные программы (программы учебных курсов, дисциплин (модулей)) и учебно-методические материалы</p>	<p>Решает стандартные задачи профессиональной деятельности с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>Комплексное задание Необходимо скомпоновать графический дизайн интерфейса на выбранную заранее тему. Техническое задание: Провести исследование предметной области и конкурентов, описать портрет пользователя системы и сформировать функциональное описание проекта. Разработать концепцию интерфейса под описанную функциональность, разработать дизайн ключевых экранов. При выполнении работы учитывать основные требования информационной безопасности.</p>
<p>ОПК-9: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>		
<p>ОПК-9.1: Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий</p>	<p>- Основные принципы применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике</p> <p>- Состав проектной документации и современные средства информационных технологий и компьютерной реализации для создания проекта и проектной документации.</p> <p>- Основные определения и понятия проектной графики, понимать</p>	<p>1. Что значит термин мультимедиа?</p> <p>а) это современная технология позволяющая объединить в компьютерной системе звук, текст, видео и изображения;</p> <p>б) это программа для обработки текста;</p> <p>в) это система программирования видео,</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
	уместность выбора того или иного пластического языка, знать культурологический контекст,	<p>изображения; г) это программа компиляции кода.</p> <p>2. Отметьте положительную сторону технологии мультимедиа?</p> <p>а) эффективное воздействие на пользователя, которому оно предназначена; б) использование видео и анимации; в) конвертирование видео; г) использование видео и изображений.</p> <p>3. Сколько моделей организации элементов в различных типах средств информатизации Вы знаете?</p> <p>а) 2; б) 4; в) 5; г) 3.</p> <p>4. Какой тип графики состоит из множества различных объектов линий, прямоугольников?</p> <p>а) векторная; б) растровая; в) инженерная; г) 3D-графика.</p> <p>5. Сколько категорий программ для создания векторной графики Вы знаете?</p> <p>а) 2; б) 3; в) 4; г) 5.</p> <p>6. Какая программа относится к программе автоматизированного проектирования?</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>а) Компас; б) Циркуль; в) Раскат; г) Adobe Draw.</p> <p>7. Сколько подходов к моделированию трёхмерных объектов существует?</p> <p>а) 3; б) 4; в) 2; г) 5.</p> <p>8. К какому типу относится моделирование, в котором объекты описываются с помощью алгоритма или процедуры?</p> <p>а) процедурное моделирование; б) свободное моделирование; в) конструктивное моделирование; г) программное моделирование.</p> <p>9. Из каких элементов состоит растровая графика?</p> <p>а) пиксел; б) дуплекс; в) растр; г) геометрических фигур.</p> <p>10. Что такое цветовой режим?</p> <p>а) метод организации битов с целью описания цвета; б) это управление цветовыми характеристиками изображения; в) это организация цвета; г) это режимы цветовой графики.</p> <p>11. Сколько цветов в цветовом режиме СМУК?</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>a) 4; б) 5; в) 2; г) 8.</p> <p>12. Какой из режимов предназначается для мониторов и телевизоров? a) RGB; б) CMYC; в) CMYK; г) WYUCW.</p> <p>13. Какой из стандартов НЕ входит в стандарты аналогового широко вещания? a) RAS; б) NTSC; в) SECAM; г) PAL.</p> <p>14. С какой скоростью демонстрируется фильм? a) 24 кадр/с; б) 25 кадр/с; в) 30 кадр/с; г) 10 кадр/с.</p> <p>15. Какая фирма производитель звуковых карт является одной из самых старейших? a) Creative; б) Soundbass; в) SoundMix; г) VolumeFix.</p> <p>16. Кто является основателем гипертекста? a) В. Буш; б) У. Рейган; в) И. Гейтс; г) Н. Мандола.</p> <p>17. Что такое Smil? a) язык разметки для создания интерактивных мультимедийных</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>презентаций; б) язык описания запрос; в) язык создания игр; г) язык программирования для обработки изображений .</p> <p>18. Язык разметки масштабируемой векторной графики созданной Консорциумом Всемирной паутины?</p> <p>а) SVG; б) SMIL; в) VBA; г) C++.</p> <p>19. Чем является текст в изображении SVG?</p> <p>а) текстом; б) графикой; в) скриптом; г) кодом.</p> <p>20. На основе какого языка возник язык ECMA Script?</p> <p>а) JScript; б) Visual Basic; в) PHP; г) Кобол.</p>
<p>ОПК-9.2: Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам</p>	<p>искать и систематизировать информацию, необходимую для создания и реализации проекта и проектной документации</p>	<p>1. В сети Интернет найдите Аналоги объекта дизайн-проектирования интерьера и осуществите анализ, заноса результаты в таблицу в любой компьютерной программе.</p>
<p>ОПК-9.3: Использует современные информационные технологии для решения задач</p>	<p>Уметь обучаться самостоятельно овладению информационными технологиями, компьютерному моделированию и визуализации дизайн-проектов интерьеров.</p>	<p>Тестовые задания для проверки знаний</p> <p>∧Операционная система:</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
<p>профессиональной деятельности</p>	<p>С помощью специализированных графических редакторов и программного обеспечения выполнять дизайн-проект интерьера, реализуемый в рамках дисциплины «Проектная деятельность». Владеет различными графическими редакторами для реализации и создания документации по дизайн-проектам</p>	<p>+система программ, которая обеспечивает совместную работу всех устройств компьютера по обработке информации</p> <p>-система математических операций для решения отдельных задач</p> <p>-система планового ремонта и технического обслуживания компьютерной техники</p> <p>∨</p> <p>∧Программное обеспечение (ПО) – это:</p> <p>+совокупность программ, позволяющих организовать решение задач на компьютере</p> <p>-возможность обновления программ за счет бюджетных средств</p> <p>-список имеющихся в кабинете программ, заверен администрацией школы</p> <p>∨</p> <p>∧Загрузка операционной системы – это:</p> <p>-запуск специальной программы, содержащей математические операции над числами</p> <p>+загрузка комплекса программ, которые управляют работой компьютера и организуют диалог пользователя с компьютером</p> <p>-вложение дискеты в дисковод</p> <p>∨</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p> ^\Прикладное программное обеспечение – это: -справочное приложение к программам +текстовый и графический редакторы, обучающие и тестирующие программы, игры -набор игровых программ V </p> <p> ^\Прикладное программное обеспечение: -программы для обеспечения работы других программ +программы для решения конкретных задач обработки информации -программы, обеспечивающие качество работы печатающих устройств V </p> <p> ^\Операционные системы: +DOS, Windows, Unix -Word, Excel, Power Point -(состав отделения больницы): зав. отделением, 2 хирурга, 4 мед. Сестры V </p> <p> ^\Системное программное обеспечение: +программы для организации совместной работы устройств компьютера как единой системы -программы для организации удобной системы размещения программ на </p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>диске</p> <p>-набор программ для работы устройства системного блока компьютера</p> <p>∨</p> <p>∧Сервисные (обслуживающие) программы:</p> <p>-программы сервисных организаций по бухгалтерскому учету</p> <p>-программы обслуживающих организаций по ведению делопроизводства</p> <p>+системные оболочки, утилиты, драйвера устройств, антивирусные и сетевые программы</p> <p>∨</p> <p>∧Системные оболочки – это:</p> <p>-специальная кассета для удобного размещения дискет с операционной системой</p> <p>+специальная программа, упрощающая диалог пользователь – компьютер, выполняет команды операционной системы</p> <p>-система приемов и способов работы конкретной программы при загрузке программ и завершении работы</p> <p>∨</p> <p>∧Пакет прикладных программ (ППП) – это ...</p> <p>-совокупность взаимосвязанных программных средств различного назначения,</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>собранные в единую библиотеку</p> <p>+комплекс программ, предназначенный для решения задач определенного класса</p> <p>- любые программы, собранные в одной папке на носителе информации</p> <p>∨</p> <p>∧Прикладное программное обеспечение общего назначения</p> <p>+текстовые и графические редакторы</p> <p>+системы управления базами данных (СУБД)</p> <p>- программы сетевого планирования и управления</p> <p>+оболочки экспертных систем и систем искусственного интеллекта</p> <p>-средства разработки приложений</p> <p>- бухгалтерские программы</p> <p>∨</p> <p>∧Прикладное программное обеспечение работает под управлением ...</p> <p>+операционных систем</p> <p>-систем управления базой данных</p> <p>- архиваторов</p> <p>+системного (базового) ПО</p> <p>∨</p> <p>∧Прикладные программы называют ...</p> <p>-утилитами</p> <p>+приложениями</p> <p>-драйверами</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>-браузерами V</p> <p>^Типы пакетов прикладных программ: -общего назначения (универсальные) -методо-ориентированные -аппаратно-ориентированные -объектно-ориентированные +глобальных сетей +организации (администрирования) вычислительного процесса -информационно-справочные V</p> <p>^Типичные ограничения проприетарного ПО – ограничения на ... +коммерческое использование -используемые платформы - рекламу +распространение +модификацию -использование в сетевых версиях V</p> <p>^Прикладное программное обеспечение – это +программы, написанные для пользователей или самими пользователями, для задания компьютеру конкретной работы +совокупность программ, необходимых для функционирования аппаратных средств</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>компьютера</p> <p>-все программы, необходимые для организации диалога пользователя с компьютером</p> <p>+комплекс программ, с помощью которых пользователь может решать свои информационные задачи из самых разных предметных областей, не прибегая к программированию</p> <p>∨</p> <p>∧Задачи пользователей для решения, которых предназначено прикладное ПО:</p> <p>+проведения досуга</p> <p>+создания документов, графических объектов, баз данных</p> <p>-настройки системных параметров</p> <p>+проведения расчетов</p> <p>-изменения режимов работы периферийных устройств</p> <p>+ускорения процесса обучения</p> <p>∨</p> <p>∧Самая известная программа оптического распознавания текстов</p> <p>-Prompt</p> <p>+Fine Reader</p> <p>-Fine Writer</p> <p>- Stylus</p> <p>∨</p> <p>∧Представители прикладного программного</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>обеспечения глобальных сетей:</p> <p>+средства доступа и навигации, Opera</p> <p>-средства разработки Web-приложений</p> <p>+почтовые программы для электронной почты (e-mail), The Bat</p>

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания

Промежуточная аттестация по дисциплине «Графический дизайн интерфейсов» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и навыков. Проводится в форме зачета в устной и письменной формах.

Показатели и критерии оценивания зачета

(в соответствии с формируемыми компетенциями и планируемыми результатами обучения):

– на оценку **«зачтено»** – обучающийся показывает высокий уровень знаний не только на уровне воспроизведения и объяснения информации, но и интеллектуальные навыки решения проблем и задач, нахождения уникальных ответов к проблемам, оценки и вынесения критических суждений;

– на оценку **«не зачтено»** – обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.