



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

17.02.2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА

Направление подготовки (специальность)
09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль/специализация) программы
Проектирование и разработка приложений для мобильных устройств

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	1
Семестр	1

Магнитогорск
2020 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 929)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
07.02.2020, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ
17.02.2020 г. протокол № 5

Председатель _____ О.С. Логунова

Согласовано:

Зав. кафедрой Вычислительной техники и программирования

Зав. кафедрой _____ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. филос. наук _____ Э.П. Чернышова

Рецензент:

Директор ООО ПКФ «Статус», _____ А.Н. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2021 - 2022 учебном году на заседании кафедры Дизайна

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

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2022 - 2023 учебном году на заседании кафедры Дизайна

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

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2023 - 2024 учебном году на заседании кафедры Дизайна

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

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

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Основы цифрового дизайна» являются: формирование у студентов направления подготовки 09.03.01 – Информатика и вычислительная техника, квалификация-бакалавр теоретических знаний о цифровом дизайне, представлений о психологических аспектах взаимодействия человека с интерфейсом, а так же практических навыков проектирования графического дизайна.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Основы цифрового дизайна входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

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

Для изучения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, сформированные в результате освоения дисциплин: «Изобразительное искусство», «Обществознание», «Информатика», «Черчение», «Геометрия» в объеме программы средней школы.

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

Основы разработки приложений для мобильных устройств на Java

UsaBility в сложных пользовательских интерфейсах

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

В результате освоения дисциплины (модуля) «Основы цифрового дизайна» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-7	Способность к созданию визуального стиля интерфейса программного продукта для мобильных устройств, стилизованных руководств к интерфейсу и визуализации данных
ПК-7.1	Оценивает визуальный стиль интерфейсов программного продукта для мобильных устройств
ПК-7.2	Оценивает корректность выбора средств визуализации при представлении интерфейсных решений для мобильных устройств
ПК-4	Владение знаниями и навыками по проектированию интерфейса по концепции или образцу, к формальной оценке интерфейса программного обеспечения мобильных устройств, к анализу обратной связи о пользовательском интерфейсе продукта
ПК-4.1	Оценивает качество проекта и реализации интерфейса программных продуктов для мобильных устройств

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

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

- контактная работа – 37 акад. часов;
- аудиторная – 36 акад. часов;
- внеаудиторная – 1 акад. часов
- самостоятельная работа – 71 акад. часов;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Основы цифрового дизайна								
1.1 Предмет и базовые аспекты дисциплины «Основы цифрового дизайна»	1	2	2		4	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1
1.2 Понятие цифрового дизайна. Дизайн как информационная система		2	2		10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1
1.3 Интерпретация основных категорий эстетики на основе информационного подхода		4	2		10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1
1.4 Психофизиология интерфейсов. Управление вниманием пользователя. Психология цвета		4	2/2И		10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1

1.5 Психология формы. Форма в цифровом дизайне	2	2		10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1
1.6 Автоматизация дизайн-процесса. Цифровые технологии как инструмент дизайна	2	4/2И		10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1
1.7 Этика и управление разработкой дизайн-проектов	2	4/2И		17	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям; подготовка к итоговой контрольной работе и защите рефератов	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос; итоговая контрольная работа; защита рефератов	ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-4.1
Итого по разделу	18	18/6И		71			
Итого за семестр	18	18/6И		71		зачёт	
Итого по дисциплине	18	18/6И		71		зачет	

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 21.01.2020).

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 «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2017. – 400 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/894969> (дата обращения 21.01.2020).

б) Дополнительная литература:

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 [Электронный ресурс]: учеб. пособие / И.Б. Аббасов. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 224 с. – ISBN 978-5-94074-411-5. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/407627> (дата обращения 21.01.2020).

2. 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 21.01.2020).

3. Баканов, А.С. Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия [Электронный ресурс]: монография / А.С. Баканов, А.А. Обознов. – М.: Институт психологии РАН, 2011. – 176 с. – ISBN 978-5-9270-0191-0. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/108869> (дата обращения 21.01.2020).

4. Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы Illustrator CS [Электронный ресурс]: метод. руководство / М.А. Дорощенко, Л.И. Миронова. – М.: ФГОУ СПО «МИПК им. И. Федорова», 2018. – 52 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/1039227> (дата обращения 21.01.2020).

5. Комолова, Н.В. Adobe Photoshop CS5 для всех [Электронный ресурс]: практическое руководство / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – СПб: БХВ-Петербург,

2011. – 608 с. – ISBN 978-5-9775-0567-3. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/351256> (дата обращения 21.01.2020).

6. 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 21.01.2020).

7. Левковец, Л.Б. Adobe Photoshop CS4 Extended. Базовый курс на примерах [Электронный ресурс]: Практическое руководство / Л.Б. Левковец. – СПб: БХВ-Петербург, 2009. – 398 с. – ISBN 978-5-9775-0326-6. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/350588> (дата обращения 21.01.2020).

8. Логунова, О. С. Лабораторный практикум по дисциплине "Человеко-машинное взаимодействие" / О. С. Логунова, Е. А. Ильина, Ю. Б. Кухта ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3075.pdf&show=dcatalogues/1/1135276/3075.pdf&view=true> (дата обращения: 23.10.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

9. Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса [Электронный ресурс]: научно-практическое пособие / Т. Мандел; Пер. с англ. – М.: ДМК Пресс, 2007. – 416 с. – ISBN 978-5-94074-069-3. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/407684> (дата обращения 21.01.2020).

10. Мишенев, А.И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 [Электронный ресурс]: практическое руководство / А.И. Мишенев. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 152 с. – ISBN 978-5-94074-523-5. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/408291> (дата обращения 21.01.2020).

11. Ремонтов, А.П. Интерфейсы информационных систем [Электронный ресурс]: учеб. пособие / А.П. Ремонтов, А.П. Писарев, Д.В. Строганов. – Пенза: ПензГТУ, 2014. – 76 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/62756> (дата обращения 21.01.2020).

12. Ткаченко, О.Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта [Электронный

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.%20Лабораторный%20практикум%20по%20дисциплине%20Человеко-%20м.pdf&reserved=Логунова%20О.%20С.%20Лабораторный%20практикум%20по%20дисциплине%20Человеко-%20м> (дата обращения 21.01.2020).

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Windows 7 Professional(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	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 распространяемое	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	http://magtu.ru:8085/marcweb2/Default.asp

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.

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, написание реферата по выбранной теме, подготовка к защите реферата: устное сообщение содержания темы на занятии. Самостоятельная работа студентов предполагает выполнение лабораторных работ. Список рекомендуемых тем для самостоятельных работ в форме рефератов и докладов остается открытым, т.е. каждый студент может сам сформулировать тему.

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.

Темы рефератов

- 1. Проблема персонализации технологий.
- 2. Компьютерные технологии и дизайн.
- 3. Интернет: социокультурный аспект.
- 4. Системы искусственного интеллекта (ИИ).
- 5. Виртуальная и дополненная реальность.
- 6. Особенности современной медиакультуры.
- 7. Компьютерные технологии и дизайн.
- 8. Экспонирование, коллекционирование и хранение цифрового искусства.
- 9. Эстетика баз данных и визуализация данных.
- 10. Информационное общество и цифровой дизайн.
- 11. Эстетика баз данных и визуализация данных.

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-4: Способность к разработке графического дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовка графических материалов для включения в Web-интерфейс		
ПК-4.1	Оценивает качество проекта и реализации графического интерфейса Web-приложения	<p style="text-align: center;">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. <p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проведите композиционный анализ предложенного сложного графического образа (картины, фотографии и т.п.). 2. Изобразите графические иллюзии на предложенных изображениях в Adobe Photoshop. <p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Необходимо скомпоновать графический дизайн интерфейса на выбранную заранее тему. Техническое задание: Провести исследование предметной области</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		и конкурентов, описать портрет пользователя системы и сформировать функциональное описание проекта. Разработать концепцию интерфейса под описанную функциональность, разработать дизайн ключевых экранов.
ПК-7: Способность к созданию визуального стиля Web-интерфейса, стиливых руководств к интерфейсу и визуализации данных		
ПК-7.1	Оценивает визуальный стиль Web-приложений	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изложите основные сведения о методах имитации графики в Adobe Photoshop: создание карандашного наброска, рисунка углем, карандашом, пером и т.д. 2. Опишите этапы обработки фотографического изображения для имитации графики, технику работы с масками и слоями (Adobe Photoshop). 3. Расскажите о методике работы с фильтрами, имитирующими графику, использовании специальных плагинов для имитации графики (Adobe Photoshop). 4. Изложите основные сведения о методах имитации живописи акварелью, гуашью, маслом и т.д. (Adobe Photoshop). 5. Опишите методику обработки фотографического изображения для имитации живописи (Adobe Photoshop). 6. Расскажите о принципах работы с фильтрами, имитирующими живопись, использования масок и фильтров, слоев, использования специальных плагинов для имитации живописи (Adobe Photoshop). 7. Назначение и принципы работы программы растровой графики Adobe Photoshop. <p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создайте изображение в Adobe Photoshop, подобное тому, что Вы видите на предложенном рисунке, используя полученные знания. Создайте сложное растровое изображение. 2. Создайте изображение в Adobe Photoshop, подобное тому, что вы видите на предложенном рисунке, используя полученные знания. Примените

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		инструменты выделения и рисования, фильтры, эффекты.
ПК-7.2	Оценивает корректность выбора средств визуализации при представлении интерфейсных решений для Web-приложений	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Опишите принципы рисования кистями (Adobe Photoshop). 2. Опишите принципы использование стилей слоя (Adobe Photoshop). 3. Изложите основные сведения о текстовых эффектах, о создании различных поверхностей и узоров (Adobe Photoshop). 4. Опишите методику выделения и маскирования (Adobe Photoshop). 5. Назначение и принципы работы программы векторной графики Adobe Illustrator. 6. Основные инструменты формирования и редактирования изображения программы Adobe Illustrator. 7. Инструменты группы рисование программы Adobe Illustrator. <p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Выполнить реферат по одной из предложенных в Приложении 1 тем. Подготовить презентацию по выбранной тематике. Выступить с докладом на занятии и ответить на все вопросы аудитории по направлению исследования.</p>

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания

Промежуточная аттестация по дисциплине «Основы цифрового дизайна» 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.