



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)

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки (специальность)
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат
Программа подготовки - академический бакалавриат

Форма обучения
заочная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	5

Магнитогорск
2020 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016 г. № 1004)

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

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук _____ Т.В. Саляева

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

Рецензент:

Директор ООО ПКФ "Статус" _____ А.Н. Кустов



1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии в графическом дизайне» являются: формирование у студентов определённого уровня компетенций, соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта 54.03.01 Дизайн.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Информационные технологии в графическом дизайне входит в вариативную часть учебного плана образовательной программы.

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

Типографика

Пропедевтика

Компьютерные технологии в графическом дизайне

Визуальное восприятие графических изображений

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

Научные исследования в области мультимедийного продукта

Научные исследования в области полиграфического продукта

Разработка мультимедийного продукта

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

В результате освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии в графическом дизайне» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения
ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	
Знать	- основные задачи и этапы выполнения различных надписей и обозначений средствами шрифтовой культуры с помощью компьютерных технологий; - основные термины и понятие шрифтовой культуры.
Уметь	- выделять наиболее эффективные элементы составления шрифтовых композиций в надписях, составлении аннотаций, технической документации и т.д., используемых в работе над созданием объектов из различных материалов; - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать их на междисциплинарном уровне.
Владеть	- основными навыками составления шрифтовых композиционных надписей в компьютерных технологиях при решении стандартных задач профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения дизайн-проекта.
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	

Знать	- основные средства выразительности композиции в дизайне; - решение стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
Уметь	- использовать знания по цветоведению, композиции, фотографии, проектированию и др. дисциплин, при редактировании векторных и растровых изображений, создании спецэффектов.
Владеть	- аналитическими знаниями в области применения информационных технологий в дизайне; - практическими доказательствами области применения теории цвета в графике (модели RGB, CMYK, Lab и т.д.); - четким обоснованным алгоритмом решения проектных задач в области информационных технологий.
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	
Знать	- основные методы компьютерного проектирования; - основные методы поиска информации в информационном пространстве.
Уметь	- использовать различные технологии создания и обработки изображений и необходимой информации в растровых и векторных графических редакторах.
Владеть	- опытом создания проектов в редакторах векторной и растровой графики; - навыками проведения исследования в области информационных технологий.

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц 180 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 13 акад. часов;
- аудиторная – 10 акад. часов;
- внеаудиторная – 3 акад. часов
- самостоятельная работа – 154,4 акад. часов;
- подготовка к экзамену – 12,6 акад. часа
- подготовка к зачёту – 12,6 акад. часа

Форма аттестации - зачет, экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Курс	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. Раздел 1. Создание визуальных элементов фирменного стиля								
1.1 Предпроектный анализ	5	2		1/ИИ	18	Самостоятельное изучение учебной литературы; практическая работа над таблицей	Опрос; проверка практических заданий	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
1.2 Этапы разработки товарного знака		2			20	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
1.3 Лейтмотивы товарных знаков				1/ИИ	24	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
1.4 Шрифт в системе фирменного стиля				1/ИИ	20	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Выступление на практическом занятии; проверка практических заданий; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6

1.5 Психология цветового восприятия			1/1И	24	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
Итого по разделу	4		4/4И	106			
2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов							
2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5		1/1И	18	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Отчет по практическому заданию; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Разработка визитки, буклета, календаря			1/1И	30,4	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Отчет по практическому заданию; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
Итого по разделу			2/2И	48,4			
Итого за семестр	4		6/6И	154,4		экзамен,зачёт	
Итого по дисциплине	4		6/6И	154,4		зачет, экзамен	ОПК-4,ОПК-6,ПК-6

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.

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

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

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Лекция «обратной связи» – лекция–провокация (изложение материала с заранее запланированными ошибками), лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-пресс-конференция.

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

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. Жданова, Н.С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусстве [Электронный ресурс]: учебник / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МГТУ, 2016. – Режим доступа: [http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Жданова Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусств.pdf&reserved=Жданова Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусств.pdf](http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Жданова%20Н.%20С.%20Визуальное%20восприятие%20и%20дизайн%20в%20цифровом%20искусств.pdf&reserved=Жданова%20Н.%20С.%20Визуальное%20восприятие%20и%20дизайн%20в%20цифровом%20искусств.pdf) (дата обращения 21.08.2020).

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.С. Жданова. – М.: ЭБС «Лань», 2017. – 196 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/97117> (дата обращения 21.08.2020).

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 21.08.2020).

2. Антоненко, Ю.С. Стилеобразование в дизайне [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Ю.С. Антоненко. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2017. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Антоненко%20Ю.%20С.%20Стилеобразование%20в%20дизайне.pdf&reserved=Антоненко%20Ю.%20С.%20Стилеобразование%20в%20дизайне> (дата обращения 21.08.2020).

3. Глазова, М.В. Изобразительное искусство. Алгоритм композиции [Электронный ресурс]: учеб. пособие / М.В. Глазова, В.С. Денисов. – М.: Когито-центр, 2012. – 220 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/109267> (дата обращения 21.08.2020).

4. Григорьев, А.Д. Проектирование и анимация в 3ds Max [Электронный ресурс]: учебник / А.Д. Григорьев, Т.В. Усатая, Э.П. Чернышова. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Григорьев%20А.%20Д.%20Проектирование%20и%20анимация%20в%203DS%20MAX.pdf&reserved=Григорьев%20А.%20Д.%20Проектирование%20и%20анимация%20в%203DS%20MAX> (дата обращения 21.08.2020).

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 21.08.2020).

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 21.08.2020).

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 21.08.2020).

8. Мельников, В.П. Информационные технологии [Текст]: Учебник / В.П. Мельников. – М.: Академия, 2009. – 425 с.

9. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст]: учебник / Д.Ф. Миронов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 538 с.

10. Никитина, Н.П. Цветоведение. Колористика в композиции [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.П. Никитина. – Екатеринбург: УрФУ, 2015. – 88 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/98497> (дата обращения 21.08.2020).

11. Петров, М.Н. Компьютерная графика [Текст]: учеб. пособие / М.Н. Петров. – 3-е изд. – М.; СПб. и др.: Питер, 2011. – 541 с.

12. Порев, В.Н. Компьютерная графика [Текст] / В.Н. Порев. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 428 с.

13. Сиденко, Л.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование [Текст]: учеб. пособие / Л.А. Сиденко. – М.; СПб. и др.: Питер, 2009. – 219 с.

14. Ушакова, С.Г. Композиция [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / С.Г. Ушакова. – М.: ФЛИНТА, 2014. – 110 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/60760> (дата обращения 21.08.2020).

в) Методические указания:

1. Жданова, Н.С. Основы дизайна [Текст]: учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 030800 «Изобраз. искусство» / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: Изд-во МаГУ, 2009. – 120 с.

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Текст]: учеб.-метод. пособие / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МаГУ, 2013. – 189 с.

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 Windows 7 Professional (для классов)	Д-757-17 от 27.06.2017	27.07.2018
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
Autodesk AutoCad Civil 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Electrical 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Map 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Mechanical 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCAD 2018	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD Mechanical 2021	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD Mechanical 2020	учебная версия	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Dreamweaver CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно

CorelDraw X5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	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/
Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: http://www1.fips.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:

Аудитория дистанционного обучения 335. Оснащение: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Примерная структура и содержание раздела:

По дисциплине «Информационные технологии в графическом дизайне» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает изучение средств компьютерного проектирования и выполнение практических работ.

Примерные аудиторные практические работы (АПР):

АПР №1 «Создание логотипа предприятия по продаже упаковки»

Создание логотипа в одном из графических редакторов.

АПР №2 «Разработка логотипа магазина хозяйственных товаров»

Сделать анализ аналогов по зоомагазинам. Придумать название. Разработать логотип в графике и цвете.

АПР №3 «Разработка товарного знака кафе»

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип в графике и цвете.

АПР №4 «Разработка фирменного стиля детского центра»

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип в графике и цвете.

Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

ИДЗ №1 «Разработать информационные носители для студии красоты»

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Разработать логотип в графике и цвете.

ИДЗ №2 «Разработать информационный блок к юбилею города»

Сделать анализ аналогов. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип и другие элементы фирменного стиля в графике. Составить их колористические карты.

ИДЗ №3 «Разработать баннер для сайта»

Сделать анализ аналогов. Разработать информационный носитель – баннер для интернет пространства.

ИДЗ №4 «Разработать рекламную заставку для сайта»

Сделать анализ аналогов. Разработать рекламную заставку для сайта.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

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

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании		
Знать	<p>- основные задачи и этапы выполнения различных надписей и обозначений средствами шрифтовой культуры с помощью компьютерных технологий;</p> <p>- основные термины и понятие шрифтовой культуры.</p>	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Способы создание контура. 4. Выделение и упорядочивание объектов. 5. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром. 6. Создание специальных эффектов и их применение. 7. Текст, типографика в векторном редакторе. 8. Создание символов, кистей, образцов. 9. Растровая графика. Особенности и специфика. 10. Интерфейс программы растрового редактора. 11. Техника выделения областей изображения. 12. Работа с многослойным изображением. 13. Операции со слоями. Спецэффекты на слое. 14. Техника рисования и ретуширования. 15. Техника сложного монтажа. 16. Подготовка к печати.
Уметь	<p>- выделять наиболее эффективные элементы составления шрифтовых композиций в надписях, составлении аннотаций, технической документации и т.д., используемых в работе над созданием объектов из различных материалов;</p>	<p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции. 2. Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	<ul style="list-style-type: none"> - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать их на междисциплинарном уровне. 	
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> - основными навыками составления шрифтовых композиционных надписей в компьютерных технологиях при решении стандартных задач профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения дизайн-проекта. 	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Практическая работа по разработке визуальных элементов в векторных и растровых графических редакторах.</p>
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		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> - основные средства выразительности композиции в дизайне; - решение стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. 	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Управление цветом. Цветовое пространство рабочего файла. 4. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром. 5. Создание специальных эффектов и их применение. 6. Создание символов, кистей, образцов. 7. Растровая Графика. Особенности и специфика. 8. Интерфейс программы растрового редактора. 9. Техника выделения областей изображения. 10. Работа с многослойным изображением. 11. Цветовые модели, палитры, режимы. 12. Техника рисования и ретуширования. 13. Техника сложного монтажа. 14. Подготовка к печати.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - использовать знания по цветоведению, композиции, фотографии, проектированию и др. дисциплин, при редактировании 	<p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с аналогами. Написание концепции. 2. Разработка товарного знака. Написание слогана.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	векторных и растровых изображений, создании спецэффектов.	3. Выполнение колористических карт объектов графического дизайна.
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> - аналитическими знаниями в области применения информационных технологий в дизайне; - практическими доказательствами области применения теории цвета в графике (модели RGB, CMYK, Lab и т.д.); - четким обоснованным алгоритмом решения проектных задач в области информационных технологий. 	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Практическая работа по разработке визуальных элементов в векторных и растровых графических редакторах.</p>
ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> - основные методы компьютерного проектирования; - основные методы поиска информации в информационном пространстве. 	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Растровая Графика. Особенности и специфика. 4. Интерфейс программы растрового редактора. 5. Подготовка к печати.
Уметь	- использовать различные технологии создания и обработки изображений и необходимой информации в растровых и векторных графических редакторах.	<p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать информационный блок к юбилею города. Сделать анализ аналогов. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип и другие элементы фирменного стиля в графике. Составить их колористические карты. 2. Разработать баннер для сайта. Сделать анализ аналогов. Разработать информационный носитель – баннер для интернет-пространства. 3. Разработать рекламную заставку для сайта. Сделать анализ аналогов. Разработать рекламную заставку для сайта.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> - опытом создания проектов в редакторах векторной и растровой графики; - навыками проведения исследования в области информационных технологий. 	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Проектирование заданных объектов графического дизайна в разных графических редакторах (растровый и векторный).</p>

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Примерная структура и содержание пункта:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Информационные технологии в графическом дизайне» проводится в форме зачета по вопросам, охватывающие теоретические и практические основы дисциплины.

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

Для получения зачета по дисциплине обучающийся должен выполнить весь комплекс лабораторных работ и итоговую зачетную индивидуальную работу к зачету. Используется форма деловой игры при защите итоговой работы, где имитируются реальные условия, отрабатываются конкретные специфические операции, моделируется соответствующий рабочий процесс и задаются контрольные вопросы по теоретической части курса.

– **«зачтено»** – содержание и оформление практических работ соответствует требованиям, и в целом соответствует назначению; работа актуальна, выполнена самостоятельно; ответы на вопросы раскрыты на хорошем или достаточном уровне; теоретические положения сопряжены с практикой; практические рекомендации обоснованы; приложения грамотно составлены и прослеживается связь с положениями практических работ.

– **«не зачтено»** – содержание и оформление практических работ не соответствует требованиям; содержание работы не соответствует назначению; в ответах на вопросы даны в основном неверные ответы; работа содержит существенные теоретические и практические ошибки; качество работ носит умозрительный характер; предложения автора четко не сформулированы.

Экзамен по данной дисциплине проводится в дистанционном формате по экзаменационным билетам.

Показатели и критерии оценивания экзамена

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

Для сдачи экзамена:

– на оценку **«отлично»** (5 баллов) – студент 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 **«хорошо»** (4 балла) – студент показывает знания не только на уровне воспроизведения и объяснения информации, но и интеллектуальные навыки решения проблем и задач, нахождения уникальных ответов к проблемам;

– на оценку **«удовлетворительно»** (3 балла) – студент показывает знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, интеллектуальные навыки решения простых задач;

– на оценку **«неудовлетворительно»** (2 балла) – студент демонстрирует знания не более 20% теоретического материала, допускает существенные ошибки, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач;

– на оценку **«неудовлетворительно»** (1 балл) – студент не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.

Перечень тем и заданий для подготовки к экзамену:

1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика.
2. Особенности интерфейса программы Adobe Illustrator.
3. Способы создание контура.

4. Управление цветом. Цветовое пространство рабочего файла.
5. Выделение и упорядочивание объектов.
6. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром.
7. Импорт, экспорт, сохранение.
8. Создание специальных эффектов и их применение.
9. 3D эффекты, способы их использования.
10. Текст, типографика в векторном редакторе.
11. Построение перспективы.
12. Подготовка к печати.
13. Создание символов, кистей, образцов.
14. Растровая графика. Особенности и специфика.
15. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
16. Техника выделения областей изображения.
17. Работа с многослойным изображением.
18. Операции со слоями. Спецэффекты на слое.
19. Цветовые модели, палитры, режимы.
20. Техника рисования и ретуширования.
21. Техника сложного монтажа.
22. Использование альфа-каналов и контуров.
23. Работа с масками и альфа-каналами.
24. Подготовка к печати.