



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАИ  
О.С. Логунова

11.02.2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Дизайн среды

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	3
Семестр	5, 6

Магнитогорск  
2022 год

Программа практики/НИР составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Программа практики/НИР рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна 17.01.2022 протокол №5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Программа практики/НИР одобрена методической комиссией ИСАиИ 11.02.2022 г. Протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

Программа составлена:

зав. кафедрой дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рецензент:

Директор ООО ПКФ "Статус"



А.Н. Кустов

## Лист актуализации рабочей программы

---

---

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

---

---

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

## **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне интерьера» обусловлены стратегией развития современного общества и образования на основе знаний и высокоэффективных технологий, что объективно требует внесения значительных корректив в педагогическую теорию и практику, активизации поиска новых моделей образования, направленных на повышение уровня квалификации и профессионализма будущих педагогов:

- содействие становлению специальной профессиональной компетентности, определяющей готовность и способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
- формирование информационно-коммуникационно-технологической компетентности будущего специалиста, определяющей его готовность и способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

## **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Информационные технологии в дизайне среды входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

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

Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности

Презентационные технологии представления проектов

Проектная деятельность

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

Основы производственного мастерства

Основы методологии дизайна

Проектная деятельность

Инновационные технологии в дизайне интерьера

Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Методика преподавания дизайна

Научные исследования в области дизайна среды

Научные исследования в области современных технологий дизайна среды

Проектирование торгового оборудования

Региональные особенности дизайна среды Южного Урала

Стилеобразование в дизайне

Научные исследования в области ландшафтного дизайна

Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Производственная – преддипломная практика

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

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



1.1 Информация как основной элемент современного проектирования: (информация, свойства информации. Изучение основ операционных систем и файловых структур).	5	6		12/4И	6	Разработать презентацию по основам операционных систем и файловых структур.	Устный опрос. Проверка практических заданий.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
1.2 Обработка информации (общая характеристика процессов сбора, передачи, обработки и накопления информации при решении задач проектирования).		6		12/5И	6	Доклад на основе изученной информации индивидуально или в творческих группах.	Устный опрос. Проверка практических заданий	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
1.3 Разработка модели предмета интерьера. Современные подходы к организации информации и работы с ней (анализ основных операционных систем, файловых структур и пользовательских интерфейсов различных графических редакторов и браузеров).		6		12/5И	5	Подготовка доклада по теме "Анализ основных операционных систем, файловых структур и пользовательских интерфейсов различных графических редакторов и браузеров в рамках проектирования интерьеров".	Устный опрос. Проверка практических заданий	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу		18		36/14И	17			
Итого за семестр		18		36/14И	17		зачёт	
2. Базовые информационные технологии								
2.1 Тема: Мультимедиа-технологии.	6	10		6		Подготовка доклада по теме «Основные понятия «Мультимедиа-технологий»». Разработать презентацию на тему «Программы для создания видео, растровой, векторной графики в дизайнерском проектировании интерьеров».	Выступление с докладом и презентацией.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3

2.2	Технология защиты информации.		4		4		Разработать презентацию на тему «Критерии выбора, сравнения и оценки эффективности решений по защите информации».	Выступление с докладом и презентацией.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
2.3	Системный подход к построению информационных систем.		1		6		Подготовка доклада по теме: «Системный подход к построению информационных систем»; Разработать презентацию «Стадии разработки информационных систем».	Выступление с докладом и презентацией.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу			15		16				
3. Прикладные информационные технологии.									
3.1	Тема: Информационные технологии организационного управления.	6	1		10	7,95	Подготовка доклада по теме «Методы анализа, синтеза и оптимизации прикладных информационных технологии». Разработать презентацию «Принципы создания теории проектирования информационных технологий различного вида и практического назначения».	Выступление с докладом и презентацией.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
3.2	Информационная технология построения систем.		1		6/ИИ	3	Разработка проектов индивидуально или в творческих группах.	Дискуссия по теме.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3

3.3 Информационные технологии автоматизированного проектирования.		2	6/1И	3	Подготовка презентации по темам: "Графический редактор и графическая среда приложений для проектирования интерьеров"; "САПР, как система автоматического проектирования интерьеров".	Выступление с докладом и презентацией по теме.	ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу	4		22/2И	13,95			
Итого за семестр	19		38/2И	13,95		зачёт	
Итого по дисциплине	37		74/16И	30,95		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 «Информационные технологии в дизайне интерьера» следует осуществлять 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).

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

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

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

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных средств.

## **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. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы [Электронный ресурс] : 2018-07-12 / Е.А. Никулин. - Электрон. дан. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 708 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/107948>. - Загл. с экрана.

2. Лейкова, М.В. Инженерная компьютерная графика : методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Лейкова, И.В. Бычкова. - Электрон. дан. - Москва : МИСИС, 2016. - 92 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93600>. - Загл. с экрана.

**б) Дополнительная литература:**

1. Ковалев, А.С. Компьютерная графика 3D-моделирование КОМПАС-3D (технологии выполнения чертежей и деталей [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.С. Ковалев. - Электрон. дан. - Орел : ОрелГАУ, 2013. - 84 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/71328>. - Загл. с экрана.

2. Васильева, Т.Ю. Компьютерная графика. 3D-моделирование с помощью системы автоматизированного проектирования AutoCAD. Лабораторный практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.Ю. Васильева, Л.О. Мокрецова, О.Н. Чиченева. - Электрон. дан. - Москва : МИСИС, 2013. - 48 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/47485>. - Загл. с экрана.

3. Романычева, Э.Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство [Электронный ресурс] : справочное пособие / Э.Т. Романычева, О.Г. Яцюк. - Электрон. дан. - Москва : ДМК Пресс, 2006. - 432 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1102>. - Загл. с экрана.

4. Бунаков, П.Ю. Автоматизация проектирования корпусной мебели: основы, инструменты, практика [Электронный ресурс] / П.Ю. Бунаков, А.В. Стариков. - Электрон. дан. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 864 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1316>. - Загл. с экрана.

**в) Методические указания:**

Методические указания представлены в приложении 1.

**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 распространяемое ПО	бессрочно

**Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Название курса	Ссылка
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>

**9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

1. Учебные аудитории для проведения занятий учебного типа: Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации

2. Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: Доска, мультимедийный проектор, экран.

Рабочие столы.

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

## **Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

### **Примерная структура и содержание раздела:**

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

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

### **Примерные аудиторные практические работы (АПР):**

#### **Раздел 1 «Основные понятия информатики»**

##### **АПР №1 «Информация как основной элемент современного проектирования:**

*Изучить понятие «Информация», рассмотреть свойства информации. Изучить основ операционных систем и файловых структур. Рассмотреть виды информации в проектировании интерьеров.*

##### **АПР №2 «Обработка информации»**

*Рассмотреть задачи дизайнерского проектирования интерьеров. Изучить общую характеристика процессов сбора, передачи, обработки и накопления информации при решении задач проектирования интерьеров.*

##### **АПР №3 «Современные подходы к организации информации и работы с ней»**

*Осуществить анализ основных операционных систем, файловых структур и пользовательских интерфейсов различных графических редакторов и браузеров. Рассмотреть возможности применения изученных подходов к организации информации при решении задач проектирования интерьеров. Рассмотреть сильные и слабые стороны различных графических редакторов для решения задач дизайнерского проектирования интерьеров*

##### **АПР №4 «Интернет, как важный источник информации в процессе современного проектирования»**

*Осуществить анализ наиболее популярных интернет-браузеров и поисковых систем, основы безопасности в Интернете). Определить роль Интернета в современном проектировании интерьеров. Определить сильные и слабые стороны различных браузеров для поиска информации в дизайн-проектировании интерьеров.*

#### **Раздел 2 «Базовые информационные технологии»**

##### **АПР №5 «Мультимедиа-технологии»**

*Изучить основные понятия «Мультимедиа-технологий», рассмотреть и опробовать на практике программы для создания видео, растровой, векторной графики. Определить наиболее эффективные программы для дизайн-проектирования интерьеров. Сделать презентацию в любой доступной программе. Направление тематики презентаций: "Использование информационный и мультимедиа технологий в процессе проектирования интерьеров".*

##### **АПР №6 «Технология защиты информации»**

*Проведение анализа и обобщения научно-технической информации по теме "Использование информационных и мультимедиа технологий в процессе проектирования интерьеров", рассмотреть:*

*- методы исследования и проведения работ, анализа и обработки данных, необходимых для проектирования интерьеров;*

*- критерии выбора, сравнения и оценки эффективности решений по защите информации.*

### ***АПР №7 «Системный подход к построению информационных систем»***

*Изучить системный подход к построению информационных систем*

*Рассмотреть стадии разработки информационных систем.*

*Определить основные аспекты проектирования информационных систем.*

### ***Раздел 3 «Прикладные информационные технологии»***

#### ***АПР №8 «Информационные технологии организационного управления»***

- 1. Изучение методов анализа, синтеза и оптимизации прикладных информационных технологий.*
- 2. Рассмотреть принципы создания теории проектирования информационных технологий различного вида и практического назначения.*
- 3. Изучить создание методологии сравнительной количественной оценки различных вариантов построения информационных технологий.*
- 4. Рассмотреть возможности использования прикладных информационных технологий в процессе дизайнерского проектирования интерьеров.*

#### ***АПР №9 «Информационная технология построения систем»***

*Изучить основные принципы использования информационных технологий в системном аспекте.*

- определить понятие «информационная технология» и показать ее отличие от информационной системы. Рассмотреть место и роль информационных технологий и информационных систем в процессе дизайнерского проектирования интерьеров.*
- Сформулировать требования к методологии и технологии проектирования ИС.*
- Привести классификацию информационных технологий. Определить степень их использования в процессе дизайнерского проектирования интерьеров.*
- Привести примеры информационных технологий, используемых в зависимости от решаемой задачи и от вида и способа обработки информации. Определить наиболее эффективные в процессе дизайнерского проектирования интерьеров.*
- Рассмотреть жизненный цикл информационной технологии и показать его особенности.*
- Рассмотреть особенности интеллектуальных технологий и решаемые ими задачи. Определить возможности их использования в процессе дизайнерского проектирования интерьеров.*
- Рассмотреть модели и языки представления знаний.*
- Рассмотреть особенности телекоммуникационных технологий и решаемые ими задачи. Определить возможности их использования в процессе дизайнерского проектирования интерьеров.*
- Дать представление о принципах распределенной обработки информации, используемой в телекоммуникационной технологии.*

- *Определить этапы развития телекоммуникационных технологий.*

### **АПР № 10 «Информационные технологии автоматизированного проектирования»**

*Изучить создание САПР-продуктов в следующих направлениях:*

- *универсальный графический пакет для плоского черчения, объемного моделирования и фотореалистической визуализации интерьеров;*
- *открытая графическая среда для создания приложений (собственно САПР для решения разнообразных проектных и технических задач в области дизайн-проектирования интерьера);*
- *графический редактор и графическая среда приложений для проектирования интерьера;*
- *открытая среда конструкторского проектирования интерьера;*
- *САПР для непрофессионалов (домашнего использования).*

*Изучить создание ВМ-продуктов в рамках проектирования интерьера, как составной части архитектурного объекта.*

#### **Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):**

##### **Раздел 1 «Основные понятия информатики»**

##### **ИДЗ №1 «Информация как основной элемент современного проектирования:**

*Разработать презентацию по основам операционных систем и файловых структур*

##### **ИДЗ №2 «Обработка информации»**

*Доклад на основе изученной информации индивидуально или в творческих группах*

##### **ИДЗ №3 «Современные подходы к организации информации и работы с ней»**

*Подготовка доклада по теме.*

##### **ИДЗ №4 «Интернет, как важный источник информации в процессе современного проектирования»**

*Разработать презентацию на тему анализа наиболее популярных интернет-браузеров и поисковых систем, основы безопасности в Интернете).*

##### **Раздел 2 «Базовые информационные технологии»**

##### **ИДЗ №5 «Мультимедиа-технологии»**

*Подготовка доклада по теме «Основные понятия «Мультимедиа-технологий»».*

*Разработать презентацию на тему «Программы для создания видео, растровой, векторной графики в дизайнерском проектировании интерьеров».*

##### **ИДЗ №6 «Технология защиты информации»**

*Подготовка доклада по теме по теме: «Методы исследования и проведения работ, анализа и обработки данных»;*

*Разработать презентацию на тему «Критерии выбора, сравнения и оценки эффективности решений по защите информации».*

##### **ИДЗ №7 «Системный подход к построению информационных систем»**

*Подготовка доклада по теме: «Системный подход к построению информационных систем»;*

*Разработать презентацию «Стадии разработки информационных систем».*

### ***Раздел 3 «Прикладные информационные технологии»***

#### ***ИДЗ №8 «Информационные технологии организационного управления»***

*Подготовка доклада по теме «Методы анализа, синтеза и оптимизации прикладных информационных технологий».*

*Разработать презентацию «Принципы создания теории проектирования информационных технологий различного вида и практического назначения».*

#### ***ИДЗ №9 «Информационная технология построения систем»***

*Разработка проектов индивидуально или в творческих группах*

#### ***ИДЗ № 10 «Информационные технологии автоматизированного проектирования»***

*Подготовка презентации по темам: Создание САПР-продуктов в следующих направлениях:*

- универсальный графический пакет для плоского черчения, объемного моделирования и фотореалистической визуализации интерьеров;*
- открытая графическая среда для создания приложений (собственно САПР для решения разнообразных проектных и технических задач в области проектирования интерьеров);*
- графический редактор и графическая среда приложений для проектирования интерьеров;*
- открытая среда конструкторского проектирования интерьеров;*
- САПР для непрофессионалов (домашнего использования).*

**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
<p><b>ОПК-3</b> – Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>		
<p><b>ОПК-3.1</b> Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи</p>	<p>Владеет техниками проектной графики, техниками компьютерной визуализации и любыми другими средствами пластического моделирования и визуализации мебели.</p>	<p>Практические задания:                      1. С помощью ручной графики современных информационных и графических редакторов выполните предпроектный анализ проектируемого интерьера;                      2. С помощью информационных, компьютерных и сетевых технологий осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации, направленной на обоснование дизайн-проекта интерьера из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате.</p>
<p><b>ОПК-3.2</b>                      Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих</p>	<p>Использует основные принципы и знания современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p>Практические задания:                      1. Искать необходимую для проектирования интерьеров информацию в информационных сетях;                      2. Обучаться самостоятельно овладению информационными технологиями, для информационного обеспечения дизайн-проектов интерьеров.</p>



Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
утилитарные и эстетические потребности человека		
<b>ОПК-6</b> – Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
Знать	<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 уместность выбора того или иного пластического языка, знать культурологический контекст,</p>	<p><b>1. Что значит термин мультимедиа?</b>  а) это современная технология позволяющая объединить в компьютерной системе звук, текст, видео и изображения;  б) это программа для обработки текста;  в) это система программирования видео, изображения;  г) это программа компиляции кода.</p> <p><b>2. Отметьте положительную сторону технологии мультимедиа?</b>  а) эффективное воздействие на пользователя, которому оно предназначена;  б) использование видео и анимации;  в) конвертирование видео;  г) использование видео и изображений.</p> <p><b>3. Сколько моделей организации элементов в различных типах средств информатизации Вы знаете?</b>  а) 2;  б) 4;  в) 5;  г) 3.</p> <p><b>4. Какой тип графики состоит из множества различных объектов линий, прямоугольников?</b>  а) векторная;  б) растровая;  в) инженерная;  г) 3D-графика.</p> <p><b>5. Сколько категорий программ для создания векторной графики Вы знаете?</b>  а) 2;  б) 3;  в) 4;  г) 5.</p> <p><b>6. Какая программа относится к программе автоматизированного проектирования?</b>  а) Компас;  б) Циркуль;  в) Раскат;  г) Adobe Draw.</p> <p><b>7. Сколько подходов к моделированию трёхмерных объектов существует?</b>  а) 3;</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>б) 4; в) 2; г) 5.</p> <p><b>8. К какому типу относится моделирование, в котором объекты описываются с помощью алгоритма или процедуры?</b> а) процедурное моделирование; б) свободное моделирование; в) конструктивное моделирование; г) программное моделирование.</p> <p><b>9. Из каких элементов состоит растровая графика?</b> а) пиксел; б) дуплекс; в) растр; г) геометрических фигур.</p> <p><b>10. Что такое цветовой режим?</b> 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><b>11. Сколько цветов в цветовом режиме СМΥΚ?</b> а) 4; б) 5; в) 2; г) 8.</p> <p><b>12. Какой из режимов предназначается для мониторов и телевизоров?</b> а) RGB; б) СМΥΚ; в) СМΥΚ; г) WYUCW.</p> <p><b>13. Какой из стандартов HE входит в стандарты аналогового широко вещания?</b> а) RAS; б) NTSC; в) SECAM; г) PAL.</p> <p><b>14. С какой скоростью демонстрируется фильм?</b> а) 24 кадр/с; б) 25 кадр/с; в) 30 кадр/с; г) 10 кадр/с.</p> <p><b>15. Какая фирма производитель звуковых карт является одной из самых старейших?</b> а) Creative;</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>б) Soundbass; в) SoundMix; г) VolumeFix.</p> <p><b>16. Кто является основателем гипертекста?</b> а) В. Буш; б) У. Рейган; в) И. Гейтс; г) Н. Мандола.</p> <p><b>17. Что такое Smil?</b> а) язык разметки для создания интерактивных мультимедийных презентаций; б) язык описания запросов; в) язык создания игр; г) язык программирования для обработки изображений .</p> <p><b>18. Язык разметки масштабируемой векторной графики созданной Консорциумом Всемирной паутины?</b> а) SVG; б) SMIL; в) VBA; г) C++.</p> <p><b>19. Чем является текст в изображении SVG?</b> а) текстом; б) графикой; в) скриптом; г) кодом.</p> <p><b>20. На основе какого языка возник язык ECMA Script?</b> а) JScript; б) Visual Basic; в) PHP; г) Кобол.</p>
<p><b>ОПК-6.1</b> Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий</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, занося результаты в таблицу в любой компьютерной программе.</p>
<p><b>ОПК-6.2</b></p>	<p>Графически излагает проектную</p>	<p>Практическое задание:</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<p>Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам</p>	<p>идею с помощью информационных технологий и компьютерных программ, обосновывать выбор той или иной программы.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. В графическом редакторе создайте альбом с графическими поисками проектной идеи проектируемого интерьера.</li> <li>2. Разработайте трехмерную модель интерьера.</li> <li>3. Создайте ортогональные проекции разрабатываемого интерьера и нанесите на него размеры.</li> <li>4. Разработайте чертежи и ведомость отделочных материалов интерьера с использованием редакторов для работы с текстом, растровой и векторной графикой.</li> <li>5. Создайте компьютерную презентацию проекта и проектной документации интерьера.</li> <li>6. Разработайте презентационные планшеты для защиты проекта интерьера. (размер 900x1200 мм.)</li> </ol>
<p><b>ОПК-6.3</b> Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Уметь обучаться самостоятельно овладению информационными технологиями, компьютерному моделированию и визуализации дизайн-проектов интерьеров.</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</p>	<p>Тестовые задания для проверки знаний</p> <p>∧Операционная система: +система программ, которая обеспечивает совместную работу всех устройств компьютера по обработке информации -система математических операций для решения отдельных задач -система планового ремонта и технического обслуживания компьютерной техники</p> <p>∨</p> <p>∧Программное обеспечение (ПО) – это: +совокупность программ, позволяющих организовать решение задач на компьютере -возможность обновления программ за счет бюджетных средств</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	<p>реализации и создания документации по дизайн-проектам</p>	<p>-список имеющихся в кабинете программ, заверен администрацией школы √</p> <p>∧Загрузка операционной системы – это: -запуск специальной программы, содержащей математические операции над числами +загрузка комплекса программ, которые управляют работой компьютера и организуют диалог пользователя с компьютером -вложение дискеты в дисковод √</p> <p>∧Прикладное программное обеспечение – это: -справочное приложение к программам +текстовый и графический редакторы, обучающие и тестирующие программы, игры -набор игровых программ √</p> <p>∧Прикладное программное обеспечение: -программы для обеспечения работы других программ +программы для решения конкретных задач обработки информации -программы, обеспечивающие качество работы печатающих устройств √</p> <p>∧Операционные системы: +DOS, Windows, Unix -Word, Excel, Power Point -(состав отделения больницы): зав. отделением, 2 хирурга, 4 мед. Сестры √</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>∧Системное программное обеспечение:  +программы для организации совместной работы устройств компьютера как единой системы  -программы для организации удобной системы размещения программ на диске  -набор программ для работы устройства системного блока компьютера  ∨</p> <p>∧Сервисные (обслуживающие) программы:  -программы сервисных организаций по бухгалтерскому учету  -программы обслуживающих организаций по ведению делопроизводства  +системные оболочки, утилиты, драйвера устройств, антивирусные и сетевые программы  ∨</p> <p>∧Системные оболочки – это:  -специальная кассета для удобного размещения дискет с операционной системой  +специальная программа, упрощающая диалог пользователь – компьютер, выполняет команды операционной системы  -система приемов и способов работы конкретной программы при загрузке программ и завершении работы  ∨</p> <p>∧Пакет прикладных программ (ППП) – это ...  -совокупность взаимосвязанных программных средств различного назначения, собранная в единую библиотеку  +комплекс программ, предназначенный для решения задач определенного класса  - любые программы, собранные в одной папке на носителе информации  ∨</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>           ▲Прикладное программное обеспечение общего назначения            +текстовые и графические редакторы            +системы управления базами данных (СУБД)            - программы сетевого планирования и управления            +оболочки экспертных систем и систем искусственного интеллекта            -средства разработки приложений            - бухгалтерские программы            √         </p> <p>           ▲Прикладное программное обеспечение работает под управлением ...            +операционных систем            -систем управления базой данных            - архиваторов            +системного (базового) ПО            √         </p> <p>           ▲Прикладные программы называют ...            -утилитами            +приложениями            -драйверами            -браузерами            √         </p> <p>           ▲Типы пакетов прикладных программ:            -общего назначения (универсальные)            -методо-ориентированные            -аппаратно-ориентированные            -объектно-ориентированные            +глобальных сетей         </p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>+организации (администрирования) вычислительного процесса  -информационно-справочные  ∨</p> <p>∧Типичные ограничения проприетарного ПО – ограничения на ...  +коммерческое использование  -используемые платформы  - рекламу  +распространение  +модификацию  -использование в сетевых версиях  ∨</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 компьютера  -все программы, необходимые для организации диалога пользователя с компьютером  +комплекс программ, с помощью которых пользователь может решать свои информационные задачи из самых разных предметных областей, не прибегая к программированию  ∨</p> <p>∧Задачи пользователей для решения, которых предназначено прикладное ПО:  +проведения досуга  +создания документов, графических объектов, баз данных  -настройки системных параметров  +проведения расчетов</p>



Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>-изменения режимов работы периферийных устройств  +ускорения процесса обучения  ∨</p> <p>∧Самая известная программа оптического распознавания текстов  -Prompt  +Fine Reader  -Fine Writer  - Stylus  ∨</p> <p>∧Представители прикладного программного обеспечения глобальных сетей:  +средства доступа и навигации, Opera  -средства разработки Web-приложений  +почтовые программы для электронной почты (e-mail), The Bat</p>

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

***Перечень тем для подготовки к зачету (5 семестр)***

Тема 1. Информация как основной элемент современного проектирования..

Тема 2. Обработка информации (общая характеристика процессов сбора, передачи, обработки и накопления информации при решении задач проектирования).

Тема 3. Современные подходы к организации информации и работы с ней (анализ основных операционных систем, файловых структур и пользовательских интерфейсов различных графических редакторов и браузеров).

Тема 4. Интернет, как важный источник информации в процессе современного проектирования (анализ наиболее популярных интернет-браузеров и поисковых систем, основы безопасности в Интернете).

Тема 5. Мультимедиа-технологии.

Тема 6. Технология защиты информации  
технологии

Тема 7. Системный подход к построению информационных систем

Тема 8. Информационные технологии организационного управления

Тема 9. Информационная технология построения систем.

Тема 10. Информационные технологии автоматизированного проектирования

***Перечень вопросов для подготовки к зачету (6 семестр):***

1. История вопроса. Понятие информации. Кибернетика, работы Н. Винера.
2. Понятие информационного общества
3. Связь информатики, методов работы с информацией и средств обработки информации
4. История развития компьютерных технологий.
5. Основные операционные системы. История вопроса
6. Общая характеристика процессов сбора, передачи, обработки и накопления информации.
7. Виды информационных технологий. Общая классификация видов информационных технологий.
8. Инструментарий информационной технологии.
9. Понятие компьютерных сетей.
10. Информационная сеть Интернет. История появления и развития. Современное состояние. Смысл термина «Веб 2.0»
11. Методы поиска информации в сети Интернет.
12. Методы обработки информации. Формирование и структуризация БД.
13. Методы обработки текстовой информации. Текстовые редакторы.
14. Методы обработки графической информации. Понятие о графических редакторах.
15. Методы обработки мультимедийной информации. Звуковые и видеоредакторы
16. Веб-дизайн, его роль в структурировании и представлении информации в сети Интернет.

***Примерная структура и содержание пункта:***

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

*Защита практических работ проводится в публичной форме непосредственно на практических занятиях.*

**Критерии оценивания**

**Оценка «отлично»:**

- 1. Свободное владение терминологией и инструментарием;*
- 2. Умение работать с программой без вспомогательных источников;*
- 3. Умение построить сложную модель несколькими разными способами;*
- 4. Умение совмещать работу с другими графическими редакторами;*

**Оценка «хорошо»**

- 1. Понимание основных принципов моделирования, текстурирования, освещения и визуализации;*
- 2. Умение получить недостающую информацию из справочной литературы и интернет-источников;*
- 3. Умение построить модель средней сложности одним или двумя способами;*
- 4. Иметь представление о том, как программа взаимодействует с другими графическими редакторами.*

**Оценка «удовлетворительно»**

- 1. Знание основных принципов моделирования и визуализации;*
- 2. Умение построить простую модель одним способом;*

**Оценка «неудовлетворительно»**

*Отсутствие всех основных знаний, умений или владений*