Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 06.11.2026 14:05:44
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

IT-ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *КРЕАТИВНЫЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *магистр*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента базовых компетенций в сфере применения IT технологий в дизайне, которые обеспечат грамотное ведение проектной деятельности в области цифровых технологий в дизайне.

Задачи дисциплины:

- Формирование базовых знаний и представлений о технологических возможностях программного обеспечения в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей софта;
- Практическое применение технологических возможностей для решения проектных задач;
- Формирование навыков создания разнообразного контента в сфере креативного дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «IT-ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ» входит в состав Блока 1 «Дисциплины» и относится к обязательной части ОПОП ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН, профиль Креативный Дизайн.
Дисциплина «IT-ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ» изучается во 1,2,3,4-м семестре. Входными знаниями и умениями, необходимыми для изучения данного курса, являются общегуманитарные и общеобразовательные знания, полученные студентами в бакалавриате по направлению Дизайн. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин: Дизайн-проектирование. Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке магистрантов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций О*ПК-3, ПК-2, ПК-4* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль Креативный дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	**Индикаторы компетенций**	**Результаты обучения**

• ***ОПК-3*** *Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи*	ОПК-3.2. Выбирает технические и выразительные средства дизайна сообразно задаче; владеет критериями принятия и отбора проектных решений в творческой профессиональной деятельности заданию ОПК-3.4. Осуществляет конструирование, рабочее проектирование и технологическую адаптацию дизайн-проекта к производственному циклу изделия	***Знать:*** -Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна; -Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности; - Требования к различным стадиям проектирования; - Основы конструирования в промышленном производстве; - Нормы оформления рабочей документации для производства; ***Уметь:*** - Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайна; - Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции; - Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений; ***Владеть:*** - Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче; - Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности; - Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов; - Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства.

• ***ПК-2*** *Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области инновационных технологий дизайна; определять перспективные направления развития технологий дизайна; осваивать и использовать инновационные технологии в своей творческой проектной деятельности.*	• ПК-2.2 Осуществляет мониторинг перспективных научных исследований в области специализации. Следит за развитием технологий в области дизайна и искусства; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности • ПК-2.3 Применяет новые продукты и инновационные технологии дизайна, обновляет свою технологическую базу • ПК-2.4 Способен проводить экспериментальную работу по использованию инновационных технологий в дизайн-проекте	***Знать:*** −Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации; −Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре; ***Уметь:*** −Работать с платформами цифровой индустрии; −Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации; ***Владеть:*** −Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде; - Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;

• ***ПК-4*** *Способен осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать производственный процесс макета, модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.*	• ПК-4.1 Обладает навыками создания конструктивных, технологических разработок в дизайне • ПК-4.3 Разрабатывает полный комплекс технической и рабочей документации по проекту для реализации в материале • ПК-4.5 Способен самостоятельно выполнять часть работ производственного цикла в материале в процессе производственных исполнительских работ	***Знать:*** –Основы производственной деятельности в области специализации; –Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; –Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство; ***Уметь:*** –Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий; –Оформлять рабочую документацию к проекту; –Планировать производственную работу; ***Владеть:*** –Организует реализацию проекта в студии; –Выполняет авторский надзор; –Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «IT-технологии в дизайне» составляет - 9 з.е., 324 акад. часов, из них контактных - 232 акад.ч., СРС - 65 акад.ч., форма контроля - Зачет по итогам 1,3 семестра, зачет с оценкой по итогам 2 семестра, экзамен в виде просмотра по итогам 4 семестра.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры			
		1	2	3	4
Контактная работа обучающихся	*232*	*60*	*60*	*60*	*52*
в том числе:					
Занятия лекционного типа	*16*	*4*	*4*	*4*	*4*
Занятия практические	*216*	*56*	*56*	*56*	*48*
Индивидуальные и другие виды занятий					
Групповые консультации					
Самостоятельная работа (включая часы контроля)	*65*	*12*	*12*	*12*	*29*
Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		***Зачет***	***Зачет с оценкой***	***Зачет***	***Экзамен 27***
Общая трудоемкость акад. час	*324*	*72*	*72*	*72*	*108*
з.е.	***9***	***2***	***2***	***2***	***3***

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости *(по неделям семестра)* Форма промежуточной аттестации *(по семестрам)*
			Лекции	Практические	Консультации	ИКР	СРС	
1	Раздел 1. UI\UX дизайн	1	4	56				Еженедельная презентация задания.
2	Раздел 2. Motion дизайн	2	4	56				Еженедельная презентация задания.

3	Раздел 3. Технология подготовки полиграфических макетов для внедрения в производство.	3	4	56				Еженедельная презентация задания.
4	Раздел 4. AR дизайн.	4	4	48				Еженедельная презентация задания. Тестирование
	Самостоятельная работа						65	
	Рубежный контроль (Экамен)						27	
10	Итого		16	216			92	

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	Раздел 1. UI\UX дизайн	Лекция «UI\UX дизайн»
2	Тема 1.	Создание качественных объектов UX|UI в векторных и растровых редакторах
3	Тема 2.	Правильное проектирование UX в векторных и растровых редакторах
4	Тема 3.	Правильное проектирование UI в векторных и растровых редакторах
5	Тема 4.	Создание интерфейса мобильного приложения в Figma
6	Тема 5.	Создание интерфейса мобильного приложения в XD
7	Раздел 2. Motion дизайн	Лекция. Разновидности моушн-дизайна.
8	Тема 1.	Создание карты сайта
9	Тема 2.	Структуризация проекта сайта
10	Тема 3.	Организация работы команды
11	Тема 4.	Знакомство с рабочим процессом в программе After Effects
12	Тема 5.	Создание простых анимаций с помощью эффектов и заготовок в программе After Effects
13	Тема 6.	Анимация текста в программе After Effects
14	Тема 7.	Работа со слоями фигур в программе After Effects
15	Тема 8.	Анимация мультимедийной презентации в программе After Effects
16	Тема 9.	Анимация слоев в программе After Effects
17	Тема 10.	Работа с масками в программе After Effects
18	Тема 11.	Искажение объектов в программе After Effects
19	Тема 12.	Использование инструмента roto brush в программе After Effects

20	Раздел 3. Технология подготовки полиграфических макетов для внедрения в производство.	Лекция. Виды полиграфической продукции
21	Тема 1.	Знакомство с интерфейсом Indesign
22	Тема 2.	Основы работы в программе Indesign
23	Тема 3.	Настройка документа и работа со страницами
24	Тема 4.	Работа с объектами в программе Indesign
25	Тема 5.	Работа с текстом в программе Indesign
26	Тема 6.	Основы типографики в программе Indesign
27	Тема 7.	Работа с цветом в программе Indesign
28	Тема 8.	Работа со стилями в программе Indesign
29	Тема 9.	Импорт и модификация графических объектов в программе Indesign
30	Тема 10.	Создание таблиц в программе Indesign
31	Тема 11.	Эффекты прозрачности в программе Indesign
32	Раздел 4. AR дизайн.	Лекция «что такое дополненная реальность?»
33	Тема 1.	Разбор актуальных приложений и программ
34	Тема 2.	Знакомство с программой SparkAr
35	Тема 3.	Изучение Unity+ Esy AR

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	**Наименование раздела**	**Виды учебных занятий**	**Образовательные технологии**
1	**2**	**3**	**4**
1.	Раздел 1. UI\UX дизайн	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты.
2	Раздел 2. Motion дизайн	Практические занятия по темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты.

3	Раздел 3. Технология подготовки полиграфических макетов для внедрения в производство.	Практические занятия по темам Самостоятельная работа	Выполнение задания, консультация с обсуждением. Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты.
4	Раздел 4. AR дизайн.	Практические занятия по темам Самостоятельная работа	Выполнение задания, консультация с обсуждением. Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

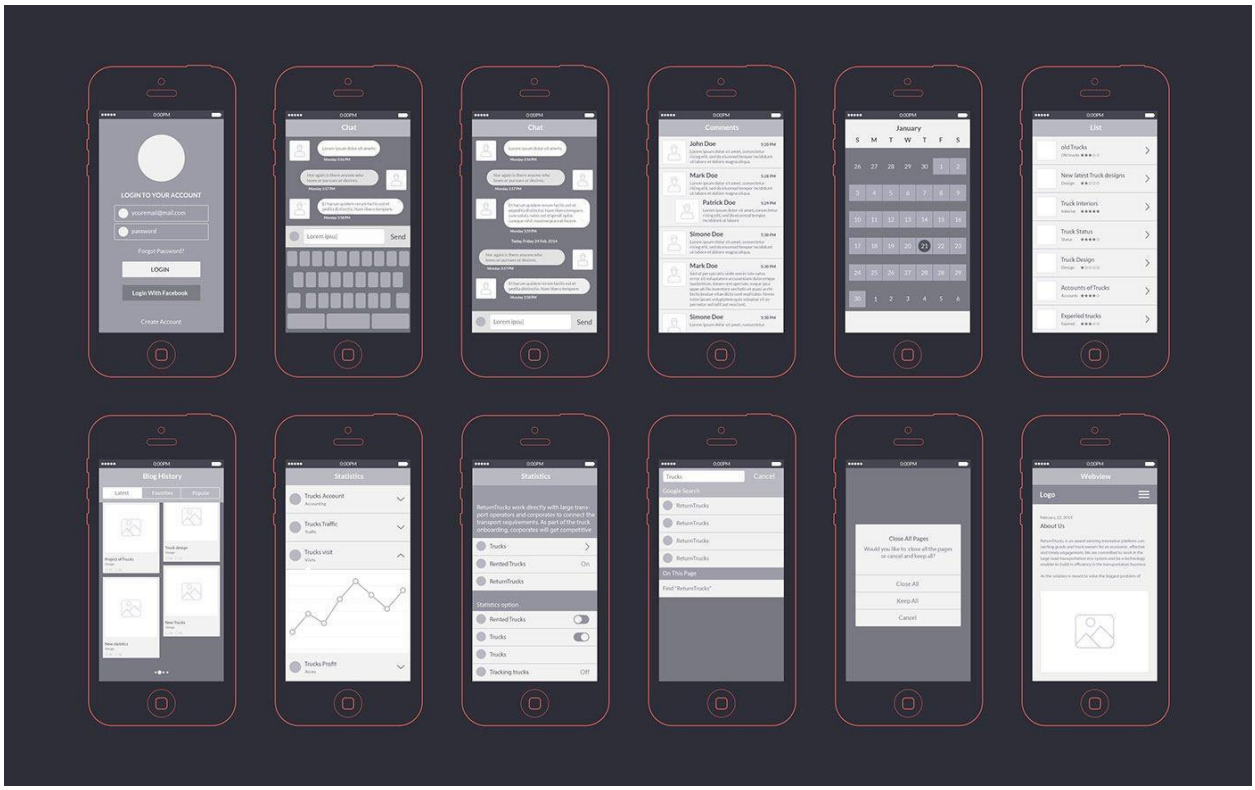
- текущий контроль;
- рубежный контроль;
- промежуточную аттестацию.

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется еженедельно с помощью просмотра заданий и контроля самостоятельных заданий. Оценивание заданий с обсуждением и оценивание выполнения самостоятельной работы происходит по завершении изучения каждого раздела на рубежном контроле. Система текущего и рубежного контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.
Промежуточная аттестация по дисциплине «IT-ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ» проводится в форме просмотра.

Типовой пример для задания.
Задание «Прототип приложения»
Работа выполняется на компьютере с необходимым ПО .
Требования к заданию:

1. Проанализировать аналогичные работы по теме.
2. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
3. Соответствие работы тематике задания.
4. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
5. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
6. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.

Образец задания.



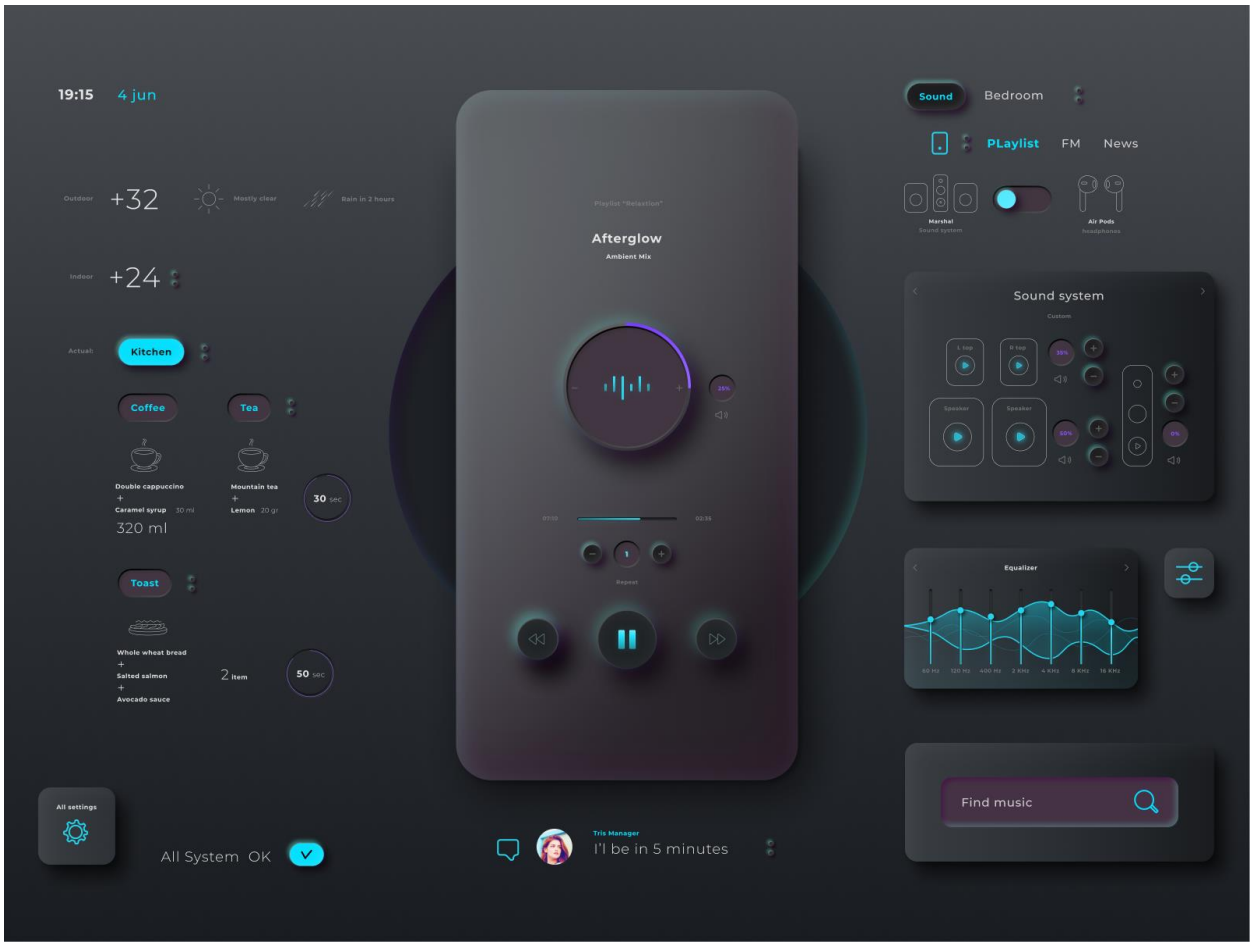
Типовой пример самостоятельной работы.

Самостоятельная работа на тему:
«UI|UX дизайн»
Работа представляет собой подбор аналогов на заданную тему из области будущей профессиональной деятельности студента. Работа выполняется на на компьютере с необходимым ПО.

Требования к самостоятельной работе:

1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл.

Образец самостоятельной работы.



6.1. Система оценивания

Форма контроля	**Компетенция/ индикатор компетенции**	**Оценка**
Текущий контроль: - консультация по творческой работе	***ОПК-3*** (ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-3.3, ОПК-3.4). ***ПК-2*** (ПК-2.3, ПК-2.6) ***ПК-4*** (ПК-4.1, ПК-4.3, ПК-4.8, ПК-4.5)	зачтено/не зачтено

- консультация по самостоятельной работе Рубежный контроль по завершении каждого раздела		зачтено/не зачтено отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно
Промежуточная аттестация	ОПК-3 (ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-3.3, ОПК-3.4). ПК-2 (ПК-2.3, ПК-2.6) ПК-4 (ПК-4.1, ПК-4.3, ПК-4.8, ПК-4.5)	отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине «IT-ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Оценка по дисциплине	**Критерии оценки результатов обучения по дисциплине**
«отлично»/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

«хорошо»/зачтено	Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».
«удовлетворительно»/зачтено	Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».
не зачтено	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «IT-ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ», формируют компетенции ОПК-3, ПК-2, ПК-4

Пример оценочных средств:
Текущий контроль успеваемости - консультация по работе (еженедельная презентация задания).

Раздел 1. Изучение инструментов создания UI|UX макета приложения.
Тема 1. Работа в Figma
Требования к еженедельной презентации задания:

1. Проанализированы аналогичные работы по теме.
2. Изучены основные инструменты для выполнения работы.
3. Работа соответствует тематике задания.
4. Работа оформлена согласно заданию.
5. Работа выполнена от начала и до конца одним человеком.
6. Предоставлен оригинал работы.

Пример оценочных средств:
Рубежный контроль успеваемости - контроль по завершении каждого раздела. (Защита единой презентации по разделу семестра).

Раздел 2-4

Требования к защите единой презентации по разделу семестра:

1. Представлены все работы по данному разделу в соответствии с требованиями к ним.
2. Представлена самостоятельная работа по данному разделу в соответствии с требованиями к ней.
3. Продемонстрированы знания основных программ изученных в этом разделе.
4. Продемонстрированы знания основных инструментов в программах изученных в этом разделе.
5. Продемонстрировано умение средствами IT выразить свою композиционную идею.
6. Продемонстрировано умение найти цветовое решение для своей композиционной идеи.
7. Продемонстрировано умение правильного экспорта выполненной работы для дальнейшего воспроизведения.

Пример оценочных средств:
Промежуточная аттестация - контроль по завершении разделов семестра. (Защита единой презентации по разделам семестра).

6.3.1 Тестовые задания контролирующие сформированность компетенций

ОПК-3

1. **Какую программу из перечисленных обычно используют для создания векторной графики?**

(Выберите только 1 ответ)

A. Adobe Photoshop
B. Adobe Illustrator
C. Adobe InDesign
D. Blender

2. **Что обозначает термин "пиксель"?**

(Выберите только 1 ответ)

A. Точку на экране монитора
B. Векторную графику
C. Тип шрифта
D. Формат изображения

3. **Какое расширение имеют исходные файлы в Photoshop?**

(Выберите только 1 ответ)

A. JPEG
B. PSD
C. PNG
D. GIF

4. Какая программа используется для 3D-моделирования?

(Выберите только 1 ответ)

A. Adobe InDesign
B. Blender
C. Adobe Illustrator
D. CorelDRAW

5. Какая цветовая модель используется для вывода на печать?

(Выберите только 1 ответ)

A. RGB
B. HEX
C. CMYK
D. HSV

6. Какой из вариантов является расширением растрового изображения?

(Выберите только 1 ответ)

A. JPEG
B. MP3
C. SVG
D. AI

ПК-2

7. В чем основное предназначение программы Adobe After Effects?

(Выберите только 1 ответ)

A. Обработка фотографий
B. Обработка видео
C. Создание векторной графики
D. Подготовка макетов полиграфической продукции к печати

8. Что такое "градиент" в дизайне?

(Выберите только 1 ответ)

A. Тип шрифта
B. Переход цвета от одного тона к другому
C. Форма графического элемента
D. Таблица стилей для веб-страницы

9. Какой формат растровой графики может иметь прозрачный фон?

(Выберите только 1 ответ)

A. JPEG
B. MP4
C. MP3
D. PNG

10. Какой инструмент в Photoshop используется для выделения областей произвольной формы?

(Выберите только 1 ответ)

A. Прямоугольное выделение
B. Эллиптическое выделение
C. Лассо
D. Волшебная палочка

11. Что из нижеперечисленного является инструментом для UI/UX дизайна?
(Выберите только 1 ответ)
A. Adobe After Effects
B. Figma
C. Adobe Premiere
D. AutoCAD

ПК-4

12. Какая характеристика определяет четкость и качество растрового изображения?
(Выберите только 1 ответ)
A. Формат файла
B. Размер файла
C. Цветовая модель
D. Разрешение

13. Какое расширение по умолчанию имеют файлы Adobe InDesign?
(Выберите только 1 ответ)
A. .ai
B. .psd
C. .indd
D. .pdf

14. Что из перечисленного не является элементом графического дизайна?
(Выберите только 1 ответ)
A. Шрифт
B. Цвет
C. Код
D. Форма

15. Какой элемент дизайна отвечает за восприятие глубины на плоском изображении?
(Выберите только 1 ответ)
A. Текстура
B. Линия
C. Тон
D. Перспектива

16. Что означает аббревиатура "RGB" в контексте цифрового дизайна?
(Выберите только 1 ответ)
A. Realistic Graphic Base
B. Red, Green, Blue - модель цветопередачи
C. Render Graphic Build
D. Resolution Gradient Bandwidth

17. Какой инструмент в Illustrator используется для рисования линий?
(Выберите только 1 ответ)
A. Карандаш

B. Линия
C. Прямоугольник
D. Эллипс

18. Какой формат файла изображения поддерживает анимацию?
(Выберите только 1 ответ)
A. JPEG
B. TIFF
C. PNG
D. GIF

19. Что означает аббревиатура "CMYK" в контексте цифрового дизайна?
(Выберите только 1 ответ)
A. Color Mixing Yield Key
B. Custom Media Y-axis Kinetics
C. Cyan, Magenta, Yellow, Key (black) - модель цветопередачи
D. Code of Many Yarn Knots

20. Что представляет собой технология AR?
(Выберите только 1 ответ)
A. Artificial Reality
B. Augmented Reality
C. Advanced Rendering
D. Auto-Regulation

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная:

1. Фуллер Д. М., Финков М. В., Прокди Р. Г: «Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия», 2019. – 464с.(e.lanbook.com/book/139149)
2. Ткаченко О. Н. «Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator»: 2015.-172с. (https://e.lanbook.com/book/149164)
3. Ломов С.П. Аманжолов С.А. Цветоведение: Учебное пособие для вузов / Ломов С.П. Аманжолов С.А. – М.: Гумм. изд. центр ВЛАДОС, 2015. – 144с.: +1 эл. - опт. диск (CD-ROM) с цв.ил.
4. Основы композиции в графическом дизайне: учебно-методическое пособие для вузов /Сост. Стрижак А.В. – М., РГУ им. А.Н.Косыгина, 2016. 48с.

Дополнительная:

1. Ахмадулин В.Ф. Композиция в дизайне: Учебный терминологический словарь/ Ахмадулин В.Ф., Ахмадулина Н.Э. – Уфа: Академия ВЭГУ, 2012. – 88с., илл
2. Иттен Иоханнес Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. – М.: издатель Аронов Д.В. 2020. – 136с., илл.
3. Иттен Иоханнес Искусство цвета – М.: издатель Аронов Д.В. 2021. – 96с., илл.
4. Казарина Т.Ю. Цветоведение и колористика: практикум по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн. - Кемерово: Кемеров.гос.ин-т культуры, 2017.- 36 с., илл.

5. Котляров А.С., Котлярова М.А. Композиция изображения. Теория и практика: учебное пособие для вузов/ Котляров А.С., Котлярова М.А. – 2-е изд. перераб. и доп.- М.: Юрайт, 2021.- 122с. (98)с. цв.вкл.
6. Литвина Т.В. «Экранные технологии в дизайне. Телевизионный дизайн и мультимедиа презентации: учеб. пособие», 2016. – 248с.
7. Ложкина Е. А., Ложкин В. С «Проектирование в среде 3ds Max: учебное пособие», 2019. – 180с.(e.lanbook.com/book/152241)
8. Медведев В.Ю. Цветоведение и колористика: Учебное пособие (курс лекций) – СПб.: Страта, 2020. – 162с., илл
9. Мишенев А. «Adobe After Effects CS4. Видеокнига.», 2012. 152 с.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:
- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».
- ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы лекционных/ практических занятий

Раздел 1. UI\UX дизайн

Тема 1 Иконки и пиктограммы

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания иконок и пиктограмм для мобильных приложений

Тема 2 Пользовательский опыт построения интерфейса

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания UX интерфейса

Тема 3 Типографика и цвет

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания UI интерфейса

Тема 4. Работа в Figma

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания кликабельных макетов интерфейса приложений

Тема 5. Работа в XD

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания макетов интерфейсов приложений

Раздел 2. Motion дизайн

Тема 1-10. Работа в программе After Effects Презентация проекта в программе After Effects

Выполнение 8 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программы After Effects
- Создание простых анимаций с помощью эффектов и заготовок в программе After Effects
- Анимация текста в программе After Effects
- Работа со слоями фигур в программе After Effects
- Анимация мультимедийной презентации в программе After Effects
- Анимация слоев в программе After Effects
- Работа с масками в программе After Effects
- Искажение объектов в программе After Effects
- Использование инструмента roto brush в программе After Effects
- Выполнение цветокоррекции в программе After Effects
- Использование трехмерных эффектов в программе After Effects
- Дополнительные техники композитинга в программе After Effects

Тема 11. Работа в программе Media Encoder Грамотная работа с кодеками

Выполнение 8 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программы Media Encoder
- Умение делать правильный просчет аудио файла
- Умение делать правильный просчет видео файла

Тема 12. Работа в программе Premiere Pro Презентация проекта в программе Premiere Pro

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программы Premiere Pro
- Умение делать «стабилизацию» камеры
- Умение создавать простые анимационные ролики

Раздел 3. Технология подготовки полиграфических макетов для внедрения в производство.

Тема 1-2. Верстка одностраничной продукции в программе InDesign

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки:

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение создавать макеты одностраничной продукции

Тема 3-4. Верстка буклетов в программе InDesign

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки:

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение создавать макеты буклетов

Тема 5-6. Верстка многостраничной продукции в программе InDesign

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки:

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение создавать макеты многостраничной продукции

Тема 7-8. Допечатная подготовка в программе InDesign

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение производить допечатную подготовку макета

Тема 9-10. Допечатная подготовка в программе Photoshop

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение программой Photoshop
- Умение производить допечатную подготовку макета

Тема 11. Допечатная подготовка в программе Illustrator

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение программой Illustrator
- Умение производить допечатную подготовку макета

Раздел 4. AR дизайн.

Тема 1.(4ч.) Работа в программе SparkAr Изучение возможностей AR в программе SparkAr
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Способность создать 3d AR визуализациию

Тема 2.(2 ч.) Работа с движком Unreal Изучение возможностей AR в Unreal
Выполнение 1 работы, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Способность создать 3d AR визуализациию

Тема 3.(2 ч.) Работа с движком Unity Изучение возможностей AR в Unity
Выполнение 1 работы, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Способность создать 3d AR визуализациию

1.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие формы как:
1) подготовка к практическому занятию,
2) аналитический обзор источников по изучаемой теме.

Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы выполняется параллельно с изучением каждого раздела программы. При выполнении заданий для самостоятельной работы, студенты ориентированы на наглядное представление материала.

Самостоятельная работа состоит из подбора творческих работ профессионалов в области средового дизайна на каждый изучаемый раздел программы и их анализа.

Самостоятельная работа выполняется по каждому разделу программы «ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ».

Раздел 1. UI|UX дизайн
Самостоятельная работа на тему: «сбор материала»
Указания к самостоятельной работе:

1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

Раздел 2.
Motion дизайн
Самостоятельная работа на тему: «предпроектный анализ»
Указания к самостоятельной работе:

1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.

3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

Раздел 3.Технология подготовки полиграфических макетов для внедрения в производство.
Самостоятельная работа на тему: «плоттерная резка»
Указания к самостоятельной работе:
1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

Раздел 4. AR дизайн.
Самостоятельная работа на тему: «Обзор AR приложений»
Указания к самостоятельной работе:
1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

-аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;

-предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используется при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

-фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

-формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point, Adobe Illustrator, 3dsMax, Adobe After Effects, Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Power DVD, Media Player Classic, Adobe Photoshop.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Лекционная аудитория, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средствами презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средствами затемнения – ролл-шторы;
2. Проектная мастерская, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой.
3. Помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья), компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.
Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.
При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.
Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.
Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемыми эргономическими партами СИ-1;
- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель: преподаватель, Бетоева Е.А.