Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 29.10.2026 16:19:55
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

Б1.О.19 IT-ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки *54.03.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения *очная*

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

2025г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи освоения 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 графического дизайна с применением IT технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «IT- технологии и компьютерная графика в графическом дизайне» входит в состав Блока 1 «Дисциплины (модули)» и относитсяк обязательной части, ОПОП ВОпо направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.
Дисциплина «IT- технологии и компьютерная графика в графическом дизайне» изучается в 1 , 2, 3, 4, 5 и 6 семестрах. Входными знаниями и умениями, необходимыми для изучения данного курса, являются общегуманитарные и общеобразовательные знания, полученные студентами в школе или колледже, и полученные при подготовке к вступительным экзаменамтворческой и профессиональной направленности по профилю Графический дизайн. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин: Дизайн-проектирование в графическом дизайне.Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3.КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *УК-6, ОПК-6, ПК-6* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.03.01Дизайн, профиль Графический дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	**Индикаторы компетенций**	**Результаты обучения**
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов.	УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных	***Знать:*** - Основы и структуру самостоятельной работы; - Инструменты и методы контроля времени в практической работе; - Методы конспектирования устных и письменных сообщений; - Понимает необходимость стратегического планирования своей жизни;

	целей	***Уметь:*** - Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей; - Самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию; ***Владеть:*** - Реализует намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей.
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	ОПК-6.2. Осуществляет поиск информации с использованием информационно-коммуникационных технологий	***Знать:*** - Основные источники профессиональной информации, доступные в информационно-коммуникативном поле; ***Уметь:*** - Осуществлять поиск информации в коммуникативном пространстве Интернета и онлайн-сервисов; ***Владеть:*** - Системой оценки качества и достоверности полученной информации;
	ОПК-6.3. Осуществляет извлечение, сбор, систематизацию и хранение профессиональной информации	***Знать:*** - Приёмы и инструменты извлечения информации; ***Уметь:*** - Извлекать, сохранять извлечённую информацию; ***Владеть:*** - Навыками анализа, систематизации и структурирования профессиональной информации в хранении;
	ОПК-6.5. Использует актуальные средства защиты информации, соблюдает правила хранения информации и безопасной коммуникации	***Знать:*** - Методы и инструменты защиты информации; ***Уметь:*** - Проводить профилактику компьютерной техники, приложений и архивов, с целью защиты и сохранения информации; ***Владеть:*** - Использует актуальные средства защиты информации, соблюдает правила хранения информации и безопасной коммуникации;
ПК-6 Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых	ПК-6.1. Владеет инструментами цифровых технологий проектирования в графическом дизайне на профессиональном уровне ПК-6.2. Отслеживает рынок IT-продукции для графического и коммуникативного дизайна, а также для смежных видов дизайна и искусства, актуализирует свою	**Знать:** - Комплекс профессиональных процессов, компьютерных программ, инструментов, используемых в дизайне архитектурной среды; **Уметь:** - Выбирать необходимые инструменты и продукты цифровых технологий для профессиональной деятельности в дизайне архитектурной среды; **Владеть:** - Создает цифровой дизайн-продукт или использует цифровые технологии для выполнения дизайн-продукта в материале

инструментов и продуктов, создавать проектную документацию и дизайн-объекты в цифровом формате.	программную базу для профессиональной деятельности ПК-6.3. Применяет в проектной и творческой работе в графическом дизайне и искусстве наиболее производительные и современные IT-технологии и программные продукты	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «IT- технологии и компьютерная графика в графическом дизайне» составляет - 12 з.е., 432 акад. часов, из них контактных- 360 акад.ч., СРС – 72 акад.ч., форма контроля – Зачёт с оценкой по итогам 2,4,6 семестра.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры					
		1	2	3	4	5	6
Контактная работа обучающихся	*360*	*60*	*60*	*60*	*60*	*60*	*60*
в том числе:							
Занятия лекционного типа	*12*	*2*	*2*	*2*	*2*	*2*	*2*
Занятия практические	*348*	*58*	*58*	*58*	*58*	*58*	*58*
Индивидуальные и другие виды занятий							
Групповые консультации							
Самостоятельная работа (включая часы контроля)	*72*	*12*	*12*	*12*	*12*	*12*	*12*
Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)			***Зачет с оценкой***		***Зачет с оценкой***		***Зачет с оценкой***
Общая трудоемкость акад. час	*432*	*72*	*72*	*72*	*72*	*72*	*72*
з.е.	***12***	***2***	***2***	***2***	***2***	***2***	***2***

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел	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)*

	дисциплины		Лекции	Практические	Консультации	ИКР	СРС	
1	Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.	1	2	58			12	Еженедельная презентация задания.
2	Раздел 2. Применение векторных графических редакторов в проектной деятельности.	2	2	58			12	Еженедельная презентация задания
	Зачет с оценкой	2						Защита единой презентации по разделам семестра.
3	Раздел 3. Работа с инструментами компьютерной верстки полиграфической продукции.	3	1	51			8	Еженедельная презентация задания.
4	Раздел 4. Изучение принципов допечатной подготовки макетов полиграфической продукции.	3	1	7			4	Еженедельная презентация задания.
5	Раздел 5. Работа в видео редакторах. Создание и обработки 2d видеоряда для презентации образцов графического дизайна.	4	2	58			12	Еженедельная презентация задания.
	Зачет с оценкой	4						Защита единой презентации по разделам семестра.
6	Раздел 6. Изучение инструментов создания 3d графики	5	2	58			12	Еженедельная презентация задания..
7	Раздел 7. Работа в видео редакторах. Создание простейшей 3d анимации.	6	1	51			8	Еженедельная презентация задания.
8	Раздел 8. Знакомство с софтом для создания объектов дополненной реальности.	6	1	7			4	Еженедельная презентация задания.
	Экзамен	6						Защита единой презентации по разделам семестра.
7	Итого		12	348			72	

4.3. Содержание разделовдисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.	Лекция. «Особенности и отличие растровых редакторов от векторных. Области применения векторных редакторов в проектной деятельности.»
2	Тема 1. Работа в программе Photoshop	Построение правильной работы над проектом в графической программе Photoshop
3	Тема 2. Работа в программе CorelPainter.	Построение правильной работы над созданием графических скетчей
4	Тема 3. Работа в программе ClipStudioPaint	Построение правильной работы с перспективой при выполнении графических зарисовок
5	Раздел 2 Применение векторных графических редакторов в проектной деятельности.	Лекция.«Особенности векторной графики и области ее применения.»
6	Тема 1. Работа в программе Illustrator	Построение правильной работы над проектом в графической программе Illustrator
7	Тема 2. Работа в программеCoreldraw	Построение правильной работы над проектом в графической программе Coreldraw
8	Тема 3. Работа в программеPaintToolSAI	Работа с векторными и растровыми объектами одновременно
9	Раздел 3. Работа с инструментами компьютерной верстки полиграфической продукции.	Лекция. Виды полиграфической продукции.
10	Тема 1. Верстка одностраничной продукции в программе InDesign	Инструменты верстки одностраничной продукции в программе InDesign
11	Тема 2.Верстка буклетов в программе InDesign	Инструменты версткибуклетов в программе InDesign
12	Тема 3.Верстка многостраничной продукции в программе InDesign	Инструменты версткимногостраничной продукции в программе InDesign
13	Раздел 4. Изучение принципов допечатной подготовки макетов полиграфической продукции.	Лекция о принципах и видах допечатной подготовки.
14	Тема 1. Допечатная подготовка в программе InDesign	Инструменты допечатной подготовки а программе InDesign
15	Тема 2. Допечатная подготовка в программе Photoshop	Инструменты допечатной подготовки а программеPhotoshop
16	Тема 3.Допечатная подготовка в программе Illustrator	Инструменты допечатной подготовки а программеIllustrator
17	Раздел 5. Работа в видео	Лекция. Разновидности моушн-дизайна.

	редакторах. Создание и обработки 2d видеоряда для презентации образцов графического дизайна.	
18	Тема 1. Работа в программеAfterEffects	Презентация проекта в программе AfterEffects
19	Тема 2. Работа в программеMediaEncoder	Грамотная работа с кодеками
20	Тема 3. Работа в программе PremierePro	Презентация проекта в программе PremierePro
21	Раздел 6. Изучение инструментов создания 3d графики	Лекция. Применение 3dграфики в графическом дизайне
22	Тема 1. Работа в программе 3dsMax	Построение правильной работы над проектом в графической программе 3dsMax
23	Тема 2. Работа срендером coronarender	Построение правильной работы над созданием 3d визуализаций
24	Тема 3. Работа в программе blender	Построение правильной работы над проектом в графической программе blender
25	Раздел 7. Работа в видео редакторах. Создание простейшей 3d анимации.	Лекция «особенности 3d анимации»
26	Тема 1. Работа в программе AfterEffects	Изучение возможностей 3d анимации в программе AfterEffects
27	Тема 2. Работа в программеCinema4d	Изучение возможностей 3d анимации в программе Cinema4d
28	Тема 3. Работа в программеLumion 3D	Изучение возможностей 3d анимации в программе Lumion 3D
29	Раздел 8. Знакомство с софтом для создания объектов дополненной реальности.	Лекция «что такое дополненная реальность?»
30	Тема 1. Работа в программе SparkAr	Изучение возможностей AR в программе SparkAr
31	Тема 2. Работа с движком Unreal	Изучение возможностей AR в Unreal
32	Тема 3. Работа с движкомUnity	Изучение возможностей AR в Unity

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	**Наименование раздела**	**Виды учебных занятий**	**Образовательные технологии**
1	**2**	**3**	**4**
1.	Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.	Лекция. Практические занятия по 1-13 темам	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий. Выполнение задания, консультация с обсуждением.

		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты.
	Раздел 2. Применение векторных графических редакторов в проектной деятельности.	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
	Раздел 3. Работа с инструментами компьютерной верстки полиграфической продукции.	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
	Раздел 4. Изучение принципов допечатной подготовки макетов полиграфической продукции.	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
	Раздел 5. Работа в видео редакторах. Создание и	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием

	обработки 2d видеоряда для презентации образцов графического дизайна.		видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
	Раздел 6. Изучение инструментов создания 3d графики	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
	Раздел 7. Работа в видео редакторах. Создание простейшей 3d анимации.	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
	Раздел 8. Знакомство с софтом для создания объектов дополненной реальности.	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий.
		Практические занятия по 1-13 темам	Выполнение задания, консультация с обсуждением.

		Самостоятельная работа	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:

- текущийконтроль;
- рубежныйконтроль;
- промежуточнуюаттестацию.

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется еженедельнос 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 И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ» проводится в форме зачета.

Типовой пример для задания.

Задание «Коллаж из стека фотографий в Photoshop»
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.



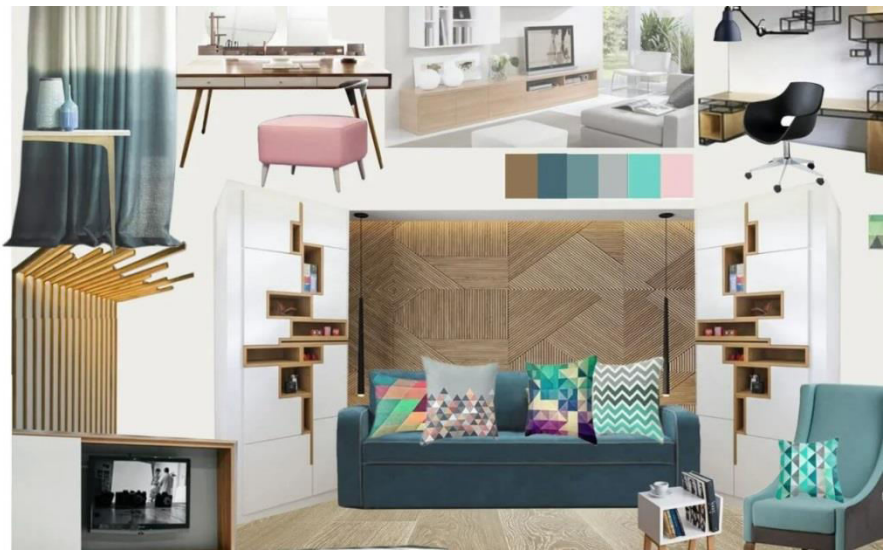
Типовой пример самостоятельной работы.

Самостоятельная работа на тему:
Интерьерный коллаж в Photoshop.
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 работе - консультация по самостоятельной работе Рубежный контроль по завершении каждого раздела	 УК-6 (УК-6.1) ОПК-6 (ОПК-6.2,ОПК-6.3, ОПК-6.5) ПК-6 (ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3)	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация	УК-6 (УК-6.1) ОПК-6 (ОПК-6.2,ОПК-6.3, ОПК-6.5) ПК-6 (ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3)	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине«It технологии и компьютерная графика в графическом дизайне »

Оценка по дисциплине	**Критерии оценки результатов обучения по дисциплине**
Зачтено (отлично), «отлично»	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. Посещаемость занятий составляет 90-100%
Зачтено (хорошо) «хорошо»	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.

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	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». Посещаемость занятий составляет 80-90%
Зачтено (удовлетворительно) «удовлетворительно»	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». Посещаемость занятий составляет 50-80%
не зачтено (неудовлетворительно) неудовлетворительно	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. Было пропущено более 50% занятий по неуважительной причине.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «It технологии и компьютерная графика в графическом дизайне », формируют компетенции **УК-6 , ОПК-6, ПК-6**

Пример оценочных средств:

Текущий контроль успеваемости - консультация по работе (еженедельная презентация задания).

Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.
Тема 1. Работа в программе Photoshop

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 1. Темы с 1 по 3.
Раздел 4. Темы с 1 по3

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 программахизученных в этом разделе.
5. Продемонстрировано умение средствамиIT 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).

Раздел 2. Темы с 1 по 3.
Раздел 3. Темы с 1 по 4.

Требования к защите единой презентации по разделам 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.
8. Все выполненные работы собраны в единую презентацию с учетом требований к формату экспорта работ.

Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – УК-6 , ОПК-6, ПК-6

УК-6

1. Что такое HTML?
a) Компьютерный язык программирования
b) Графический редактор
c) Маркер для рисования

2. Какое расширение имеют файлы векторной графики?
a) .jpg
b) .png
c) .svg

3. Какая программа используется для создания растровой графики?
a) AdobePhotoshop
b) AdobeIllustrator
c) CorelDRAW

4. Что такое CSS?
a) Компьютерный язык программирования
b) Стилевой язык описания внешнего вида документа
c) Компоновщик веб-страниц

5. Каким образом можно создать анимацию в CSS?
a) С помощью JavaScript
b) С помощью HTML
c) С помощью ключевых кадров (keyframes)

6. Какая функция используется для изменения размера изображения в Photoshop?
a) Scale
b) Rotate
c) Crop

7. Что такое пиксель?
a) Единица измерения шрифта
b) Единица измерения разрешения экрана
c) Минимальный элемент изображения на экране

ОПК-6

1. Какое программное обеспечение используется для создания векторной графики?
a) AdobePhotoshop
b) CorelDRAW
c) AdobeIllustrator
d) AdobePremierePro

2. Что такое пикселизация?
a) Процесс преобразования векторной графики в растровую
b) Процесс преобразования растровой графики в векторную
c) Процесс размытия изображения
d) Процесс увеличения количества пикселей в изображении

3. Для чего используется цветовая модель CMYK?
a) Для обработки и редактирования изображений
b) Для работы с цветными принтерами
c) Для создания трехмерных моделей
d) Для создания анимаций

4. Какой формат изображения обычно используется для малоцветной графики с прозрачным фоном?
a) JPEG
b) BMP
c) PNG
d) GIF

5. Для чего используется формат GIF Какой тип файлов используется для хранения анимированных изображений?
a) для хранения анимированных изображений
b) для хранения фото
c) для хранения чертежей

6. Какая программа используется для разработки веб-интерфейсов?
a) AdobeIllustrator
b) AdobeAfterEffects
c) AdobeDreamweaver
d) AdobeInDesign

7. Какой инструмент используется для создания сложных эффектов и анимаций в фото/видео монтаже?
a) AdobePhotoshop
b) AdobeInDesign
c) AdobeAfterEffects
d) AdobePremierePro

8. Растровые изображения обычно содержат информацию организованную в:
a) Пиксели
b) Векторы
c) Шейдеры
d) Слои

9. Какой инструмент используется для ретуширования фотографий?
a) AdobeIllustrator
b) AdobeInDesign
c) AdobePhotoshop
d) AdobePremierePro

10. Какие изображения будут острее и точнее при масштабировании?
a) Растровые изображения
b) Векторные изображения
c) .GIF изображения
d) Фотографии JPEG

11. Что такое слои в редакторе графики?
a) Элементы, отображаемые на заднем плане изображения
b) Элементы, отображаемые на переднем плане изображения
c) Разделы, используемые для организации и управления различными элементами изображения
d) Разделы, используемые для настройки цветовых гамм

12. Какая функция отвечает за изменение размера изображения в фото-редакторе?
a) Crop
b) Transform
c) Rotate

13. Какой инструмент используется для создания и редактирования трехмерных моделей?
a) AdobeIllustrator
b) AdobeInDesign
c) AutodeskMaya
d) AdobePremierePro

14. Что такое водяной знак в графическом дизайне?
a) Особый эффект, используемый для создания объемных объектов
b) Текстура, добавленная для придания изображению глубины
c) Добавленное изображение или текст для защиты от несанкционированного использования
d) Стилистическая обработка, используемая для придания фотографии старинного вида

15. Каковы основные задачи графического дизайна?
a) Создание креативных образов и иллюстраций
b) Распределение и организация информации на визуальном уровне
c) Разработка анимаций и видеороликов
d) Оптимизация веб-страницы для поисковых систем

16. Какие факторы необходимо учитывать при выборе цветовой гаммы для проекта в графическом дизайне?
a) Типографика и композиция
b) Целевая аудитория и эмоциональное воздействие
c) Размер и положение изображений
d) Принтеры и устройства вывода

17. Какие из следующих программ являются инструментами для редактирования фотографий?
a) AdobePhotoshop
b) AdobeInDesign
c) AdobeIllustrator
d) CorelDRAW

18. Для чего используется форматPNG?
a) для хранения фото
b) для хранения чертежей
c) для сохранения изображений с прозрачными фонами

ПК-6

1. Какие навыки необходимы для осуществления профессиональной деятельности с использованием инструментов цифровизации?
а) Разработка программного обеспечения
б) Работа с цифровыми базами данных
в) Владение компьютерными программами
г) Умение анализировать большие объемы данных

2. Что означает актуализация собственных компетенций с развитием цифровых технологий?
а) Внедрение новых технологий в рабочий процесс
б) Повышение квалификации в области цифрового маркетинга
в) Использование цифровых инструментов для самообразования

г) Усовершенствование личных навыков в IT-технологиях

3. Какими инструментами можно создавать проектную документацию в цифровом формате?
а) MicrosoftWord
б) AdobePhotoshop
в) AutoCAD
г)GoogleSheets

4.Какие навыки необходимы для работы в IT-технологиях?
а) Знание языков программирования
б) Опыт работы с компьютерной графикой
в) Умение настраивать компьютерные сети
г) Владение архитектурной графикой

5.Что такое компьютерная графика в графическом дизайне?
а) Создание и редактирование изображений на компьютере
б) Разработка визуального содержимого для веб-страниц
в) Анализ данных с помощью графических элементов
г) Проектирование архитектурных чертежей в электронном виде

6.Какой софт необходим для работы с компьютерной графикой?
а) AdobePhotoshop
б) MicrosoftExcel
в) AutoCAD
г) GoogleDocs

7.Какие новые цифровые инструменты и продукты имеют наибольшую популярность среди профессионалов в IT-технологии?
а) Искусственный интеллект
б) Блокчейн
в) Распределенные базы данных
г) Программное обеспечение для виртуальной реальности
д) все вышеперечисленное

8. Что означает разработка дизайн-объектов в цифровом формате?
а) Создание и модификация визуальных элементов в графическом дизайне
б) Разработка трехмерных моделей для промышленного дизайна
в) Проектирование интерфейсов пользовательского опыта на веб-сайтах
г) Создание анимированных рекламных роликов для цифровых платформ
д) все вышеперечисленное

9. Какие навыки необходимы для работы с трехмерным моделированием?
а) Умение работать с программерскими языками
б) Опыт работы с архитектурными чертежами
в) Знание специализированного программного обеспечения
г) Владение графическим редактором AdobePhotoshop

10. Какие цифровые навыки являются наиболее востребованными на рынке труда?
а) Аналитическое мышление и обработка больших данных
б) Разработка игр и приложений для мобильных устройств

в) Создание и управление виртуальными и дополненными реальностями
г) Дизайн и анимация в цифровых мультимедиа проектах
д) все вышеперечисленное

11. Какая компетенция является необходимой для успешной работы в области IT-технологий?
а) Знание английского языка
б) Опыт работы с компьютерами
в) Умение решать проблемы эффективно
г) Техническое образование

12. Каким образом можно продолжать развивать компетенции в области цифровизации?
а) Прохождение онлайн-курсов и участие в вебинарах
б) Чтение книг и статей на данную тематику
в) Участие в профессиональных конференциях и семинарах
г) Внедрение новых технологий в собственную работу
д) все вышеперечисленное

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

***Основная**:*

1. Компьютерное проектирование : учебно-методическое пособие / составитель А. Б. Деменкова. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2015. — 36 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/128005 (дата обращения: 17.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 91 с. — ISBN 978-5-88526-976-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/115020 (дата обращения: 17.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515504 (дата обращения: 17.10.2023).
4. Фуллер Д. М., Финков М. В., Прокди Р. Г: «Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия», 2019. – 464с.(e.lanbook.com/book/139149)
5. Ткаченко О. Н. «Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в AdobeIllustrator»: 2015.-172с. (https://e.lanbook.com/book/149164)

***Дополнительная**:*

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Москва : ДМК Пресс, 2013. — 238 с. — ISBN 978-5-94074-916-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/58694 (дата обращения: 17.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515503 (дата обращения: 17.10.2023).
3. Серова, М. Н. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн : учебник / М. Н. Серова. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2022. — 272 с. — ISBN 978-5-91359-438-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/322205 (дата обращения: 17.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Ложкина Е. А., Ложкин В. С «Проектирование в среде 3ds Max: учебное пособие», 2019. – 180с.(e.lanbook.com/book/152241)
5. МишеневА. «Adobe After Effects CS4. Видеокнига.», 2012. 152 с.
6. Литвина Т.В. «Экранные технологии в дизайне. Телевизионный дизайн и мультимедиа презентации: учеб.пособие», 2016. – 248с.

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

Доступ в ЭБС:
- ЭБС Ю-райт
- ЭБС ЛАНЬ
- ЭБС IPRMedia
- ЭБС РУКОНТ
- ЭБС Нексмедиа (Университетская библиотека онлайн)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы лекционных/ практических занятий

Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.

Тема 1.(35ч) Работа в программе Photoshop Построение правильной работы над проектом в графической программе Photoshop

Выполнение 8 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Владение интерфейсом Photoshop на примере создания коллажа из стека фотографий.
- Основы коррекции фотографий при помощи инструментов Photoshop.
- Работа с выделенными областями на примере создания графического изображения.
- Работа со слоями. Создание графических эффектов на изображении.
- Коррекция и улучшение цифровых фотографий с помощью инструментов и фильтров Photoshop.
- Маски и каналы. Цветокоррекция изображений.

- Разбор профессиональных приемов создания растровых композиций и грамотное построение работы с файлами
- Рисование с помощью микс-кисти. Создание авторских кистей.

Тема 2.(8ч) Работа в программе CorelPainter. Построение правильной работы над созданием графических скетчей.

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание с интерфейса программы CorelPainter
- Создание фона с имитацией разнообразных техник живописи и графики (акварель, пастель, уголь) в программе CorelPainter
- Создание иллюстраций с помощью инструментов программы CorelPainter

Тема 3.(8ч) Работа в программе ClipStudioPaint Построение правильной работы с перспективой при выполнении графических зарисовок:

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание с интерфейса программы ClipStudioPaint
- Создание графических скетчей с помощью ClipStudioPaint.

Раздел 2 Применение векторных графических редакторов в проектной деятельности.

Тема 1.(35ч) Работа в программе Illustrator Построение правильной работы над проектом в графической программе Illustrator

Выполнение 8 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программы Illustrator.
- Выделения и выравнивания объектов
- Создания и редактирования фигур
- Трансформации объектов
- Цвета и раскрашивания
- Работы с текстом
- Управления слоями
- Создания иллюстраций в перспективном сокращении
- Создания перехода между цветами и фигурами
- Работы с кистями

Тема 2.(8ч) Работа в программе Coreldraw Построение правильной работы над проектом в графической программе Coreldraw

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программы Coreldraw.
- Умение создания абриса и заливки.
- Допечатной подготовки в программе Coreldraw.

Тема 3.(8ч) Работа в программе PaintToolSAI Работа с векторными и растровыми объектами одновременно

Выполнение 1 работы, которыая демонстрирует следующие навыки :

- Знание интерфейса программы PaintToolSAI
- Работы с векторными и растровыми слоями одновременно

Раздел 3. Работа с инструментами компьютерной верстки полиграфической продукции.

Тема 1. Верстка одностраничной продукции в программе InDesign

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки:

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение создавать макеты одностраничной продукции

Тема 2. Верстка буклетов в программе InDesign

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки:

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение создавать макетыбуклетов

Тема 3. Верстка многостраничной продукции в программе InDesign
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки:

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение создавать макетымногостраничной продукции

Раздел 4. Изучение принципов допечатной подготовки макетов полиграфической продукции.
Тема 1. Допечатная подготовка в программе InDesign
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение программой InDesign
- Умение производить допечатную подготовку макета

Тема 2. Допечатная подготовка в программе Photoshop
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение программой Photoshop
- Умение производить допечатную подготовку макета

Тема 3. Допечатная подготовка в программе Illustrator
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение программой Illustrator
- Умение производить допечатную подготовку макета

Раздел 5. Работа в видео редакторах. Создание и обработки 2d видеоряда для презентации образцов графического дизайна.
Тема 1(10ч.). Работа в программе AfterEffects Презентация проекта в программе AfterEffects
Выполнение 8 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

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

Тема 2(10ч). Работа в программе MediaEncoder Грамотная работа с кодеками
Выполнение 8 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программыMediaEncoder
- Умение делать правильный просчет аудио файла
- Умение делать правильный просчет видео файла

Тема 3(10ч). Работа в программе PremierePro Презентация проекта в программе PremierePro
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Знание интерфейса программыPremierePro
- Умение делать «стабилизацию» камеры
- Умение создавать простые анимационные ролики

Раздел 6. Изучение инструментов создания 3d графики

Тема 1.(10ч) Работа в программе 3dsMax Построение правильной работы над проектом в графической программе 3dsMax
Выполнение 5 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Способность создать 3d визуализациию

Тема 2.(10ч) Работа с рендером coronarender Построение правильной работы над созданием 3d визуализаций
Выполнение 5 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Способность создать 3d визуализациию

Тема 3. (10ч)Работа в программе blender Построение правильной работы над проектом в графической программе blender
Выполнение 3 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Способность создать 3d визуализациию

Раздел 7. Работа в видео редакторах. Создание простейшей 3d анимации.
Тема 1.(10ч.) Работа в программе AfterEffects Изучение возможностей 3d анимации в программе AfterEffects
Выполнение 3 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

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

Тема 2.(30 ч.) Работа в программе Cinema4d Изучение возможностей 3d анимации в программе Cinema4d
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

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

Тема 3.(10 ч.) Работа в программе Lumion 3D Изучение возможностей 3d анимации в программе Lumion 3D
Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

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

Раздел 8. Знакомство с софтом для создания объектов дополненной реальности.

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

- Уверенноевладениеинтерфейсомпрограммы
- Способность создать 3dARвизуализациию

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 3dARвизуализациию

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 3dARвизуализациию

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 работасостоит из подборатворческих работ профессионалов в области графического дизайна на каждый изучаемый раздел программы и их анализа. Работа выполняется на листах формата А4 в цвете.

Самостоятельная работа выполняется по каждому разделу программы «IT-ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ ».

Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.
Самостоятельная работа на тему: коллаж в Photoshop.
Выполнение 2-х работ
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 Применение векторных графических редакторов в проектной деятельности.
Самостоятельная работа на тему: «коллаж из векторных фигур».
Выполнение 2-х работ
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. Работа с инструментами компьютерной верстки полиграфической продукции.
Самостоятельная работа на тему: «Открытка» и «Буклет».
Выполнение 4-х работ
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. Изучение принципов допечатной подготовки макетов полиграфической продукции.
Самостоятельная работа на тему: «Журнальная статья».
Выполнение 4-х работ
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 5. Работа в видео редакторах. Создание и обработки 2d видеоряда для презентации образцов графического дизайна..
Самостоятельная работа на тему: «Видео презентация проекта».
Выполнение 2-х работ
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 6. Изучение инструментов создания 3d графики
Самостоятельная работа на тему:3d визуализация.
Выполнение 2-х работ
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 7. Работа в видео редакторах. Создание простейшей 3d анимации.
Самостоятельная работа на тему: «3d видео».
Выполнение 2-х работ
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 8. Знакомство с софтом для создания объектов дополненной реальности.
Выполнение 2-х работ на тему «AR»
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, PowerPoint, Компас 3D, Adobe Illustrator, Coreldraw, PaintToolSAI, SketchUp, Компас-3d, LayOut, 3dsMax, Adobe After Effects, Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Power DVD, Media Player Classic, Adobe Photoshop, Corel Painter, Clip Studio Paint.

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 кафедры дизайна и ДПИ МГИК Бетоева Е.А.*

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

IT- ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ
наименование дисциплины

54.03.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

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

2. 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 графического дизайна с применением IT технологий.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-6** Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов.
- **ОПК-6** Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.
- **ПК-6** Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов, создавать проектную документацию и дизайн-объекты в цифровом формате.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:
Знать:

- Основы и структуру самостоятельной работы;
- Инструменты и методы контроля времени в практической работе;
- Основные источники профессиональной информации, доступные в информационно-коммуникативном поле
- Приёмы и инструменты извлечения информации
- Методы и инструменты защиты информации;

Уметь:

- Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
- Осуществлять поиск информации в коммуникативном пространстве Интернета и онлайн-сервисов

- Извлекать, сохранять извлечённую информацию.
- Проводить профилактику компьютерной техники, приложений и архивов, с целью защиты и сохранения информации;

Владеть:

- Реализует намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей
- Системой оценки качества и достоверности полученной информации
- Навыками анализа, систематизации и структурирования профессиональной информации в хранении.
- Использует актуальные средства защиты информации, соблюдает правила хранения информации и безопасной коммуникации;

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения обучающийся должен:

- Владеет инструментами цифровых технологий проектирования в графическом дизайне на профессиональном уровне
- Отслеживает рынок IT-продукции для графического и коммуникативного дизайна, а также для смежных видов дизайна и искусства, актуализирует свою программную базу для профессиональной деятельности
- Применяет в проектной и творческой работе в графическом дизайне и искусстве наиболее производительные и современные IT-технологии и программные продукты

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- Зачёт с оценкой по итогам 2,4,6 семестра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 12 зачетных единиц.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Применение растровых графических редакторов в проектной деятельности.

Раздел 2. Применение векторных графических редакторов в проектной деятельности.

Раздел 3.Работа с инструментами компьютерной верстки полиграфической продукции.

Раздел 4. Изучение принципов допечатной подготовки макетов полиграфической продукции.

Раздел 5. Работа в видео редакторах. Создание и обработки 2d видеоряда для презентации образцов графического дизайна.

Раздел 6. Изучение инструментов создания 3d графики

Раздел 7. Работа в видео редакторах. Создание простейшей 3d анимации.

Раздел 8. Знакомство с софтом для создания объектов дополненной реальности.