

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА

ФИЛИАЛ ВГУЭС В Г. НАХОДКЕ

КАФЕДРА ГУМАНИТАРНЫХ И ИСКУССТВОВЕДЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Рабочая программа дисциплины (модуля)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Направление и профиль подготовки:

54.03.01 Дизайн

Дизайн среды

Форма обучения

очная

Год набора на ОПОП

2020

Рабочая программа дисциплины Компьютерные технологии в графическом дизайне
составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016 № 1004) и Порядком
организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным
программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета,
программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 05 апреля 2017г. № 301)

Составитель(и):

Вознесенская Т.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий,
Tatyana.Voznesenskaya@vvsu.ru

Прусакова Василина Васильевна, член Союза дизайнеров России, доцент, Кафедра гуманитарных и искусствоведческих дисциплин, генеральный директор, ИП Прусакова В.В. «Дизайн студия «Dimension Design Group»

Утверждена на заседании кафедры Гуманитарных и искусствоведческих дисциплин
18.03.2020 протокол № 7

Редакция _____ Утверждена на заседании кафедры Гуманитарных и
искусствоведческих дисциплин _____ протокол № _____

Заведующий кафедрой (разработчика)


подпись

В.С. Просалова

фамилия, инициалы

« 18 » марта 20 20 г.

Заведующий кафедрой (выпускающей)


подпись

В.С. Просалова

фамилия, инициалы

« 18 » марта 20 20 г.

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью учебной дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» является формирование профессионального мышления, получение и углубление практических навыков работы в графических редакторах, издательских системах и пакетах мультимедиа, знание которых является необходимым условием для профессиональной работы дизайнера с объектами визуально-коммуникативной среды.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- обобщение и закрепление практических навыков в области компьютерных технологий, полученных в процессе ранее изученной дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне»;
- совершенствование навыков работы с графическими пакетами: Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
- овладение навыками цветокоррекции и допечатной подготовки макетов для полиграфического исполнения;
- овладение практическими навыками в области создания и редактирования векторной анимации;
- изучение принципов и методов создания анимационных роликов помощью среды Adobe Flash.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины (модуля), приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
			Знания:	Умения:
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	компьютерные графические программы	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			компьютерные графические программы	ведение компьютерного проектирования объектов дизайна
			владение компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования	владение компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования

3. Место дисциплины (модуля) в структуре основной образовательной программы

Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» относится к дисциплинам по выбору.

Входными требованиями, необходимыми для освоения дисциплины, является наличие у обучающихся компетенций, сформированных при изучении дисциплин и/или прохождении практик «Информационные технологии в дизайне среды». На данную дисциплину опираются «Ландшафтная архитектура и садово-парковое искусство», «Ландшафтная организация рекреационного объекта», «Организация интерьеров многоуровневого пространства», «Основы дизайнерского проектирования», «Проектирование в дизайне среды модуль 7», «Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Производственная преддипломная практика».

4. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО (сокращенное название)	Форма обучения	Цикл	Семестр (ОФО) / Курс (ЗФО)	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма промежуточной аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
						лек	прак	лаб	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б.1.ДВ.Е.02	7	4	69		68		1		75	Э

5. Структура и содержание дисциплины (модуля)

5.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
		Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Тема 1. Возможности и назначение различных графических пакетов. Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
2	Возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
3	Редактор пиксельной графики Adobe Photoshop, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
4	Управление цветом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция файлов и изображений для печати.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
5	Программное обеспечение CorelDraw. Возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
6	Настройки управления цветом для публикации CorelDraw.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
7	Роль и место анимации в современной визуально-коммуникативной среде. Комплексный анализ творческих работ в области анимации и интерактивных приложений. Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
8	Программа Adobe Flash. Работа с сетками, привязками и направляющими.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
9	Трансформация объектов в Adobe Flash	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
10	Покадровая анимация в Adobe Flash.	0	4	0	6	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
11	Метод обратной кинематики: использование инструмента Bones (Кости).	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
12	Изучение программы Adobe Flash. Анимация движения.	0	4	0	6	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
13	Adobe Flash. Создание Motion-анимации и ее настройка.	0	4	0	6	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
14	Создание 3D-анимации средствами Adobe Flash.	0	4	0	5	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
15	Adobe Flash: анимация формы.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.

16	Создание сложной анимации.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
17	Основы использования языка программирования Action Script.	0	4	0	4	Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.
Итого по таблице		0	68	0	75	

5.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 *Тема 1. Возможности и назначение различных графических пакетов. Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite.*

Содержание темы: Возможности и назначение различных графических пакетов. Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite. Редактор векторной графики Adobe Illustrator, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 2 *Возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.*

Содержание темы: Возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями. Параметры и инструменты Adobe Illustrator. Настройка и подготовка файлов к печати. Установка параметров цветоделения. Совместно с преподавателем студенты разрабатывают макет открытки и готовят полученные файлы к печати.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 3 *Редактор пиксельной графики Adobe Photoshop, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.*

Содержание темы: Редактор пиксельной графики Adobe Photoshop, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера. Возможности Adobe Photoshop, ее взаимосвязь с другими графическими приложениями. Основные параметры и инструменты Adobe Photoshop. Редактирование изображений. Устранение дефектов фотоизображений.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 4 *Управление цветом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция файлов и изображений для печати.*

Содержание темы: Управление цветом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция файлов и изображений для печати. Компрессия и оптимизация изображений для Web. В течение второй половины занятия студенты под руководством преподавателя работают над редактированием и цветокоррекцией изображений в зависимости от их предназначения (для печати или размещения на веб-сайте).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 5 *Программное обеспечение CorelDraw: Возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами.*

Содержание темы: Редактор векторной графики CorelDraw. Возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 6 *Настройки управления цветом для публикации CorelDraw.*

Содержание темы: Настройки управления цветом для публикации в CorelDraw.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 7 Роль и место анимации в современной визуально-коммуникативной среде. Комплексный анализ творческих работ в области анимации и интерактивных приложений. Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash.

Содержание темы: Роль и место анимации в современной визуально-коммуникативной среде. Комплексный анализ творческих работ в области анимации и интерактивных приложений. Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash. Назначение программы. Интерфейс программы Adobe Flash. Переключение интерфейса. Рабочее пространство Adobe Flash. Работа с панелями и палитрами. Панель Motion Editor (Временная шкала).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 8 Программа Adobe Flash. Работа с сетками, привязками и направляющими.

Содержание темы: Программа Adobe Flash. Работа с сетками, привязками и направляющими. Создание графических элементов. Инструменты рисования. Редактирование объектов. Панель Color (Цвет). Инструмент Deco Tool (Декорирование).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 9 Трансформация объектов в Adobe Flash.

Содержание темы: Трансформация объектов в Adobe Flash. Свободное трансформирование объектов. Искажение и масштабирование объектов. Зеркальное отражение и поворот объектов. Группирование объектов. Выравнивание объектов на сцене. Трехмерные графические возможности трансформации.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 10 Покадровая анимация в Adobe Flash.

Содержание темы: Покадровая анимация в Adobe Flash. Использование временной шкалы. Слои: параметры настроек, работа с масками слоев. Режимы просмотра результатов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 11 Метод обратной кинематики: использование инструмента Bones (Кости).

Содержание темы: Метод обратной кинематики: использование инструмента Bones (Кости). Под руководством преподавателя студенты, применяя полученные ранее знания и навыки, создают анимированный баннер для веб-сайта на выбранную тему.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 12 Изучение программы Adobe Flash. Анимация движения.

Содержание темы: Изучение программы Adobe Flash. Анимация движения. Создание фрагментов ролика. Работа с библиотекой.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 13 Adobe Flash. Создание Motion-анимации и ее настройка.

Содержание темы: Создание Motion-анимации и ее настройка. Объектно-ориентированная анимация.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 14 Создание 3D-анимации средствами Adobe Flash.

Содержание темы: Создание 3D-анимации средствами Adobe Flash. Изменение свойств анимации с помощью Motion Editor (Временной шкалы). Встроенные стили движения.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 15 Adobe Flash: анимация формы.

Содержание темы: Adobe Flash: анимация формы. Превращение графики. Превращение текста. Работа с анимацией заливки.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 16 Создание сложной анимации.

Содержание темы: Создание сложной анимации. Приемы использования звука, текстовые эффекты. Совместно с преподавателем студенты создают анимационный ролик на выбранную тему, используя навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 17 Основы использования языка программирования Action Script.

Содержание темы: Основы использования языка программирования Action Script. Основные принципы работы Action Script. Создание кнопок и работа с ними. Команда остановки анимации. Библиотека элементов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

6. Методические указания по организации изучения дисциплины (модуля)

Применение информационных технологий в учебном процессе: использование мультимедийного оборудования, комплекса презентаций и демонстрационных материалов для проведения лабораторных работ.

Учебно-методический материал для СРС представлен (на цифровом носителе) в виде:

- презентаций PowerPoint;
- заданий и пояснений в Adobe Acrobat;
- визуальный/графический материал в виде растровых изображений.

Процесс изучения данной дисциплины предполагает выполнение лабораторных работ, сопровождающихся демонстрацией видео-уроков и других презентационных материалов. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Также в самостоятельной работе обязательно должны использоваться графические пакеты Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Adobe Flash, Corel Draw.

Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором. Классы для лабораторных занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами. В качестве наглядных пособий на практических занятиях используется методический фонд кафедры.

а) Программное обеспечение: Для лекционной и лабораторной аудиторной работы – CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Adobe Flash.

б) Техническое и лабораторное обеспечение: для лекционной и лабораторной аудиторной работы – индивидуальный рабочий стол и компьютер для студента; методический фонд кафедры по дисциплине.

- Информационные технологии: ACDSee Pro 2.5 Photo Manager 2009 English

- Информационные технологии: Adobe Acrobat X Pro

- Информационные технологии: Adobe Flash CS5
- Информационные технологии: Adobe Illustrator CS6 16.0 Russian
- Информационные технологии: Adobe Lightroom 5.0 English
- Информационные технологии: Adobe Photoshop CS5
- Информационные технологии: Adobe Premiere Pro CS5
- Информационные технологии: CorelDRAW Graphics Suite X7
- Информационные технологии: Microsoft Office 2010 Standart
- Информационные технологии: Microsoft Windows 7 Russian
- Материально-техническое обеспечение: Компьютеры

Успешное освоение дисциплины предполагает активную работу студентов на всех занятиях аудиторной формы: лабораторные, выполнение аттестационных мероприятий, эффективную самостоятельную работу.

В процессе изучения дисциплины студенту необходимо ориентироваться на самостоятельную проработку материалов лабораторных занятий, выполнение творческих заданий и формирование портфолио.

Перечень тем творческих заданий, рекомендации по их выполнению и формированию портфолио представлены в ФОС.

Образец портфолио по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» представлены в Приложении 2.

Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

8 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Доступ в электронную информационно-образовательную среду организации, а также к основной и дополнительной литературе в ЭБС осуществляется с компьютеров, подключенных к Электронной библиотеке ВГУЭС:

1. Консультант Плюс: полнотекстовая справочно-информационная система нормативно-правовых документов - Режим доступа: <http://www.consultant.ru>
2. Электронно-библиотечная система издательства (образовательная платформа) «Юрайт» - Режим доступа: <https://urait.ru>
3. Электронно-библиотечная система издательства «Лань» - <https://e.lanbook.com/>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU - <https://www.elibrary.ru>
5. Электронная библиотека Издательского дома Гребенникова «GrebennikOn» - <https://grebennikon.ru>

9 Перечень информационных технологий

1. Электронные учебники
2. Технологии мультимедиа.
3. Технологии Интернет (электронная почта, электронные библиотечные системы, электронные базы данных).

Программное обеспечение:

Microsoft Windows Professional 8.1 64 bit Russian Upgrade Academic OPEN (Academic license №61125270, бессрочная), Microsoft Office 2007 RUS (лицензия №44216302, бессрочная), Winrar (электронная лицензия №RUK-web-1355405, бессрочная), Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows (лицензия №17E0200430130957417676, действительна с 30.04.2020 по 05.08.2022), Adobe Photoshop CS4 (лицензия №13301000-2367-8712-9229-8553, бессрочная), Java(TM) 6 Update 26 (свободное), Eclipse (свободное), Note Pad ++(свободное), Sublime Text Build 3211(свободное), Zeal-0.6.1(свободное), Ninja-ide-2.3(свободно), Gimp-2.10.22(свободное), Firefox Setup 52.9.0esr (свободное), Adobe Google Chrome (свободное); Adobe Acrobat Reader (свободное); Adobe Flash Player (свободное), Autodesk 3ds Max 2018 64 bit Academic Edition (лицензия №568-74573589 для учебных заведений, действительна до 21.10 2021), CorelDRAW(R) Graphics Suite X4 (лицензия № DR14C22-GAYENHD-259CBV7-B4V4L4U, бессрочная), AutoCAD 2010 Academic Edition for SUBS New NLM 20 Pack (+2 teacher) (лицензия №351-73171484 бессрочная)

Программное обеспечение для лиц с ограниченными возможностями

1. Экранная лупа в операционных системах линейки MS Windows
2. Экранный диктор в операционных системах линейки MS Windows

10 Перечень ресурсов информационно - телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Систематический информационный ресурс (витрина брендов и технологий, дизайн, новости) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.a3d.ru>
2. Профессиональное сообщество рекламистов и дизайнеров ADCR [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.adcrussia.ru>

3. On-line архитектурное обозрение **architektonika** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://architektonika.ru>
4. Информационный дизайнерский портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.deforum.ru>
5. Информационный портал (и печатный журнал) по дизайну [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kak.ru>
6. Архитектура, дизайн, строительство - информационно-аналитический портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://protoart.ru>
7. Официальный сайт союза дизайнеров России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sdrussia.ru>

11 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Для проведения занятий лекционного типа предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие примерным программам дисциплин (модулей), рабочим учебным программам дисциплин (модулей).

Перечень материально-технического обеспечения, необходимого для реализации программы бакалавриата, включает в себя лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, в зависимости от степени его сложности.

Приложение 1
к рабочей программе дисциплины
«Компьютерные технологии в графическом дизайне»

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА

ФИЛИАЛ ВГУЭС В Г. НАХОДКЕ

КАФЕДРА ГУМАНИТАРНЫХ И ИСКУССТВОВЕДЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Направление и направленность (профиль)

54.03.01 Дизайн

Дизайн среды

Форма обучения

очная

Находка 2020

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) Компьютерные технологии в графическом дизайне

разработан в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016 № 1004) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 05.04.2017г. № 301)

Составитель(и):

Вознесенская Т.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий,
Tatyana.Voznesenskaya@vvsu.ru

Прусакова Василина Васильевна, член Союза дизайнеров России, доцент, Кафедра гуманитарных и искусствоведческих дисциплин, генеральный директор, ИП Прусакова В.В. «Дизайн студия «Dimension Design Group»

Утвержден на заседании кафедры Гуманитарных и искусствоведческих дисциплин

18.03.2020 протокол № 7

Заведующий кафедрой (разработчика)


подпись

В.С. Просалова

фамилия, инициалы

« 18 » марта 20 20 г.

Заведующий кафедрой (выпускающей)


подпись

В.С. Просалова

фамилия, инициалы

« 18 » марта 20 20 г.

1 Перечень формируемых компетенций*

Таблица – Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программе

Код компетенции	Формулировка компетенции	Номер этапа
ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	4

Компетенция считается сформированной на данном этапе (номер этапа таблица 1 ФОС) в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Описание критериев оценивания планируемых результатов обучения ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

Планируемые результаты обучения* (показатели достижения заданного уровня планируемого результата обучения)		Критерии оценивания результатов обучения
Знает	компьютерные графические программы	полнота освоения материала лабораторных занятий
Умеет	вести компоновку и проектировать объекты дизайна с помощью компьютерных графических программ	корректность выбора способов (инструментов) решения задач
Владеет навыками и/или опытом деятельности.	работы с компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования	самостоятельность решения поставленных задач; корректность использования профессиональной терминологии

Таблица заполняется в соответствии с разделом 2 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Контролируемые планируемые результаты обучения		Контролируемые темы (этапы) дисциплины (практики)	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС*	
			текущий контроль	промежуточная аттестация
Знания:	компьютерных графических программ	Тема 1. Возможности и назначение различных графических пакетов. Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite. Тема 2. Возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями. Тема 3. Редактор пиксельной графики Adobe Photoshop,	Творческие задания (п. 5.1)	Творческие задания (п. 5.2)

		<p>его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.</p> <p>Тема 5. Программное обеспечение CorelDraw. Возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами.</p> <p>Тема 7. Роль и место анимации в современной визуально-коммуникативной среде. Комплексный анализ творческих работ в области анимации и интерактивных приложений. Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash.</p> <p>Тема 17. Основы использования языка программирования Action Script.</p>		
<p>Умения:</p>	<p>вести компоновку и проектировать объекты дизайна с помощью компьютерных графических программ</p>	<p>Тема 4. Управление цветом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция файлов и изображений для печати.</p> <p>Тема 6. Настройки управления цветом для публикации CorelDraw.</p> <p>Тема 8. Программа Adobe Flash. Работа с сетками, привязками и направляющими.</p> <p>Тема 9. Трансформация объектов в Adobe Flash.</p> <p>Тема 10. Покадровая анимация в Adobe Flash.</p> <p>Тема 11. Метод обратной кинематики: использование инструмента Bones (Кости).</p> <p>Тема 12. Изучение программы Adobe Flash. Анимация движения.</p> <p>Тема 13. Adobe Flash. Создание Motion-анимации и ее настройка.</p> <p>Тема 14. Создание 3D-анимации средствами Adobe Flash.</p> <p>Тема 15. Adobe Flash: анимация</p>		

		формы. Тема 16. Создание сложной анимации.	
Навыки:	работы с компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования	Темы 1-17	Портфолио (п.5.3)

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточной аттестаций количественной оценкой, выраженной в баллах, максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.

Таблица 4.1 – Распределение баллов по видам учебной деятельности

Вид учебной деятельности	Оценочное средство			
	Творческие задания (п. 5.1)	Творческие задания (п. 5.2)	Портфолио (п.5.3)	Итого
Текущая аттестация	40			40
Промежуточная аттестация		40	20	60
Итого				100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но

		допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Творческие задания. Перечень тем творческих заданий.

1. Настройка собственной рабочей среды *Adobe Illustrator*.
2. Разработка макета открытки в *Adobe Illustrator*. Подготовка к печати.
3. Основные параметры и инструменты *Adobe Photoshop*. Редактирование изображений.
4. Редактирование и цветокоррекция изображений в *Adobe Photoshop*.
5. Основные параметры и инструменты *CorelDraw*.
6. Настройки управления цветом в *CorelDraw*. Разработка макета вывески.
7. Рабочее пространство *Adobe Flash*. Работа с панелями и палитрами.
8. Создание графических элементов в *Adobe Flash*.

Краткие методические указания к выполнению творческих заданий.

Творческие задания выполняются по темам лабораторных работ (1-8) с использованием компьютерных графических программ (*Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Flash*) по мере овладения студентами новыми знаниями. Для успешного прохождения **текущей аттестации** студенту необходимо предоставить выполненные задания по темам дисциплины в виде программных файлов (**формат AI, PSD, CDR, FLA**) и цифровых изображений (**формат JPEG**) на внешнем накопителе данных (**флешка USB**).

Использование компьютерных графических программ направлено на понимание студентами простых и сложных графических форм, способов их отображения, без чего они не получают необходимых профессиональных компетенций.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	31-40	Все творческие задания выполнены в компьютерных программах на высоком профессиональном уровне. Предоставлены программные файлы и цифровые изображения заданий.
4	21-30	Все творческие задания выполнены в компьютерных программах на хорошем профессиональном уровне. Допущены незначительные ошибки. Предоставлены программные файлы и цифровые изображения заданий.
3	11-20	Творческие задания в компьютерных программах выполнены не в полном объеме на среднем профессиональном уровне. Допущены ошибки. Предоставлены программные файлы и цифровые изображения заданий.
2	0-10	Творческие задания в компьютерных программах выполнены не в полном объеме на низком профессиональном уровне. Допущены грубые ошибки. Предоставлены только программные файлы выполненных заданий.

5.2 Творческие задания. Перечень тем творческих заданий.

9. Различные операции с объектами в *Adobe Flash*.
10. Покадровая анимация в *Adobe Flash*.
11. Создание анимированного баннера в *Adobe Flash*.
12. Создание фрагментов ролика в *Adobe Flash*.
13. Создание Motion-анимации.
14. Создание 3D-анимации средствами *Adobe Flash*.
15. Анимация формы в *Adobe Flash*.
16. Создание анимационного ролика.
17. Основные принципы работы Action Script.

Краткие методические указания к выполнению творческих заданий.

Творческие задания выполняются по темам лабораторных работ (9-17) с использованием компьютерных графических программ (*Adobe Flash*) по мере овладения студентами новыми знаниями. Для успешного прохождения **промежуточной аттестации** студенту необходимо предоставить выполненные задания по темам дисциплины на внешнем накопителе данных (**флешка USB**):

1. программные файлы с выполненными творческими заданиями (**формат FLA**);
2. цифровые изображения **всех (1-17)** выполненных заданий по дисциплине (**формат JPEG**), в виде **учебного портфолио (презентация типа PowerPoint, формат PPTX или презентация в формате PDF)**.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	31-40	Все творческие задания выполнены в компьютерных программах на высоком профессиональном уровне. Предоставлены программные файлы и цифровые изображения заданий.
4	21-30	Все творческие задания выполнены в компьютерных программах на хорошем профессиональном уровне. Допущены незначительные ошибки. Предоставлены программные файлы и цифровые изображения заданий.
3	11-20	Творческие задания в компьютерных программах выполнены не в полном объеме на среднем профессиональном уровне. Допущены ошибки. Предоставлены программные файлы и цифровые изображения заданий.
2	0-10	Творческие задания в компьютерных программах выполнены не в полном объеме на низком профессиональном уровне. Допущены грубые ошибки. Предоставлены только программные файлы выполненных заданий.

5.3 Портфолио.

Краткие методические указания к подготовке и защите портфолио.

Портфолио – отчет по процессу обучения, способ фиксации, накопления и оценки индивидуальных достижений учащегося в определённый период его образовательной деятельности. Суть использования портфолио как технологии и как пакета документов - обеспечить эффективное взаимодействие студентов с преподавателями в вузе в период обучения, а также с потенциальными работодателями до и после окончания высшего учебного заведения. Портфолио предназначен для презентации индивидуального образовательного движения студентов специализации лицам, заинтересованным в успешных выпускниках программы.

Допускается оформлять портфолио на форматах **A4** или **A3 горизонтальной** или **вертикальной** ориентации в зависимости от компоновки иллюстраций.

Рекомендуемый **объем портфолио** составляет **30 слайдов / стр.**

Портфолио должно быть **собрано в одной из графических программ**: CorelDraw, Adobe Photoshop. Оформленное портфолио следует сохранить в одном из форматов: **PPTX; PDF**, и предоставить к защите в электронном виде на внешнем накопителе данных (**флешка USB**).

1. Инвариантная часть (отражает уровень достижения академических знаний обучающегося по дисциплине)

- 1 слайд / стр. - название портфолио, дисциплина, Ф.И.О. студента, группа;
- 2-18 слайд / стр. – изображения выполненных творческих работ по дисциплине, с указанием номера и названия темы/задания;
- 19-20 слайд / стр. - список литературы или интернет-ресурсов, которые дополнительно использовались для освоения дисциплины и самообразования.

2. Вариативная часть (отражает уровень самостоятельной подготовки обучающегося по дисциплине и внешних достижений, связанных с компьютерными технологиями)

- 21-30 слайд / стр. - изображения индивидуальных разработок (дополнительные творческие и/или самостоятельные работы).

Защита портфолио представляет собой процесс презентации студентом всех выполненных творческих заданий по дисциплине с устными комментариями.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	16-20	Портфолио содержит все творческие задания, предусмотренные программой и соблюдена его структура. Портфолио оформлено на высоком профессиональном уровне.
4	11-15	Портфолио содержит все творческие задания, предусмотренные программой и соблюдена его структура. Портфолио оформлено на хорошем профессиональном уровне, но присутствуют незначительные ошибки.
3	6-10	Портфолио содержит не все творческие задания, предусмотренные программой. Портфолио оформлено на среднем профессиональном уровне и отсутствует два или более структурных элементов.
2	0-5	Портфолио содержит недостаточное количество выполненных творческих заданий, предусмотренных программой. Нарушена структура портфолио. Портфолио оформлено на низком профессиональном уровне.