

10

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по учебной работе

*В.И. Лобов*  
« 3 »



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки(Специальность)	Дизайн	
Код направления и уровня подготовки	54.04.01	
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	21.03.2016
	№	255
Тип образовательной программы	Академическая магистратура	
Профиль	Графический дизайн	
Учебный план	Прием 2017, 2018	
Форма обучения	Очная	

Екатеринбург, 2018

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

## ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

### 1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ входит в вариативную по выбору студента часть образовательной программы магистратуры. Курс опирается на знания, приобретаемые при изучении дисциплины «Современные информационные технологии». Достигнутый в ходе изучения курса уровень профессиональной подготовки необходим для освоения дисциплины «Дизайн-проектирование», при осуществлении научно-исследовательской работы, для подготовки выпускной квалификационной работы магистра.

### 1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Дисциплина состоит из пяти разделов:

Раздел 1. Модель как объект изучения. Выбор и организация рабочего места дизайнера: функциональная схема ПК, монитор, видеопамять, модели цветопередачи, необходимое программное обеспечение.

Раздел 2. Векторная графика. Объектно-ориентированный принцип работы векторных программ, умения и навыки работы с основными классами объектов.

Раздел 3. Растровая графика. Использование растровой графики: статическая графика, динамическая графика (покадровая анимация), web – дизайн, создание интерактивных объектов и описание макросов.

Раздел 4. Анимация. Создание презентаций и элементов web-дизайна. Виды анимации.

Раздел 5. Web-дизайн и основы web-программирования.

### 1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции, практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: проведение компьютерных симуляций, разбор конкретных проектных ситуаций, групповые дискуссии. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют графические работы, тесты.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации- зачет (1, 2 семестры), зачет с оценкой (3 семестр). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ и тестов, сдачи зачетов.

### 1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-6: способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности

ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)

ПК-6: готовностью демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владением приемами компьютерного мышления и способностью к моделированию процессов, объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Готовность демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владение приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач. В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать и понимать:** современные цифровые технологии, необходимые в проектной, научно-исследовательской и образовательной деятельности.

**Уметь:**

- применять знание и понимание новых цифровых технологий для решения профессиональных задач и педагогической деятельности;
- выносить суждения об использовании новых информационных технологий;
- комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений** в практической и научной деятельности графического дизайнера, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных с дизайном.

### 1.5 Объем дисциплины

№ Семестра	Зачетных единиц (з.е.)			Аудиторные занятия		Самостоятельная работа														
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*	
1	3	108	36	8	28		72				10								62	Зач
2	2	72	36	8	28		36				32								4	Зач
3	2	72	18		18		54				20						4	30		30
Итого	7	252	90	16	74		162				62						4	96		

\*Зачет с оценкой - ЗО, Зачет - Зач, Экзамен - Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

## 2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	<p><b>Модель как объект изучения</b></p> <p>Тема 1.1. Понятие компьютерной модели и компьютерного моделирования. Классификация и способы представления моделей.</p> <p>Тема 1.2. Рабочее место дизайнера. Выбор и организация рабочего места дизайнера: функциональная схема ПК, монитор, видеопамять, модели цветопередачи, необходимое программное обеспечение. Приобретение знаний классификации компьютерных моделей: по области использования, по временному фактору (статические, динамические, интерактивные), по способу представления моделей: 2-х мерные: растровые, векторные; 3-х мерные: сплайновые, полигональные, метаболы. В зависимости от классификации производится выбор необходимого программного обеспечения.</p>
Р.2	<p><b>Векторная графика.</b></p> <p>Тема 2.1. Основные понятия и принципы векторной графики. Преимущества векторной графики. Основные классы объектов и действия с ними.</p> <p>Тема 2.2. Эффекты векторной графики. Техники создания фотореалистичных изображений в векторе</p> <p>Приобретение профессиональных знаний об объектно-ориентированном принципе работы векторных программ, умений и навыков работы с основными классами объектов. Рендеринг и трассировка изображений. Свойства векторных объектов и основные операции с объектами. Отличие эффектов векторной и растровой графики, исходя из основных принципов, создание собственных эффектов векторной графики, эффекты растровых изображений, псевдотрехмерные эффекты. Овладение методами и навыками техник создания фотореалистичных изображений в векторе – с помощью blend-технологии и с помощью mesh-сетки. Все перечисленные дидактические единицы осваиваются обучаемыми в двух программных продуктах CorelDraw и AdobeIllustrator, проводится параллель между данными программами, изучаются общие свойства векторных программ и основные отличия.</p>
Р.3	<p><b>Растровая графика</b></p> <p>Тема 3.1. Особенности работы с растровой графикой: основные понятия: модели цветопередачи, основные рабочие объекты (слой, цветовые каналы и альфа-каналы, histogram и макросы (actions), основные принципы сжатия растровой графики (tiff, jpg, gif, png, pdf). Типы и принципы компрессий (сжатия). Расчет объема файлов растровой графики и выбор принципа сжатия. Решение задач на измерение объема графических изображений.</p> <p>Тема 3.2. Цветовые каналы и альфа-каналы. Слои. Маски.</p> <p>Тема 3.3. Фильтры и эффекты. Макросы (палитра action).</p> <p>Тема 3.4. Цветовая и тоновая коррекция.</p> <p>Приобретение профессиональных знаний о возможности использования растровой графики: статическая графика, динамическая графика (покадровая анимация), web – дизайн, создание интерактивных объектов и описание макросов. Принципы компрессии и расчёт объёма файла в разных форматах. Работа с цветовыми режимами, каналами и слоями (создание градиентов, изображений с помощью разных типов масок). Приобретение профессиональных знаний, умений и навыков цветовой и тоновой коррекции фотографий. Основное про-</p>

	граммное обеспечение данного раздела – AdobePhotoShop.
<b>P.4</b>	<p><b>Анимация. Создание презентаций и элементов web-дизайна.</b></p> <p>Тема 4.1. Flash-технологии: Основные понятия технологии, Среда разработки и среда тестирования, Форматы графических изображений. Основы анимации: сцена и типы объектов сцены (размеры сцены и размещение объектов на сцене, присвоение объектам имен-идентификаторов), timeline (создание разных типов кадров), панель слов (переименование, удаление, копирование, перемещение), особенности работы с графикой во Flash.</p> <p>Тема 4.2. Типы символов: графика, клип, кнопка. Их основные характеристики. Правила работы с библиотекой символов.</p> <p>Тема 4.3. Простые сценарии. Панель действий ActionScript. Основные разделы методов объектов. Основные методы и события символов - кнопок. Основные методы и события символов- клипов. Основные методы и события Timeline.</p> <p>Тема 4.4. Создание презентаций и элементов web: меню, баннеров, линеек прокрутки, загрузчиков. Событийный и потоковый звук.</p> <p>Приобретение профессиональных знаний о видах анимации (покадровой, компьютерной анимации), знаний и умений основ программирования основных типов символов (графического, клипа и кнопки) на ActionScript. Владение умениями и навыками создания анимации, интерактивных презентаций, web-элементов. Основное программное обеспечение данного раздела – AdobeFlash.</p>
<b>P.5</b>	<p><b>Web-дизайн и основы web-программирования.</b></p> <p>Тема 5.1. Язык HTML. Основные скрипты и теги.</p> <p>Тема 5.2. Верстка web-страниц.</p> <p>Тема 5.3. Юзабилити. Основы языка программирования JavaScript. Создание систем навигации по сайту.</p> <p>Приобретение профессиональных знаний о функциональном web-дизайне. Владение умениями и навыками профессиональной верстки web-страниц. Приобретение знаний о юзабилити. Владение основами создания систем навигации. Основное программное обеспечение данного раздела – AdobeDreamweaver.</p>
* Дисциплина может содержать деление только на разделы, без указания тем, либо только темы	

### 3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

#### 3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
1	1-3	Тема 1.1	18	4	2	12	тест
1	4-8	Тема 1.2	30	2	8	20	тест
1	9-18	Тема 2.1	60	2	18	40	Граф. работа № 1 тест
		<b>Итого за 1 семестр:</b>	<b>108</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	<b>72</b>	<b>зачет</b>
2	1-7	Тема 2.2	28	2	12	14	Граф. работа № 2 тест
2	8	Тема 3.1	4	2		2	Граф. работа № 3 Тест

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
2	9-10	Тема 3.2	8		4	4	Граф. работа № 4 тест
2	11-12	Тема 3.3	8		4	4	Граф. работа № 4 тест
2	13-14	Тема 3.4	8		4	4	Граф. работа № 4 тест
2	15-16	Тема 4.1	8	2	2	4	Граф. работа № 5 тест
2	17-18	Тема 4.2	8	2	2	4	Граф. работа № 5 тест
		<b>Итого за 2 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	<b>36</b>	<b>зачет</b>
3	1-2	Тема 4.3	16		4	12	Граф. работа № 5 тест
3	3-4	Тема 4.4	16		4	12	Граф. работа № 5 тест
3	5-6	Тема 5.1	16		4	12	Граф. работа № 6 тест
3	7	Тема 5.2	8		2	6	Тест
3	8-9	Тема 5.3	16		4	12	Граф. работа № 6 тест
		<b>Итого за 3 семестр:</b>	<b>72</b>		<b>18</b>	<b>54</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

### 3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

### 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

#### 3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено

#### 3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

#### 3.3.3 Примерный перечень тем графических работ

Выполняются графические работы в соответствии с тематикой дисциплины.

#### 3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

#### 3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

#### 3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

### 3.3.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

### 3.3.8 Примерная тематика клаузур

Не предусмотрено

## 4 ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения								Дистанционные технологии и электронное обучение						
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Дискуссия	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
P.1-P.5	+							+							

## 5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1 Рекомендуемая литература

#### 5.1.1 Основная литература

1. Компьютерная графика и Web-дизайн / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - М. : ИНФРА-М : ФОРУМ, 2014. - 400 с. : ил. - Библиогр.: с. 372. - Рек. НМС МИЭТ. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=922641>
2. Макарова Т. В. Основы информационных технологий в рекламе : учеб. пособие / Т. В. Макарова, О. Н. Ткачепко, О. Г. Капустина ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2014. - 271 с. : ил. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116634&sr=1>
3. Филатов Л. С. Компьютер и дизайн-проектирование : от идеи до проекта с использованием 2d программ : учеб. пособие / Л. С. Филатов ; Моск. гос. художеств.-пром. акад. им. С. Г. Строганова. - М. : МГХПА, 2011. - 176 л. UX-дизайн : идея-эскиз-воплощение / С. Гринберг, Ш. Карпендейл [и др.]; пер. с англ. Е. Кармановой. - СПб. : Питер, 2014. - 272 с.

#### 5.1.2 Дополнительная литература

1. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учеб. пособие - Новосибирск: НГТУ, 2010. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305&sr=1>
2. Лепская Н.А. Художник и компьютер. Учебное пособие – М.: Когито-центр, 2013. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067&sr=1>

3. Мельников В. П. Информационные технологии : учебник для вузов / В. П. Мельников. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2009. - 432 с.
4. Ульрих К. Интерактивная Web-анимация во Flash – М.: ДМК Пресс, 2010. - Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view&book\\_id=130237](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=130237)
5. Флеминг Б. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция – М.: ДМК Пресс, 2007. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132134&sr=1>
6. Создание Web-страниц и Web-сайтов. Самоучитель. Учебное пособие. 2001 г., 496 с.
7. Велихов. Справочник по HTML 4.0. 2001 г., 416 с.
8. Гарнаев. Web-программирование на Java и JavaScript. 2002 г., 1040 с.
9. Гультяев. Macromedia Flash MX: Практическое пособие. 2002 г., 352 с.
10. Переверзев С.И. Анимация в MacromediaFlashMX Практикум 3-е изд (эл) М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012

## 5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Жилина Л.В. Компьютерные технологии в дизайне. Ч. 1: Полиграфия. Ч. 2: Web-дизайн: электронный учебник и электронное учебно-методическое пособие / Л.В. Жилина; УрГАХУ. Екатеринбург, 2009.

## 5.3 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем\*

### 5.3.1 Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

### 5.3.2 Базы данных и информационные справочные системы

1. <http://www.webadr.ru/>
2. <http://web-silver.ru/>
3. <http://www.weburoki-start.ru/>

## 5.4. Электронные образовательные ресурсы

znanium.com  
biblioclub.ru



## 6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
  - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
  - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине; (преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

## 7 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется аудитория, оснащенная компьютерной техникой, соответствующей количеству студентов и позволяющей осуществлять практические занятия под руководством преподавателя.

## 8 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

### 8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1 Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок\*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий

Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

\*) описание критериев см. Приложение 1.

**8.1.2 Промежуточная аттестация по дисциплине** представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Тесты по каждой теме дисциплины	15 тестов по 20-25 заданий ( в электронном виде)
3	Графические работы	6 граф. работ (в электронном виде-рабочая тетрадь)
4	Зачет (1,2 семестры)	Выполнение всех работ
5	Зачет с оценкой (3 семестр)	12 вопросов

**8.1.3 Оценка знаний, умений и навыков**, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровень оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

\*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

## **8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ**

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

## 8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 8.3.1. Перечень оценочных заданий тестов:

Тесты проводятся по каждой теме курса в электронном виде (15 тестов). Включают в себя по 20-25 заданий. При выполнении работы необходимо продемонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владение приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов и систем.

### 8.3.2. Перечень оценочных заданий графических работ:

№ 1: используя современные информационные технологии выполнить рендеринг и трассировку изображений.

№ 2: используя современные информационные технологии создать векторные объекты и основные операции с ними.

№ 3: используя современные информационные технологии создать собственные эффекты векторной графики, эффекты растровых изображений, псевдотрехмерные эффекты.

№ 4: используя современные информационные технологии создать фотореалистичные изображения в векторе – с помощью blend-технологии и с помощью mesh-сетки.

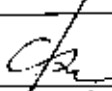
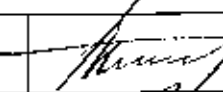
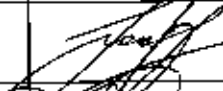
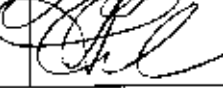
№ 5: используя комплекс информационно-технологических знаний создать презентации и элементы web: меню, баннеры, линейки прокрутки, загрузчики. Событийный и потоковый звук.

№ 6: используя комплекс информационно-технологических знаний оформить Web-дизайн в основных пакетах web-программирования.

Графические работы выполняются под руководством преподавателя в компьютерном классе в электронном виде. Оформляются в электронную Рабочую тетрадь.

### 8.3.3 Перечень вопросов к зачету (3 семестр):

1. Технологии создания web. Краткая характеристика.
2. Компьютерная анимация. Основные понятия (Timeline, ключевые кадры, shape-анимация, motion-анимация)
3. Интерактивность. Основы построения языка ActionScript. Основные элементы интерактивности.
4. Методы создания презентаций. Виды презентаций. Правила и методы наложения звука.
5. Понятие юзабилити. Основные принципы и задачи.
6. Функциональный дизайн. Основные принципы и способы построения системы навигации.
7. Основные правила вёрстки web-страниц.
8. Особенности работа со шрифтами в web.
9. Основы работы в HTML-коде и CSS.
10. Основные типы web-сайтов. Порталы. Технические и содержательные характеристики к каждому типу сайта.
11. Требования к контенту. Технические характеристики графических, анимационных и интерактивных элементов при сайтостроительстве.
12. Продвижение сайта в сети. Способы и средства продвижения.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	Канд.культурол.	доцент	Д.Ю.Филоненко	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В.Типикин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан факультета дизайна				Е.Э.Павловская	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций					
Компоненты компетенций	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	Студент может применить свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.	Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	
Личностные качества (умения в обучении)					
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

\*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4