



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

Кафедра прикладной математики и технической графики



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направление подготовки(Специальность)	Дизайн	
Код направления и уровня подготовки	54.03.01	
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы	Академический бакалавриат	
Профиль	Графический дизайн	
Учебный план	Прием 2016, 2017, 2018	
Форма обучения	Очно-заочная	

Екатеринбург, 2018

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

Дисциплина **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ** входит в базовую часть образовательной программы. Курс взаимосвязан с дисциплинами «Технический рисунок», «Проектная графика». Знания, умения и навыки, полученные в процессе изучения дисциплины, необходимы для освоения дисциплин «Дизайн-проектирование», «Компьютерное обеспечение дизайн-проектирования», «3D-моделирование», «Теория и практика визуальных коммуникаций».

### 1.2. Аннотация содержания дисциплины:

Знакомство с векторной и растровой графикой. В первом разделе рассматривается работа в редакторе Core!Draw, Inkscape. Второй раздел посвящен созданию и обработке изображений в Adobe Photoshop, Gimp.

### 1.3. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: работа в группах, портфолио. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют аудиторские контрольные работы, домашние графические работы.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации - зачет (1-2 семестры). 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 аудиторных контрольных работ, домашних графических работ, сдачи зачета.

### 1.4. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций.

Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании, использовать компьютерные технологии в профессиональной деятельности дизайнера.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать и понимать:** методы создания и обработки векторных и растровых изображений.

**Уметь:**

а) применять знание и понимание при выборе способа и метода компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства; при использовании современных компьютерных прикладных программ;

б) выносить суждения на примере существующих объектов дизайна, цифровых, печатных и дизайнерских работ о методах их создания и обработки;

в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектов печатной и визуальной продукции средствами компьютерной графики.

### 1.5. Объем дисциплины

По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)		Часов (час)		Аудиторные занятия		Самостоятельная работа											Итого
	2	72	18	18	18	54	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	
1	2	72	18	18	18	54							36		14	4		Зач
2	3	108	18	18	18	90							60		14	4	12	Зач
Итого	5	180	36	36	36	144							96		28	8	12	

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

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
<b>I.</b>	<b>Графический редактор CorelDraw (1 семестр).</b>
Тема 1.1	<p><b>Введение в компьютерную графику.</b>            Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии. Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Копирование в CorelDraw. Вспомогательные клавиши Shift, Ctrl. Панель свойств листа и графических примитивов. Тестовая Графическая работа для оценки уровня знаний. Графическая работа «Рисунок из графических примитивов».</p>
Тема 1.2	<p><b>Работа с цветом.</b>            Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов с помощью простых заливок. Инструмент «интерактивная заливка». Размещение объектов относительно друг друга – порядок и выравнивание. Горячие клавиши упорядочения объектов. Работа с формой объекта. Графическая работа «Витраж».</p>
Тема 1.3	<p><b>Редактирование геометрической формы объектов.</b>            Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика. Графическая работа «Фигуры для логотипов».</p>
Тема 1.4	<p><b>Логические операции с объектами.</b>            Навыки работы с объектами. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Группировка объектов. Соединение и разъединение объектов. Логические операции. Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Аудиторная контрольная работа 1 «Логотип дизайнера».</p>
Тема 1.5	<p><b>Использование спецэффектов.</b>            Добавление перспективы. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Прозрачность. Сеточная заливка. Придание объема объектам. Графическая работа «Компьютерная векторная живопись».</p>
Тема 1.6	<p><b>Кисти.</b>            Кисть. Создание кистей и распылителей. Таблица символов. Символьные шрифты, как источники готовых изображений. Граница объектов. Толщина и вид контура. Графическая работа «Открытка с контуром, нарисованным с помощью самостоятельно созданного образца кисти».</p>

Тема 1.7	<b>Средства повышенной точности.</b> Линейки. Сетки. Направляющие. Привязки. Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов по сетке. Размещение в ключевых узлах других объектов. Графическая работа «Мебельный чертеж». Аудиторная контрольная работа 2 «Проект кухонного гарнитура».
Тема 1.8	<b>Работа с текстом.</b> Оформление текста. Виды текста: простой и художественный текст. Художественный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков. Правила оформления визиток. Графическая работа «Приглашение на праздник».
Тема 1.9	<b>Верстка страниц.</b> Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Дизайн текста. Навыки работы с текстовыми блоками. Вставка готовой статьи из текстового файла, разбить на информационные блоки и скомпоновать на листе. Графическая работа «Корпоративный буклет».
Тема 1.10	<b>Создание макета в редакторе.</b> Планирование и создание макета. Многостраничный документ. Настройка документа. Планирование макета. Создание макета. Графическая работа. Специальные вставки и вставки штрих-кода. Графическая работа «Корпоративный буклет» (продолжение).
Тема 1.11	<b>Работа с растровыми изображениями.</b> Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка Power Clip. Трассировка растровых изображений. Создание палитр из трассированных изображений. Форматы векторных и растровых изображений.
Тема 1.12	<b>Печать документа.</b> Подготовка макета к печати. Основные требования к файлу. Меню предварительного просмотра печати. Настройка параметров печати. Режим цветоделения. Размещение макета необходимом формате печати. Масштабы печати. Графическая работа «Подготовка макета визитки для печати».
Тема 1.13	<b>Трассировка растровых изображений.</b> Трассировка растровых изображений. Технология ручной и автоматической обводки растровых изображений. Стилизация фотографии. Приемы работы в редакторе. Аудиторная контрольная работа 3 «Макет корпоративного стиля».
<b>II. Графический редактор Adobe PhotoShop (2 семестр).</b>	
Тема 2.1	<b>Введение в растровую графику.</b> Назначение и применение редактора. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений. Сохранение файла. Форматы графических файлов. Настройки системы. Структура документа в редакторе. Понятия слоя и цветового канала. Фоновый слой. Организация палитр. Создание нового изображения. Открытие и сохранение изображения. File Browser. Регулировка размеров холста и изображения. Способы интерполяции. Обрезка изображения. Отмена действий. Палитра History. Навигация по изображению. Поворот изображения, изменение масштаба просмотра, перемещение изображения в окне. Палитра Навигатор. Зачем нужны слои. Способы создания и удаления слоя. Управление слоями с помощью палитры Layers. Отображение и сокрытие слоя.

Тема 2.2	<p><b>Использование цвета в документе.</b>          Основные цветовые модели: RGB, CMYK, LAB. Преобразование цветовых моделей. Выбор цвета инструментом Eyedropper. Измерение цвета. Метки цвета. Палитра Color. Окно Color picker. Палитра Swatches. Цветовые каналы в документе. Графическая работа «Создание палитр цветового баланса».</p>
Тема 2.3	<p><b>Техника рисования.</b>          Инструменты свободного рисования. Использование кистей, карандаша, ластика. Панель параметров инструмента Кисть. Режимы работы рисующих инструментов. Палитра Brushes. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти. Инструменты и команды заливки. Заливка градиентом, создание градиента. Заливка узором. Создание и сохранение образца узора. Графическая работа «Напорморт».</p>
Тема 2.4	<p><b>Инструменты выделения.</b>          Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Инвертирование. Приемы выделения областей сложной формы. Выделение близких цветов. Модификация выделения командами Select-Transform selection; Select-Feather и Select-Modify. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Обводка и заливка выделенных областей. Привязка, линейки и направляющие линии. Графическая работа «Коллаж».</p>
Тема 2.5	<p><b>Работа со слоями многослойного изображения.</b>          Особенности работы с многослойным изображением. Параметры слоя. Режимы наложения слоев. Объединение слоев в наборы Layer Set. Связывание слоев. Переименование слоев. Сведение слоев. Выравнивание слоев по координатам, направляющим и координатной сетке. Трансформация слоя. Удаление фона. Команды Clear, инструменты Eraser, Magic Eraser, Background eraser. Команда Extract. Графическая работа «Коллаж».</p>
Тема 2.6	<p><b>Маски.</b>          Альфа каналы. Сохранение выделения в альфа-канале. Загрузка, копирование, создание и удаление альфа-каналов. Перемещение масок между документами. Редактирование альфа-каналов с помощью инструментов. Быстрая маска. Частичное выделение (роль серого цвета в маске). Градиентные маски. Графическая работа «Совмещение изображений по градиентным маскам». Контрольная работа 1 «Композиция арт-объектов».</p>
Тема 2.7	<p><b>Техника ретуширования.</b>          Использование инструментов коррекции изображения (Clone stamp, Healing brush, Patch, инструменты Затемнение, Осветление). Создание снимков изображения. Частичный возврат к предыдущему состоянию Инструмент History brush. Инструменты Blur, Smudge. Усиление резкости изображения, размытие изображения, имитация световых эффектов изображения. Графическая работа «Ретушь портрета».</p>
Тема 2.8	<p><b>Коррекция цветных изображений.</b>          Уровни и диапазон яркостей. Нахождение черной, белой и серой точек. Приемы автоматической коррекции уровней. Тоновые кривые. Тоновая коррекция цветных диапазонов. Нахождение погрешностей цвета. Балансировка и коррекция цветов. Коррекция цвета в канале. Сдвиг цвета в тоновом диапазоне. Балансировка цвета в окне Color balance. Балансировка цвета в окне Variations. Диалоговые окна Hue/Saturation и Selective Color. Команда Auto color. Графическая работа «Тоновая и цветовая коррекция фотоизображений». Контрольная работа 2 «Подготовка фотоизображений архитектурного здания к презентации».</p>

Тема 2.9	<p><b>Слой-маски.</b> Создание слой-маски. Связь слоя и его маски. Отключение и редактирование слой-маски. Макетные группы. Корректирующие слои. Создание корректирующего слоя, изменение типа корректирующего слоя. Редактирование маски корректирующего слоя. Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции. Графическая работа «Коллаж».</p>
Тема 2.10	<p><b>Контурь.</b> Общие сведения о векторной графике. Понятие сплайна. Режимы построения: контурный слой, обычный контур, растровая фигура, контурная маска слоя. Работа с инструментами Pen, Freeform Pen. Субконтурь, выравнивание субконтурь. Режимы наложения и свойства контурь. Редактирование контура. Контурная маска слоя. Контур и выделение. Обводка и заливка контура. Шаблоны. Сохранение контура в качестве шаблона. Экспорт и импорт контурь. Растеризация векторных объектов.</p>
Тема 2.11	<p><b>Текст.</b> Создание и свойства текста. Простой и фигурный текст. Вертикальный текст. Палитра Character. Атрибуты символа: гарнитура, шрифт, начертание. Выбор шрифта. Атрибуты абзаца: выравнивание текста, плотность текста, отбивка. Растривание текста. Графическая работа «Рекламный плакат».</p>
Тема 2.12	<p><b>Эффекты.</b> Задание эффектов: тень, внутренняя тень, свечение, внутреннее свечение, иллюзия объема, наложение текстуры, наложение муара, обводка контура изображения. Эффекты при работе с текстом без растеризации. Эффекты при работе с текстом, переведенным в контур. Отображение эффектов в палитре слоев. Изменение степени воздействия эффекта. Общее направление света. Режим наложения эффектов слоев. Операции с комплектами эффектов и стили. Создание обычных слоев из эффектов. Графическая работа «Корпоративный стиль».</p>
Тема 2.13	<p><b>Фильтры.</b> Общие свойства фильтров. Команда ослабления и режимы наложения. Фильтр Liquify и фильтры деформации. Фильтры подменю Noise и Pixelate. Фильтры подменю Render. Фильтры подменю Stylize и Texture. Фильтры подменю Artistic и Sketch. Фильтры подменю Brush Strokes. Графическая работа «Создание спецэффектов с помощью фильтров». Контрольная работа 3 «Рекламный плакат».</p>
Тема 2.14	<p><b>Сканирование и коррекция изображения.</b> Приемы сканирования. Выбор параметров. Понятие разрешающей способности и линиатуры растра. Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром. Линиатура и количество градаций серого. Цветоделение и растривание. Растеризация в Photoshop. Цветоделение в Photoshop. Сохранение установок цветоделения. Трешпинг командой Trap и наложением. Установки печати. Графическая работа «Сканирование изображений и подготовка их к печати».</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	1-9	Раздел 1. Тема 1.5 - Тема 1.13	72		18	54	Аудиторные контрольные, домашние графические работы
		<b>Итого за 1 семестр:</b>	<b>72</b>		<b>18</b>	<b>54</b>	<b>Зачет</b>
2	1-9	Раздел 2. Тема 2.1. - Тема 2.14	108		18	90	Аудиторные контрольные, домашние графические работы
		<b>Итого за 2 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>18</b>	<b>90</b>	<b>Зачет</b>
		<b>Итого:</b>	<b>180</b>		<b>36</b>	<b>144</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 в рамках практических занятий 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

По каждому разделу выполняются домашние графические работы.

##### 3.3.7. Примерная тематика контрольных работ

Раздел 1. Графический редактор CorelDraw (1 семестр).

Контрольная работа 1 «Логотип дизайнера».

Контрольная работа 2 «Проект кухонного гарнитура».

Контрольная работа 3 «Макет корпоративного стиля».

Раздел 2. Графический редактор Adobe PhotoShop (2 семестр).

Контрольная работа 1 «Композиция арт-объектов».



Контрольная работа 2 «Подготовка фотоизображений архитектурного здания к презентации».  
Контрольная работа 3 «Рекламный плакат».

### 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	Другие методы (какие)	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента
<b>Раздел I. Графический редактор CorelDraw (1 семестр).</b>														
Тема 1.5														
Тема 1.7														
<b>Раздел II. Графический редактор Adobe PhotoShop (2 семестр).</b>														
Тема 2.3														
Тема 2.4														
Тема 2.11														

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Рекомендуемая литература

#### 5.1.1. Основная литература

1. Молочков, В.П. Работа в CorelDRAW Graphics Suite X7 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 285 с. : схем., ил. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429071> (16.05.2016).
2. Молочков, В.П. Adobe Photoshop CS6 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 339 с. : ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052> (16.05.2016).

#### 5.1.2. Дополнительная литература

1. Колесниченко, Н.М. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / Н.М. Колесниченко, Н.Н. Черняева. - Вологда : Инфра-Инженерия, 2018. - 237 с. : ил. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493787>
2. Гурский Ю. А. Компьютерная графика: Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Ю. А. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб. : Питер, 2011. - 688 с.
3. Лепская Н. А. Художник и компьютер: учебное пособие. М.: Когито-Центр, 2013.-172 с.- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067>.

## 5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Не используются

## 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/ Графический пакет	Corel DRAW, Inkscape	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	PhotoShop, Gimp	Лицензионная программа	

### 5.3.2 .Базы данных и информационные справочные системы

1. Официальный сайт векторного графического редактора CorelDRAW. Режим доступа: [www.coreldraw.com](http://www.coreldraw.com).
2. Официальный сайт растрового графического редактора Adobe Photoshop. Режим доступа: <http://www.adobe.com/ru/>.
3. Сайт с бесплатными стоковыми фотографиями (открытая лицензия). Режим доступа: [www.sxc.hu](http://www.sxc.hu) (логин: usaaa /пароль:usaaa).
4. Пошаговые примеры для пакета Photoshop на русском языке с иллюстрациями. Режим доступа: [www.demiart.ru](http://www.demiart.ru).

### 5.4. Электронные образовательные ресурсы

<http://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

Компьютерные классы, компьютеры которых объединены в локальную сеть. Лекционная аудитория, оборудованная проектором.

## 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	Аудиторные контрольные работы (6 работ)	3 работы в семестр (задания)
3	Домашние графические работы (18 работ)	1 семестр – 9 работ (задания) 2 семестр - 9 работ (задания)
4	Зачет (1-2 семестры)	Выполнение всех работ

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

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:

Уровни 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 заданий для аудиторных контрольных работ:

#### Раздел 1. Графический редактор CorelDraw (1 семестр).

##### Контрольная работа 1 «Логотип дизайнера»:

разработать векторный макет логотипа дизайнера по вариантам.

##### Контрольная работа 2 «Проект кухонного гарнитура»:

разработать векторный макет кухонного гарнитура в перспективе. Фасад гарнитура представлен по вариантам.

##### Контрольная работа 3 «Макет корпоративного стиля»:

разработать многостраничный макет брендбука корпоративного стиля по вариантам.

#### Раздел 2. Графический редактор Adobe PhotoShop (2 семестр).

##### Контрольная работа 1 «Композиция арт-объектов»:

используя предложенную библиотеку изображений, создать композицию арт-объектов, вырезая объекты из изображений.

##### Контрольная работа 2 «Подготовка фотоизображений архитектурного здания к презентации»:

используя средства растрового редактора, провести цветокоррекцию изображения архитектурного здания, а также провести облагораживание ландшафта (путем замены неба на более контрастное, презентабельной травы и расстановки аксессуаров).

##### Аудиторная контрольная работа 3 «Рекламный плакат»:

разработать рекламный плакат в корпоративном стиле по вариантам. Варианты корпоративного стиля студенты выбирают самостоятельно.

### 8.3.2. Перечень заданий для домашних (графических) работ:

#### 1 семестр

Домашняя графическая работа 1 «Рисунок из графических примитивов»:

используя только графические примитивы, составить рисунок в технике аппликация.

Домашняя графическая работа 2 «Витраж»:

используя кривые, разработать макет витража для окна или перегородки в дизайне интерьера.

Домашняя графическая работа 3 «Фигуры для логотипов»:

разработать сложный логотип по средствам логических операций, используя модульную сетку.

Домашняя графическая работа 4 «Компьютерная векторная живопись»:

средствами векторного редактора создать векторную компьютерную живопись для фотообоев в интерьере общественного помещения.

Домашняя графическая работа 5 «Открытка с контуром, нарисованным с помощью самостоятельно созданного образца кисти»:

разработать векторный макет открытки с повторяющимися элементами фона. Повторяющиеся элементы нарисовать с помощью специально созданной кисти.

Домашняя графическая работа 6 «Мебельный чертеж»:

средствами векторного редактора создать фронтальный вид дизайнерской прихожей.

Домашняя графическая работа 7 «Приглашение на праздник»:

разработать векторный макет приглашения, используя различные шрифты, в том числе специально устанавливаемые.

Домашняя графическая работа 8 «Корпоративный буклет»:

разработать буклет в корпоративном стиле по вариантам. Варианты корпоративного стиля студенты выбирают самостоятельно.

Домашняя графическая работа 9 «Подготовка макета визитки для печати»:

разработать макет визитки в корпоративном стиле по вариантам и подготовить его к печати. Варианты корпоративного стиля студенты выбирают самостоятельно.

#### 2 семестр

Домашняя графическая работа 1 «Создание палитры цветового баланса»:

на основе выбранных фотоизображений подготовить палитры цветового баланса для дизайна интерьеров жилых помещений.

Домашняя графическая работа 2 «Натюрморт»:

подготовить изображение для создания стоковой работы «Натюрморт».

Домашняя графическая работа 3 «Коллаж»:

подобрать библиотеку изображений, на основе которой создать коллаж, вырезая объекты из изображений.

Домашняя графическая работа 4 «Ретушь портрета»:

подобрать старинное изображение из семейных альбомов и провести его ретуширование.

Домашняя графическая работа 5 «Тоновая и цветовая коррекция фотоизображений»:

подобрать фотоизображения, выполненные на цифровой фотоаппарат и провести их тоновую и цветовую коррекцию.

Домашняя графическая работа 6 «Рекламный плакат»:

разработать рекламный плакат ландшафтного проекта. Текст и изображения для рекламного плаката студенты составляют и подбирают самостоятельно.

Домашняя графическая работа 7 «Корпоративный стиль»:

разработать элементы корпоративного стиля средствами растрового графического редактора.

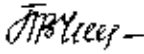



Домашняя графическая работа 8 «Создание спецэффектов с помощью фильтров»:

подготовить фотоизображения и обработать их с помощью фильтров и спецэффектов.

Домашняя графическая работа 9 «Сканирование изображений и подготовка их к печати»:

подготовить карандашный набросок к сканированию, отсканировать изображение и провести коррекцию цифрового наброска. Подготовить к печати на формат А3.

Подготовить к зачетам портфолио своих работ.

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
	Кафедра прикладной математики и технической графики	к.пед.н., доцент	доцент	Т.В.Чернякова	
<b>Рабочая программа дисциплины согласована:</b>					
Заведующий кафедрой ПМИТГ				С.С.Титов	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан ФОЗО				И.В. Сагарадзе	

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*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям образования скрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует требования к 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	<u>Студент может применять 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.</u>				
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

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