



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ДВАЖДЫ ГЕРОЯ
СОВЕТСКОГО СОЮЗА, ЛЕТЧИКА-КОСМОНАВТА А.А. ЛЕОНОВА»

«УТВЕРЖДАЮ»

И.о. проректора

А.В. Троицкий

« ___ » _____ 2023 г.

***ИНСТИТУТ РАКЕТНО-КОСМИЧЕСКОЙ
ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛОГИИ МАШИНОСТРОЕНИЯ***

КАФЕДРА УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ И СТАНДАРТИЗАЦИИ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

**«КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИЗАЙНЕРСКОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ПРОФИЛЮ ПОДГОТОВКИ»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Графический дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Королёв
2023

Автор: Веремьянина Е.В., Деменкова А.Б. Рабочая программа дисциплины: «Компьютерное обеспечение дизайнерской деятельности по профилю подготовки» – Королев МО: «Технологический университет», 2023г.

Рецензент: к.т.н., доцент Сильчева Л.В.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 54.03.01 Управление качеством и Учебного плана, утвержденного Ученым советом Университета.

Протокол № 9 от 11.04.2023 г.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры:

Заведующий кафедрой (ФИО, ученая степень, звание, подпись)	Воейко О.А. к.т.н., доцент 	Воейко О.А. к.т.н., доцент		
Год утверждения (переподтверждения)	2023	2024	2025	2026
Номер и дата протокола заседания кафедры	№ 11 от 28.03.2023			

Рабочая программа согласована:

Руководитель ОПОП ВО



Л.В. Сильчева к.т.н., доцент

Рабочая программа рекомендована на заседании УМС:

Год утверждения (переподтверждения)	2023	2024	2025	2026
Номер и дата протокола заседания УМС	№ 5 от 11.04.2023			

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Цель изучения дисциплины:

1. приобретение студентами знаний и представлений об основных подходах к изучению компьютерных технологий в дизайне;
2. приобретение студентами теоретических сведений и практических навыков, позволяющих создавать образцы фирменных знаков, логотипов, визитных карточек, буклетов, плакатов и других видов печатной продукции, создавать страницы в Internet.

В процессе обучения студент приобретает и совершенствует следующие компетенции.

Общепрофессиональные компетенции:

(ОПК-3) – Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

(ОПК-4) – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

(ОПК-6) – Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Профессиональные компетенции:

(ПК-4) - Способен разработать необходимые графические материалы, используя специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Основными задачами дисциплины являются:

- использовать специальные компьютерные программы
- использование современных информационных технологий
- разработка авторских дизайн-проектов
- изучение концептуального, творческого подхода при решении профессиональных задач.

Показатель освоения компетенции отражают следующие индикаторы:
Трудовые действия: ПК 4.1. Разрабатывает художественные графические материалы. ОПК-6.2. Использует современные информационные технологии программные средства, при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-4.2. Разрабатывает авторские дизайн-проекты. ОПК-3.2. Применяет знания основанные на концептуальном, творческом подходе при решении профессиональных задач.

Необходимые умения: ПК 4.2. Использует специальные компьютерные программы . ОПК-6.3. Обладает навыками применения современных информационных технологий и программных средств, при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-4.1. Обладает знаниями проектирования, моделирования и конструирования. ОПК-3.1. Обладает различными способами выполнения эскизов при решении задач профессиональной деятельности.

Необходимые знания: ПК-4.3. Определяет отбор необходимых графических материалов и используемых специальные компьютерных программ для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ОПК-6.1. Анализирует современные информационно-коммуникационные технологии и программные средства, при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-4.3. Соблюдает правила проектирования, моделирования, конструирования при разработке дизайн-проекта. ОПК-3.3. Соблюдает гармоничное взаимодействие творческих и научно обоснованных подходов при решении профессиональных задач.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к обязательной части **Блока 1** основной профессиональной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Изучение данной дисциплины опирается на ранее изученных дисциплинах «Введение в профессию» (ОПК-5, ОПК-7, ПК-1, ПК-3).

Основные положения дисциплины должны быть использованы для изучения следующих дисциплин: «Композиция плаката», «Фирменный стиль», «Дизайн упаковки», прохождения практик и выполнения выпускной квалификационной работы бакалавра.

3. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины для студентов очной формы составляет 8 зачетных единицы, 288 часа.

Таблица 1

Виды занятий	Всего часов	Семестр	Семестр	Семестр 6	Семестр 7
Общая трудоемкость	288				
ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ					
Аудиторные занятия	112				
Лекции (Л)	32			16	16
Практические занятия (ПЗ)	80			32	48
Лабораторные работы (ЛР)	-			-	-
Самостоятельная работа	176			96	80
Курсовые, расчетно-графические работы	-			-	-
Контрольная работа, домашнее задание	+			+	+
Текущий контроль знаний (7 - 8, 15 - 16 недели)				Просмотр работ	Просмотр работ
Вид итогового контроля				экзамен	экзамен

4. Содержание дисциплины

4.1. Темы дисциплины и виды занятий

Таблица 2

Наименование тем	Лекции, час.	Практические занятия, час	Занятия в интерактивной форме, час	Практическая подготовка	Код компетенций
Тема 1. Основы компьютерной графики.	12	20	10	3	ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4
Тема 2. Использование компьютерных технологий в проектной композиции.	20	60	14	3	ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4
Итого:	32	80	24	6	

4.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Основы компьютерной графики.

Содержание и задачи курса. Структура учебного плана.

Основные понятия компьютерных технологий. Особенности программного обеспечения в дизайне.

Векторная двухмерная компьютерная графика (программа CorelDraw). Основные функциональные возможности векторного двухмерного моделирования применительно к дизайну. Обработка векторных изображений в программе CorelDraw.

Растровая компьютерная графика (программа Adobe Photoshop). Обработка растровых изображений в редакторе Adobe Photoshop.

Тема 2. Использование компьютерных технологий в проектной композиции.

Графические этапы проектирования дизайн - продукта. Понятие «творческий эскиз», технический эскиз. Методы и способы подачи эскизов. Допечатная подготовка макета. Создание компьютерных презентаций.

Основы Web-дизайна. Разработка дизайна Web-страницы.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине

1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине представлен в Приложении 1 к рабочей программе.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 136 с. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/990340>
2. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znanium.com>]. — (Высшее образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/922641>

3. Дорощенко, М. А. Программы Adobe. Основы программы Illustrator CC : метод. руководство / М. А. Дорощенко, Л.И. Миронова. - Москва : ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2018. - 52 с. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1039227>

Дополнительная литература:

1. Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды : учеб. пособие / Д.А. Хворостов. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 270 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - Текст : электронный. - URL: <http://znaniium.com/catalog/product/994914>

2. AutoCAD Mechanical : учеб. пособие / В.М. Бабенко, О.В. Мухина. — М. : ИНФРА-М, 2019. — 143 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — www.dx.doi.org/10.12737/textbook_5aa63a464d4af0.05116077. - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/1027418>

3. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 : учебное пособие / И.Б. Аббасов. - 3-е изд. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 186 с. - ISBN 978-5-97060-516-5. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1028139>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <http://www.sdrussia.ru/>
2. <http://www.designsdm.ru/>
3. <http://www.ok-interiordesign.ru/>
4. <http://www.etoday.ru/design/>
5. <http://www.novate.ru/blogs/230914/27819/>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины приведены в Приложении 2 к рабочей программе.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения: World, CorelDraw, Adobe Photoshop.

Информационные справочные системы: не предусмотрены курсом дисциплины.

Ресурсы информационно-образовательной среды "ТУ":

Рабочая программа и методическое обеспечение по курсу «Компьютерная обеспеченность дизайнерской деятельности».

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Лекционные занятия:

- аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран);
- комплект электронных презентаций / слайдов, видеофильмов на темы:
 1. Основы компьютерной графики.
 2. Использование компьютерных технологий в проектной композиции.

Практические занятия;

- аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран), рабочими столами для осуществления практических работ.

Прочее:

- рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет;
- рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет.

**ИНСТИТУТ РАКЕТНО-КОСМИЧЕСКОЙ ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛО-
ГИИ МАШИНОСТРОЕНИЯ
КАФЕДРА УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ И СТАНДАРТИЗАЦИИ**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУ-
ТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ДИЗАЙНЕРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»
(Приложение 1 к рабочей программе)**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Графический дизайн

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

Королев
2023

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)*	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции (или ее части)	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции (или ее части), обучающийся должен:		
				Трудовые действия	Необходимые умения	Необходимые знания
1.	ПК-4	Способен разработать необходимые графические материалы, используя специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 1, 2	ПК 4.1. Разрабатывает художественные графические материалы.	ПК 4.2. Использует специальные компьютерные программы .	ПК-4.3. Определяет отбор необходимых графических материалов и используемых специальных компьютерных программ для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
2.	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных	Тема 1, 2	ОПК-6.2. Использует современные	ОПК-6.3. Обладает навыками применения	ОПК-6.1. Анализирует современ-

		технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		информационные технологии программные средства, при решении задач профессиональной деятельности.	современных информационных технологий и программных средств, при решении задач профессиональной деятельности.	ные информационно-коммуникационные технологии и программные средства, при решении задач профессиональной деятельности.
3.	ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной	Тема 1, 2	ОПК-4.2. Разрабатывает авторские дизайн-проекты.	ОПК-4.1. Обладает знаниями проектирования, моделирования и конструирования.	ОПК-4.3. Соблюдает правила проектирования, моделирования, конструирования при разработке дизайн-проекта.

		графики				
	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	Тема 1, 2	ОПК-3.2. Применяет знания основанные на концептуальном, творческом подходе при решении профессиональных задач.	ОПК-3.1. Обладает различными способами выполнения эскизов при решении профессиональной деятельности .	ОПК-3.3. Соблюдает гармоничное взаимодействие творческих и научно обоснованных подходов при решении профессиональных задач.

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Код компетенции	Инструменты, оценивающие сформированность компетенции	Этапы и показатель оценивания компетенции	Критерии оценивания компетенции на различных этапах формирования и шкала оценивания
-----------------	---	---	---

ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4	Реферат	<p>А) полностью сформирована (компетенция освоена на высоком уровне) - 5 баллов</p> <p>Б) частично сформирована:</p> <ul style="list-style-type: none"> • компетенция освоена на продвинутом уровне - 4 балла; • компетенция освоена на базовом уровне - 3 балла; <p>В) не сформирована (компетенция не сформирована) - 2 и менее баллов.</p>	<p>Проводится в письменной форме.</p> <p>Критерии оценки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Соответствие содержания реферата заявленной тематике (1 балл). 2. Качество источников количество подготовке (1 балл), 3. Владение информацией и способность отвечать на вопросы аудитории (1 балл). 4. Качество самой представленной работы (1 балл). 5. Оригинальность подхода и всестороннее раскрытие выбранной тематики (1 балл). <p>Максимальная сумма, баллов - 5 баллов.</p>
ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4	Доклад в форме презентации	<p>А) полностью сформирована (компетенция освоена на высоком уровне) - 5 баллов</p> <p>Б) частично сформирована:</p> <ul style="list-style-type: none"> • компетенция освоена на продвинутом уровне - 4 балла; • компетенция освоена на базовом уровне - 3 балла; <p>В) не сформирована (компетенция не сформирована) - 2 и менее баллов.</p>	<p>Проводится в устной форме.</p> <p>Критерии оценки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Соответствие содержания доклада заявленной тематике (1 балл). 2. Качество источников и их количество при подготовке работы (1 балл). 3. Владение информацией и способность отвечать на вопросы аудитории (1 балл). 4. Качество самой представленной работы (1 балл). 5. Оригинальность подхода и всестороннее раскрытие выбранной тематики (1 балл). <p>Максимальная сумма баллов - 5 баллов.</p>
ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4	Тест	<p>А) полностью сформирована (компетенция освоена на высоком уровне) – 90% правильных ответов</p> <p>Б) частично сформирована:</p> <ul style="list-style-type: none"> • компетенция освоена на продвинутом уровне – 70% правильных ответов; • компетенция освоена на базовом уровне – от 51% правильных ответов; <p>В) не сформирована (компетенция не сформирована) – менее 50% правильных ответов</p>	<p>Проводится письменно. Время, отведенное на процедуру - 30 минут.</p> <p>Неявка – 0 баллов.</p> <p>Критерии оценки определяются процентным соотношением.</p> <p>Неудовлетворительно – менее 50% правильных ответов.</p> <p>Удовлетворительно - от 51% правильных ответов.</p> <p>Хорошо - от 70%.</p> <p>Отлично – от 90%.</p> <p>Максимальная оценка – 5 баллов.</p>

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Тематика докладов в презентационной форме:

1. Понятие фирменного стиля.
2. Товарный знак
3. Бренд-бук.
4. Композиция фирменного знака.
5. Особенности различных видов печатной рекламной продукции
6. Плакат.
7. Модные тенденции в графическом дизайне.
8. Назначение бренд-бука.
9. Состав бренд-бука.
10. Технические требования к макету.
11. Модные тенденции наружной рекламы.
12. Модные тенденции Web дизайна.
13. Модные тенденции плаката.
14. Модные тенденции логотипа.
15. Понятие ребрендинга.
17. Графические приемы используемые при разработки плаката.
18. Брендбук как коммуникационный документ.
 19. Фирменный стиль и узнаваемость продукции.
20. Составляющие фирменного стиля.
21. Назначение бренд-бука.
22. Фирменный знак на основе шрифтовых элементов.
23. Комбинированный фирменный знак.
24. Изобразительные фирменные знаки.
25. Стилизация как основа разработки логотипа.

Примерная тематика рефератов:

1. Основные функциональные возможности векторного двухмерного моделирования применительно к дизайну.
2. Графические примитивы: построение, редактирование, выделение, перемещение, масштабирование, удаление объектов в программе CorelDraw.
3. Простейшее редактирование объектов: изменение пропорций, сдвиг, вращение, растяжение и сжатие. Простейшие обводки и заливки в программе CorelDraw.
4. Создание криволинейных объектов свободной формы. Соединение линий в замкнутый контур. Преобразование формы примитивов. Применение зеркальной трансформации к объектам в программе CorelDraw.
5. Понятия «сегмент» и «узел»: типы узлов, добавление, удаление узла, изменение свойств и преобразование сегмента, рычаги управления формой сегмента, соединение и разъединение сегментов в программе CorelDraw.

6. Группировка объектов. Соединение и разделение контуров. Замыкание контуров. Геометрические операции с фигурами сегментов в программе CorelDraw.
7. Векторные эффекты: перетекание, оболочка, контур, перспектива, линза, Power Clip. Кнопка «Интерактивные эффекты» на панели инструментов: перетекание, контур, искажение, оболочка, прозрачность, тень и особенности их использования в эскизах. Настройка атрибутов эффектов сегментов в программе CorelDraw.
8. Оптимизация создания сложных векторных иллюстраций при помощи многослойной организации графического процесса. Особенности работы со слоями в векторной среде. Управление слоями документов в программе CorelDraw.
9. Преобразование растровой графической информации в векторную. Автоматическая и ручная трассировка.
10. Ввод, обработка и редактирование текста. Способы представления текстовых объектов: блочный и фигурный тексты. Атрибуты текста. Способы управления свойствами текста в программе CorelDraw.
11. Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах.
12. Программные средства растровой графики.
13. Редактирование растровых изображений.
14. Многослойная организация растрового эскиза.
15. Создание выделенных областей для редактирования изображения в программе Adobe Photoshop.
16. Эффекты в растровой среде.

ТЕСТ

1. Преимущества использования компьютерных программ компании Adobe?

- А) Общий интерфейс со всеми продуктами компании Adobe
- Б) Доступная цена.
- В) Свободный доступ к программе.
- Г) Модный логотип программы.

2. Для чего надо переводить текст в кривые при разработке печатного рекламного носителя?

- А) для возможности залить текст градиентом
- Б) для четкости
- В) для красоты
- Г) перевод текста в кривые дает возможность открыть макет на любом компьютере.

3. На каком формате выполняется Евро-буклет?

- А) А-4
- Б) А-3
- В) А-0
- Г) любой формат

4.К малоформатным печатным рекламным документам относится:

- А) баннер;
- Б) билборд;
- В) буклет;
- Г) каталог.

5. Чем векторная компьютерная программа отличается от растровой программы?

- А) векторная программа дает возможность нарисованный в ней объект увеличить, без ущерба для качества
- Б) Это одинаковые понятия
- В) в векторной программе обрабатываются фотографии
- Г) только в векторной программе создаются дизайн листовок

6.Какая цветовая модель используется в макете разработанном для широкоформатной печати?

- А) любая цветовая модель
- Б) RGB;
- В) CMYK;
- Г) CMYK и RGB .

7. Фальцовка – это ...

- А) обработка сгиба;
- Б) подготовка к печати;
- В) складывание листа;
- Г) процесс формирования книжного блока.

8. Какая цветовая модель используется в макете разработанном для размещения в интернете?

- А) любая цветовая модель
- Б) RGB;
- В) CMYK;
- Г) CMYK и RGB .

9. Понятие резолуция это

- А) понятие из экономики
- Б) это количество маленьких точек при печати на дюйм
- В) понятие из философии
- Г) понятие из математики

10. Программа Indesign это?

- А) универсальная дизайнерская программа
- Б) программное обеспечение для создания макетов страниц для печатных и цифровых медиа.
- В) программа для разработки логотипов

Г) .программа для коррекции фото

11. Композиционный центр это...

- А) место где размещается телефон компании
- Б) место где размещается адрес компании
- В) это центр, позволяющий управлять вниманием зрителя
- Г) процесс формирования книжного блока.

12. Геометрический центр — это ...

- А) понятие из математики
- Б) точка пересечения диагоналей прямоугольного изображения
- В) понятие из геометрии
- Г) .понятие из физики

13. Программа CorelDraw это...

- А) трехмерная программа
- Б) программа для черчения
- В) двухмерная программа
- Г) программа для обработки фото

14. Контраст в дизайне это...

- А) отличие между двумя или более элементами в композиции
- Б) композиция с контрастным предметом
- В) в симметричной композиции люди или предметы расположены почти зеркально по отношению к центральной оси картины.
- Г) композиция разработанная в программа CorelDraw

15. Нюанс это...

- А) трехмерная программа
- Б) понятие в растровой программе
- В) небольшое различие свойств.
- Г) программа для обработки фото

16. Форматы файлов векторной графики?

- А) EPS
- Б) JPEG
- В) JPEG и TIFF
- Г) TIFF

17. Форматы файлов растровой графики для широкоформатной печати?

- А) jpeg
- Б) jpeg и TIFF
- В) TIFF

Г) png

18. Копирайтинг это...

- А) написание текста с целью рекламы или других форм маркетинга.
- Б) копирование объектов
- В) тиражирование рекламной продукции
- Г) понятие из физики

19. PR это?

- А) формат в векторной программе
- Б) формат в растровой программе
- В) связи с общественностью
- Г) рекламный слоган

20. Ассиметричная композиция это...

- А) композиция с композиционным центром
- Б) композиция с контрастным предметом
- В) *это* несимметричная композиция.
- Г) композиция разработанная в программа CorelDraw

Задания с краткими ответами (ввод слова/слов)

1. Способ гармонизации формы на основе равенства количественных отношений её частей называется _____.
2. Гармония в дизайне это _____ элементов, составляющих *композицию*.
3. _____ это совокупность действий человека или группы людей по художественному конструированию всевозможных изделий.
4. _____ в дизайне это математическая формула, которая дает число 1,618.
5. В _____ композиции люди или предметы расположены почти зеркально по отношению к центральной оси картины.
6. Профессиональное складывание листа буклета называется _____.
7. Цветовая модель _____ используется в макете разработанном для широкоформатной печати.
8. Векторная программа дает возможность нарисованный в ней объект _____, без ущерба для качества.
9. Перевод текста в _____ дает возможность открыть макет на любом компьютере.
10. Программа CorelDraw это _____.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Программой предусмотрены следующие виды контроля: по два текущих контроля успеваемости в форме тестирования, одна аттестация в форме зачета с оценкой в 5 учебном семестре, одна промежуточная аттестация в форме экзамена в 6,7 семестре для студентов очной формы обучения .

Неделя текущего контроля	Вид оценочного средства	Код компетенций, оценивающий знания, умения, навыки	Содержание оценочного средства	Требования к выполнению	Срок сдачи (неделя семестра)	Критерии оценки по содержанию и качеству с указанием баллов
согласно графику учебного процесса	тест	ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4	20 вопросов	Компьютерное тестирование ; время отведенное на процедуру -30 минут	Результаты тестирования предоставляются в день проведения процедуры	Критерии оценки определяются процентным соотношением. Не явка -0 Удовлетворительно - от 51% правильных ответов. Хорошо - от 70%. Отлично – от 90%.
согласно графику учебного процесса	тест	ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4	20 вопросов	Компьютерное тестирование ; время отведенное на процедуру -30 минут	Результаты тестирования предоставляются в день проведения процедуры	Критерии оценки определяются процентным соотношением. Не явка -0 Удовлетворительно - от 51% правильных ответов. Хорошо - от 70%. Отлично – от 90%.
согласно графику учебного процесса	экзамен	ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6 ПК-4	2 вопроса	Экзамен проводится в устной форме, путем ответа на вопросы. Время отведенное на процедуру – 20 минут.	Результаты предоставляются в день проведения экзамена	Критерии оценки: «Отлично»: <ul style="list-style-type: none"> • знание основных понятий предмета; • умение использовать и применять полученные знания на практике; • работа на семинарских занятиях; • знание основных научных теорий, изучаемых предметов; • полный ответ на вопросы билета. «Хорошо»: <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует частичные знания по темам дисциплины

						<p>плины;</p> <ul style="list-style-type: none"> • знание основных понятий предмета; • умение использовать и применять полученные знания на практике; • не работал на семинарских занятиях; • не полно отвечает на вопросы. <p>«Удовлетворительно»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует частичные знания по темам дисциплины; • не знание основных понятий предмета; <p>частичное умение использовать и применять полученные знания на практик.</p>
--	--	--	--	--	--	---

Типовые вопросы, выносимые на экзамен:

1. Основные функциональные возможности векторного двумерного моделирования применительно к дизайну.
2. Графические примитивы: построение, редактирование, выделение, перемещение, масштабирование, удаление объектов в программе CorelDraw.
3. Простейшее редактирование объектов: изменение пропорций, сдвиг, вращение, растяжение и сжатие. Простейшие обводки и заливки в программе CorelDraw.
4. Создание криволинейных объектов свободной формы. Соединение линий в замкнутый контур. Преобразование формы примитивов. Применение зеркальной трансформации к объектам в программе CorelDraw.
5. Понятия «сегмент» и «узел»: типы узлов, добавление, удаление узла, изменение свойств и преобразование сегмента, рычаги управления формой сегмента, соединение и разъединение сегментов в программе CorelDraw.
6. Группировка объектов. Соединение и разделение контуров. Замыкание контуров. Геометрические операции с фигурами сегментов в программе CorelDraw.
7. Векторные эффекты: перетекание, оболочка, контур, перспектива, линза, PowerClip. Кнопка «Интерактивные эффекты» на панели инструментов: перетекание, контур, искажение, оболочка, прозрачность, тень и особенности их использования в эскизах. Настройка атрибутов эффектов сегментов в программе CorelDraw.
8. Оптимизация создания сложных векторных иллюстраций при помощи многослойной организации графического процесса. Особенности работы со слоями в векторной среде. Управление слоями документов в программе CorelDraw.

9. Преобразование растровой графической информации в векторную. Автоматическая и ручная трассировка.
10. Ввод, обработка и редактирование текста. Способы представления текстовых объектов: блочный и фигурный тексты. Атрибуты текста. Способы управления свойствами текста в программе CorelDraw.
11. Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах.
12. Программные средства растровой графики.
13. Редактирование растровых изображений.
14. Многослойная организация растрового эскиза.
15. Создание выделенных областей для редактирование изображения в программе AdobePhotoshop.
16. Эффекты в растровой среде.
17. Ввод в растровое изображение текста и его размещение.
18. Основы Web-дизайна. Разработка дизайна Web-страницы при помощи растрового редактора.
19. Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах.
20. Основные функциональные возможности растровой программы применительно к дизайну на примере Photoshop.
21. Технические требования к макету.
22. Цветовые модели в программе Photoshop.
23. Шрифтовая информация проекта.
24. Особенности создания рекламного модуля для газеты.
25. Особенности создания рекламного модуля для журнала.
26. Программный продукт компании Adobe.
27. Горячие клавиши в программах Adobe.
28. Основные отличительные особенности программ CorelDraw.
29. Понятие «плашечного цвета» в программе CorelDraw.
30. Понятие разрешения объекта в программе Photoshop.
31. Основные правила ретуширования фотографии в программе Photoshop.
32. Сохранение файла в старой версии программы CorelDraw.
33. Виды буклетов. Конструкция и назначение буклета.
34. Модные тенденции в дизайне логотипов.
35. Связь тематики журнала с выбором графических элементов.
36. Основные принципы работы в программе Indesign.
37. Инструменты выравнивания в программа Photoshop.
38. Технические средства компьютерной графики. Методы представления графических изображений.
39. Отличительные особенности векторной и растровой графики.
40. Особенности редактирования градиента в графических редакторах.
41. Перевод текста в кривые. Необходимость использования.
42. Что в себя включает Brendbook.
43. Графические форматы.
44. Основные требования к дизайнеру на производстве.
45. Должностные обязанности дизайнера, кооперайтера, верстальщика.
46. Преимущества использования компьютерных программ компании Adobe.

Итоговое начисление баллов по дисциплине осуществляется в соответствии с разработанной и внедренной балльно-рейтинговой системой контроля и оценивания уровня знаний и внеучебной созидательной активности обучающихся.

**ИНСТИТУТ РАКЕТНО-КОСМИЧЕСКОЙ ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛО-
ГИИ МАШИНОСТРОЕНИЯ
КАФЕДРА УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ И СТАНДАРТИЗАЦИИ**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИЗАЙНЕ
РСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»
(Приложение 2 к рабочей программе)**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Графический дизайн

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

1. Общие положения

Цель изучения дисциплины:

- a. приобретение студентами знаний и представлений об основных подходах к изучению компьютерных технологий в дизайне;
- b. приобретение студентами теоретических сведений и практических навыков, позволяющих создавать образцы фирменных знаков, логотипов, визитных карточек, буклетов, плакатов и других видов печатной продукции, создавать страницы в Internet.

Основными **задачами** дисциплины являются:

- использовать специальные компьютерные программы
- использование современных информационных технологий
- разработка авторских дизайн-проектов
- изучение концептуального, творческого подхода при решении профессиональных задач.

2. Указания по проведению практических (семинарских) занятий

Практическое занятие 1.

Вид практического занятия: смешанная форма.

Образовательные технологии: проектная технология

Тема и содержание практического занятия: Изучение основных навыков работы .

Продолжительность занятия – 40 ч.

Практическое занятие 2.

Вид практического занятия: смешанная форма.

Образовательные технологии: проектная технология

Тема и содержание практического занятия: Изучение основных навыков работы в программе Photoshop.

Продолжительность занятия – 40 ч.

3. Указания по проведению лабораторного практикума

Учебным планом не предусмотрены лабораторные работы по данной дисциплине.

4. Указания по проведению самостоятельной работы студентов

№ п/п	Наименование блока (раздела) дисциплины	Виды СРС
----------	---	----------

1.	Основы компьютерной графики.	Подготовка материала для разработки эскизов для просмотра. Систематизация приемов в векторной и растровой графике.
2.	Использование компьютерных технологий в проектной композиции.	Подготовка материала для разработки эскизов для просмотра. Изучение использование программных средств для создания фирменного стиля компании.

4. Указания по проведению контрольных работ для обучающихся очной, заочной формы обучения

5.1. Требования к структуре.

Структура контрольной работы должна способствовать раскрытию темы: иметь титульный лист, содержание, введение, основную часть, заключение, список литературы.

5.2. Требования к содержанию (основной части).

1. Во введении обосновывается актуальность темы, определяется цель работы, задачи и методы исследования.

2. При определении целей и задач исследования необходимо правильно их формулировать. Так, в качестве цели не следует употреблять глагол «сделать». Правильно будет использовать глаголы: «раскрыть», «определить», «установить», «показать», «выявить» и т.д.

3. Основная часть работы включает 2 - 4 вопроса, каждый из которых посвящается решению задач, сформулированных во введении, и заканчивается констатацией итогов.

4. Приветствуется иллюстрация содержания работы таблицами, графическим материалом (рисунками, схемами и т.п.).

5. Необходимо давать ссылки на используемую Вами литературу.

6. Заключение должно содержать сделанные автором работы выводы, итоги исследования.

7. Вслед за заключением идет список литературы, который должен быть составлен в соответствии с установленными требованиями. Если в работе имеются приложения, они оформляются на отдельных листах, и должны быть соответственно пронумерованы.

5.3. Требования к оформлению.

Объем контрольной работы – 12-18 страниц формата А 4, напечатанного с одной стороны текста (1,5 интервал, шрифт Times New Roman).

2. Основные функциональные возможности векторного двухмерного моделирования применительно к дизайну.

2. Графические примитивы: построение, редактирование, выделение, перемещение, масштабирование, удаление объектов в программе CorelDraw.
3. Простейшее редактирование объектов: изменение пропорций, сдвиг, вращение, растяжение и сжатие. Простейшие обводки и заливки в программе CorelDraw.
4. Создание криволинейных объектов свободной формы. Соединение линий в замкнутый контур. Преобразование формы примитивов. Применение зеркальной трансформации к объектам в программе CorelDraw.
5. Понятия «сегмент» и «узел»: типы узлов, добавление, удаление узла, изменение свойств и преобразование сегмента, рычаги управления формой сегмента, соединение и разъединение сегментов в программе CorelDraw.
6. Группировка объектов. Соединение и разделение контуров. Замыкание контуров. Геометрические операции с фигурами сегментов в программе CorelDraw.
7. Векторные эффекты: перетекание, оболочка, контур, перспектива, линза, Power Clip. Кнопка «Интерактивные эффекты» на панели инструментов: перетекание, контур, искажение, оболочка, прозрачность, тень и особенности их использования в эскизах. Настройка атрибутов эффектов сегментов в программе CorelDraw.
8. Оптимизация создания сложных векторных иллюстраций при помощи многослойной организации графического процесса. Особенности работы со слоями в векторной среде. Управление слоями документов в программе CorelDraw.
9. Преобразование растровой графической информации в векторную. Автоматическая и ручная трассировка.
10. Ввод, обработка и редактирование текста. Способы представления текстовых объектов: блочный и фигурный тексты. Атрибуты текста. Способы управления свойствами текста в программе CorelDraw.
11. Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах.
12. Программные средства растровой графики.
13. Редактирование растровых изображений.
14. Многослойная организация растрового эскиза.
15. Создание выделенных областей для редактирования изображения в программе Adobe Photoshop.
16. Эффекты в растровой среде.

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература:

1. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 136 с. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/990340>
2. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИН-

ФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znaniium.com>]. — (Высшее образование). - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/922641>

3. Дорощенко, М. А. Программы Adobe. Основы программы Illustrator CC : метод. руководство / М. А. Дорощенко, Л.И. Миронова. - Москва : ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2018. - 52 с. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1039227>

Дополнительная литература:

1. Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды : учеб. пособие / Д.А. Хворостов. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 270 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - Текст : электронный. - URL: <http://znaniium.com/catalog/product/994914>

2. AutoCAD Mechanical : учеб. пособие / В.М. Бабенко, О.В. Мухина. — М. : ИНФРА-М, 2019. — 143 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — www.dx.doi.org/10.12737/textbook_5aa63a464d4af0.05116077. - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/1027418>

3. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 : учебное пособие / И.Б. Аббасов. - 3-е изд. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 186 с. - ISBN 978-5-97060-516-5. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1028139>

7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <http://www.sdrussia.ru/>
2. <http://www.designsdm.ru/>
3. <http://www.ok-interiordesign.ru/>
4. <http://www.etoday.ru/design/>
5. <http://www.novate.ru/blogs/230914/27819/>

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения: Adobe Photoshop, CorelDraw.

Информационные справочные системы: не предусмотрено курсом данной дисциплины

Ресурсы информационно-образовательной среды ТУ:

Рабочая программа и методическое обеспечение по курсу «Компьютерное обеспечение дизайнерской деятельности».