

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Максимов Алексей Борисович  
Должность: директор департамента по образовательной политике  
Дата подписания: 13.09.2023 18:27:07  
Уникальный программный ключ:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/**

Утверждаю  
Директор



Института графики и искусства книги  
имени В.А. Фаворского  
С.Ю.Биричев  
«27» мая 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Информационные технологии в графическом дизайне**

Направление подготовки  
**54.04.01 Дизайн**

Профиль: **Дизайн цифровых медиа**

Квалификация (степень) выпускника  
**Магистр**

Форма обучения  
**Очно-заочная**

Москва 2021 г.

## **Область применения и нормативные ссылки**

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2021 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Год начала подготовки: 2021.

### **1. Цели освоения дисциплины**

**Основная цель** освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне»:

– изучение использования современных информационных технологий и их использование в графическом дизайне.

**Основная задача** освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков использования информационных технологий, необходимых в профессиональной деятельности специалиста графического дизайна в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

### **2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры**

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

«Информационные технологии в дизайне» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Видеоконтент в современных медиа
- Дизайн цифровых сред

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b> – современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</p> <p><b>Уметь:</b> – использовать информационные технологии в графическом дизайне.</p> <p><b>Владеть:</b> – инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</p>
ПК-5	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b> – современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</p> <p><b>Уметь:</b> – использовать информационные технологии в графическом дизайне.</p> <p><b>Владеть:</b> – инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</p>
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b> – современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</p> <p><b>Уметь:</b> – использовать информационные технологии в графическом дизайне.</p> <p><b>Владеть:</b> – инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</p>

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная			324/9	88			88	236		3 / 3 / Э

#### Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1.	<b>Работа с графическими системами растровой графики</b>	<p><b>Adobe Photoshop. Обработка изображений</b>            Знакомство с программой. Настройка рабочей области. Главное меню программы. Настройка пунктов меню. Коррекция изображений. Яркость/контраст. Уровни. Кривые. Экспозиция. Цветовой баланс. Цветовой тон/насыщенность.</p> <p><b>Adobe Photoshop Цвет и цветовые модели.</b>            Цветовые модели. Инструменты для управления цветом в Adobe Photoshop. Работа со слоями. Понятие слоя. Режимы смешения слоев. Объединение слоев. Стили слоя. Корректирующая маска слоя.</p> <p><b>Adobe Photoshop Эффекты и фильтры.</b>            Эффекты и фильтры. Понятие фильтров их назначение. Галерея фильтров. Эффекты в Adobe Photoshop.            Работа с векторными элементами в Adobe Photoshop            Инструменты для работы с векторными элементами в Adobe Photoshop. Работа инструментом Перо.</p>

2.	<b>Работа с графическими системами векторной графики</b>	<p><b>Adobe Illustrator. Знакомство с программой.</b>  Настройка рабочей области. Главное меню программы. Настройка пунктов меню. Основные инструменты. Инструменты для рисования примитивов. Инструменты выделения. Инструменты управления цветом.</p> <p><b>Adobe Illustrator Масштабируемая векторная графика.</b>  Понятие масштабируемой векторной графики. Создание SVG документов средствами Adobe Illustrator.</p> <p><b>Adobe Illustrator Работа с текстом.</b>  Панели инструментов для работы с текстом. Текст по контуру. Текст внутри области. Настройка символов текста. Настройка абзаца (кегель, интерлиньяж).</p> <p><b>Adobe Illustrator Работа с растровыми изображениями.</b>  Загрузка растровых изображений в Adobe Illustrator. Управление растровыми изображениями. Использование эффектов Adobe Photoshop в Adobe Illustrator. Эффекты в Adobe Illustrator. Их использование. Эффекты 3D.</p>
3	<b>Работа с Adobe Animate</b>	<p>Знакомство с Adobe Animate. Управление документами. Создание и редактирование иллюстраций. Символы, экземпляры и ресурсы библиотеки.</p> <p>Временные шкалы и анимация. Текст. Звук. Видео. Создание обучающих материалов. Публикация и экспорт</p>

## 5. Образовательные технологии.

Принцип преподавания дисциплины «Информационные технологии в дизайне» индивидуальный, с учетом потенциала и особенностей каждого студента. Объем и сложность поданного материала учитывает подготовку каждого студента.

Методика преподавания дисциплины «Информационные технологии в дизайне» и реализация компетентного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка к выполнению лабораторных работ в лабораториях вуза.

## **6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.**

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

– выполнение и защита лабораторных работ по использованию информационных технологий для подготовки графического контента.

### **6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).**

#### ***6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы***

В результате освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» формируются следующие компетенции:

<b>Код компетенции</b>	<b>В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать</b>
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-5	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

#### ***6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания***

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Информационные технологии в дизайне».

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<b>ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>				
<b>Знать:</b> современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне	Обучающийся демонстрирует полное соответствие современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне

<p><b>Уметь:</b> использовать информационные технологии в графическом дизайне.</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания.. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания. Свободно оперирует приобретенным умением при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p><b>Владеть:</b> инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, допускаются значительные ошибки. Обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p>ПК-5 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>				



<p><b>Знать:</b> современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>
<p><b>Уметь:</b> использовать информационные технологии в графическом дизайне.</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания..  Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания. Свободно оперирует приобретенным умением при выполнении проектно-художественного задания.</p>

<p><b>Владеть:</b> инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, допускаются значительные ошибки. Обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе при выполнении проектно-художественного задания.</p>
--	---	--	--	--

ПК-6 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

<p><b>Знать:</b> современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие современных информационных технологий и возможностей их использования в графическом дизайне</p>
--	--	---	---	--

<p><b>Уметь:</b> использовать информационные технологии в графическом дизайне.</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания.. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания. Свободно оперирует приобретенным умением при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p><b>Владеть:</b> инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, допускаются значительные ошибки. Обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе при выполнении проектно-художественного задания.</p>

**Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:**

### **Форма промежуточной аттестации: зачет.**

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачёта проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» выставляется зачет.

<b>Шкала оценивания</b>	<b>Описание</b>
Зачтено	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенных в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. Допускаются незначительные неточности при использовании современных графических систем.
Не зачтено	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, студент испытывает значительные затруднения при оперировании современными графическими системами.

### **Форма промежуточной аттестации: экзамен**

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Информационные технологии в дизайне».

<i>Шкала оценивания</i>	<i>Описание</i>
<i>Отлично</i>	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
<i>Хорошо</i>	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует частичное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
<i>Удовлетворительно</i>	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям в неполном объеме, проявляется недостаточность владения навыками по ряду показателей. Студент испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.
<i>Неудовлетворительно</i>	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **а) основная литература:**

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454518> (дата обращения: 22.01.2021).

2. Сергеев, Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации : учебное пособие для вузов / Е. Ю. Сергеев. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 227 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10033-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455869> (дата обращения: 22.01.2021).
3. Чефранов, С. Д. Технология производства печатных и электронных средств информации : учебное пособие для вузов / С. Д. Чефранов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 134 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13110-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/466069> (дата обращения: 22.01.2021).

#### **б) дополнительная литература:**

1. Компьютерная графика, Adobe Illustrator CS4. Эффективные решения. Трассировка. Градиент mesh: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 - Графика; 230203.65 - Информационные технологии в дизайне; М., МГУП имени Ивана Федорова, 2011; 33 с.: цв. ил.,;

#### **в) программное обеспечение и интернет-ресурсы:**

Программное обеспечение:

1. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Animate

#### **г) онлайн-курсы:**

Первый семестр: <https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=6380>

### **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Методический фонд кафедры «Информационные технологии в дизайне», аудитории для лекционных и практических занятий 2662, 2802. Оборудование для проведения лекционных занятий (ноутбук, проектор, экран).

### **9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов**

**Самостоятельная работа** по дисциплине осуществляется:

- в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися;
- защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания).

## **10. Методические рекомендации для преподавателя**

**Лабораторные занятия** проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы.

Посещение лабораторных занятий является обязательным.

Регулярная проработка материала по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также выполнение и подготовка к защите лабораторных работ по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки "Дизайн" по магистерской программе «Дизайн цифровых медиа».

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Направление подготовки: 54.04.01 «Дизайн»

Магистерская программа «Дизайн цифровых медиа»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

научно-исследовательская и педагогическая; проектная

Кафедра: «Информатика и информационные технологии»

## **ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

### **ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

#### **«Информационные технологии в дизайне»**

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

**Составитель:**

к.т.н., доцент каф. ИиИТ Арсентьев Д.А.

Москва 2021



## ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

<b>Информационные технологии в дизайне</b>					
ФГОС ВО 54.04.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать информационные технологии в графическом дизайне.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики</li> </ul>	практические занятия, самостоятельная работа	ЛР	<p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</li> </ul> <p><b>Повышенный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способность использовать на высоком профессиональном уровне информационные технологии</li> </ul>
ПК-5	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p>	практические занятия, самостоятельная работа	ЛР	<p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</li> </ul> <p><b>Повышенный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способность использовать на высоком</li> </ul>

	визуальной информации, идентификации и коммуникации	– использовать информационные технологии в графическом дизайне. <b>Владеть:</b> – инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики			профессиональном уровне информационные технологии
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<b>Знать:</b> – современные информационные технологии и возможности их использования в графическом дизайне. <b>Уметь:</b> – использовать информационные технологии в графическом дизайне. <b>Владеть:</b> – инструментами создания и редактирования объектов компьютерной графики	практическое занятия, самостоятельная работа	ЛР	<b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. <b>Повышенный уровень:</b> – способность использовать на высоком профессиональном уровне информационные технологии

## Перечень оценочных средств по дисциплине «Информационные технологии в дизайне»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Лабораторные работы (ЛР)	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде демонстрации полученных навыков при решении поставленных практических задач.	Задания к лабораторным работам

**Структура и содержание дисциплины «Информационные технологии в дизайне» по специальности**

**54.04.01 «Дизайн»**

**(магистратура)**

n/n	Раздел	Се- ме- ст- р	Нед- еля сем- ест- ра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов, и трудоемкость в часах					Виды самостоятельной работы студентов					Формы аттестации		
				Л	П/С	Лаб	СРС	КСР	К.Р.	К.П.	РГР	Рефе- рат	К/р	Э	З	
1.1	Лабораторная работа «Знакомство с Photoshop. Выбор и сравнение растровых форматов».	1	1-2			4	14									
1.2	Лабораторная работа «Коррекция изображений в Adobe Photoshop».	1	3-5			4	14									
1.3	Лабораторная работа «Слои Adobe Photoshop».	1	6-8			4	14									
1.4	Лабораторная работа «Работа над цветовой схемой изображения Adobe Photoshop».	1	9-12			4	14									

1.5	Лабораторная работа «Применение эффектов Adobe Photoshop».	1	13-15			4	14								
1.6	Лабораторная работа «Маски в Adobe Photoshop».	1	16-18			4	14								
	<b>Форма аттестации</b>														3
	<b>Всего часов по дисциплине В первом семестре</b>					24	84								
2.1	Лабораторная работа «Выбор и сравнение векторных форматов».	2	1-2			6	12								
2.2	Лабораторная работа «Создание примитивов инструментами Adobe Illustrator».	2	3-5			6	12								
2.3	Лабораторная работа «Создание изображений масштабируемой векторной графики».	2	6-8			6	12								
2.4	Лабораторная работа «Работа с текстом»	2	9-12			6	12								
2.5	Лабораторная работа «Добавление эффектов к векторному изображению».	2	13-15			6	12								
2.6	Лабораторная работа «Вывод на печать».	2	16-18			6	12								

	<b>Форма аттестации</b>														<b>З</b>
	<b>Всего часов по дисциплине во втором семестре</b>					<b>36</b>	<b>72</b>								
3.1	Лабораторная работа «Работа с графическими объектами».	<b>3</b>	1-2			<b>4</b>	<b>15</b>								
3.2	Лабораторная работа «Создание и редактирование символов».	<b>3</b>	3-5			<b>4</b>	<b>15</b>								
3.3	Лабораторная работа «Добавление анимации».	<b>3</b>	6-8			<b>5</b>	<b>15</b>								
3.4	Лабораторная работа «Каркасная анимация и смена форм»	<b>3</b>	9-12			<b>5</b>	<b>15</b>								
2.5	Лабораторная работа «Создание интерактивной навигации».	<b>3</b>	13-15			<b>5</b>	<b>10</b>								
2.6	Лабораторная работа «Работа со звуком и видео».	<b>3</b>	16-18			<b>5</b>	<b>10</b>								
	<b>Форма аттестации</b>														<b>Э</b>
	<b>Всего часов по дисциплине в третьем семестре</b>					<b>28</b>	<b>80</b>								
	<b>Всего часов по дисциплине</b>					<b>88</b>	<b>236</b>								