

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 20.09.2022 11:57:25

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«14» апреля 2022 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.06 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Тип задач профессиональной деятельности:**

*организационно-управленческий*

**Направленность (профиль):**

«Менеджмент в дизайн-бизнесе»


**Форма обучения:**

очная

**Москва – 2022**

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«01» марта 2022 г.

  
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1015 от 13.08.2020г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ

  
(подпись)

/Н.Е. Козырева /

Заведующий кафедрой  
разработчика РПД

  
(подпись)

/Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 8 от «04» марта 2022 г.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий, развитие пространственного мышления, свободное владение специализированными приложениями в создании произведений современного графического и веб-дизайна.

### Задачи:

- познакомить студентов с задачами, связанными с применением компьютерных технологий в профессии дизайнера;
- выработать у студентов профессиональные навыки цифрового дизайна;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области компьютерной графики;
- продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности возможности современного компьютера;
- сформировать навыки работы со специализированными приложениями.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 1 - 2 семестры.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПК-6** - способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ОПК-6</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<b>ОПК-6.1.</b> Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	<b>Знает:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий <b>Умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии <b>Владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Информационные технологии» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн составляет: 6 зачетных единиц (216 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	<b>108</b>
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36
Лабораторные работы	36
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>72</b>
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачет с оценкой – 1 семестр Экзамен – 2 семестр
Трудоемкость (час.)	36
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	<b>6 з.е. / 216 час.</b>

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Графический редактор Adobe Photoshop.	6	6	6	18
3	Моушн дизайн в After Effects	6	6	6	18
<i>Итого за 1 семестр</i>		18	18	18	54
<i>Форма контроля 1 семестр</i>		<i>зачёт с оценкой</i>			
<i>Всего часов за 1 семестр</i>		<i>108 / 3 з.е.</i>			
4	Adobe Premiere.	6	6	6	6

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
5	Cinema 4D, 3D Max Studio	6	6	6	6
6	Системы искусственного интеллекта (СИИ).	6	6	6	6
<i>Итого за 2 семестр</i>		18	18	18	18
<i>Форма контроля 2 семестр</i>		<i>экзамен</i>			
<i>Всего часов за 2 семестр</i>		108 / 3 з.е.			
<b>Итого по дисциплине (часов)</b>		36	36	36	72
<b>Итого часов по формам контроля</b>					36
<b>Всего по дисциплине</b>		216 / 6 з.е.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.***

Векторная графика и её отличие от растра. Знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator, создание и редактирование холста, базовые инструменты и примитивы. Примитивы, шейпы, формы. Работа с слоями и группами объектов. Текст. Работа с блочным текстом, переносы. Типографика и основные семейства шрифта. Вектор, кривые Безье. Отрисовка растра и работа с сложным цветом. Модульная сетка в логотипах. Паттерны, символы, кисти, градиенты. Маски.

### ***Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop.***

Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop, изучение базовых инструментов боковой панели, изменение размера изображения. Работа с документом и форматом, кадрирование. Предварительная компоновка коллажа. Ретушь и цветокоррекция. Корректирующие слои. Работа с кривыми и гистограммой. Фотоколлаж и работа со слоями. Трансформация объектов, режимы наложения. Обтравка изображений с помощью инструментов выделения и масок. Изучение панели слоёв. MockUp. Резкость, тени и блики.

### ***Тема 3. Моушн дизайн в After Effects.***

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Выражения (Expressions) в After Effects. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

### ***Тема 4. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа.***

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы. Форматы файлов, технические параметры видео

для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию. Работа с RAW материалами и Proxu. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами

### ***Тема 5. Cinema 4D, 3D Max Studio.***

Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D. Моделирование в Cinema 4D. Деформеры в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D. Анимация в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. Материалы в Cinema 4D. Рендер и визуализация в Cinema 4D. Динамика в Cinema 4D. Симуляция в Cinema 4D. Xpresso и User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера. Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

### ***Тема 6. Системы искусственного интеллекта (СИИ).***

Этапы развития систем искусственного интеллекта (СИИ). Основные направления развития исследований в области систем искусственного интеллекта. Нейробионический подход. Системы, основанные на знаниях. Извлечение знаний. Интеграция знаний. Базы знаний. Структура систем искусственного интеллекта. Архитектура СИИ. Методология построения СИИ. Экспертные системы (ЭС) как вид СИИ. Общая структура и схема функционирования ЭС. Представление знаний. Основные понятия. Состав знаний СИИ. Организация знаний СИИ. Модели представления знаний. Представление знаний с помощью системы продукций. Суб-технологии искусственного интеллекта. Стандарт для решения задач анализа данных. Роли участников в проектах по анализу данных. Внедрение систем машинного обучения в «отрасли»: ключевые примеры использования ИИ в отрасли.

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

**8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ:** Приложение 1.

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:**

### **9.1. Рекомендуемая литература:**

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц - Ставрополь: СКФУ, 2014.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
3. Ли, М.Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. - Ч. 2.

- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>
4. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>
  5. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>
  6. Гордиенко, А.Б. Разработка Flash-приложений на языке ActionScript 3.0: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2016.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481523>
  7. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150>

## **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293, срок действия по 16.02.2022 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC

## **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me

7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям
8. <https://www.tandfonline.com/> - коллекция журналов Taylor&Francis Group включает в себя около двух тысяч журналов и более 4,5 млн. статей по различным областям знаний
9. <http://demiart.ru> - портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max
10. <http://www.autodesk.ru/> - Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества
11. <http://junior3d.ru/models.html> - библиотеки
12. <http://3ddd.ru/> - Модели, галерея, форум

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.
2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.
3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.
4. Аудио и видеоаппаратура.
5. Учебно-наглядное оборудование.

### **№ 404**

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.
- в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

### **№ 403**

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.
- в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

### **№ 402**

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.



в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Особое внимание следует обратить на неукоснительное соблюдение этапов проектирования. Выполнение в визуальной форме заданий в виде: эскизов, рабочих макетов, делая упор на ручное исполнение на первых этапах проектирования, постепенно подключая компьютерную графику.

При проектировании средового объекта критерием полного раскрытия темы и положительного решения поставленной задачи является композиционное и функциональное единство элементов, включенных в проектируемое пространство.

Для выполнения поставленной задачи необходимо тщательно изучить исходную ситуацию и предыдущий опыт создания аналогичных объектов, пользуясь учебной и справочной литературой, периодическими профильными изданиями и Интернет-ресурсами. На всех стадиях работы над проектом необходимо четкое соблюдение этапов проектирования, последовательное их выполнение. Варианты решения проектной задачи на этапе эскизного проектирования, включающие функциональное зонирование, схемы планировочной структуры, решение освещения, колористическое решение должны быть представлены не менее, чем в трех вариантах. Для более полного представления разрабатываемой идеи желательно представить дополнительные виды изображений: макет, аксонометрию или перспективу. Детали проекта должны быть представлены на первом этапе в виде эскизов, выполненных вручную. Окончательное представление планов, разверток, разрезов должно быть выполнено с помощью средств компьютерной графики. Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента.

Большое значение имеет подготовка к практическому занятию, включающая в себя 2 этапа:

- 1й – организационный;
- 2й - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы и интернет-ресурсов. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы.

Заканчивать подготовку следует составлением плана по изучаемому материалу. Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные параметры и факторы. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретенные знания для решения практических задач.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет управления бизнесом

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.06 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Тип задач профессиональной деятельности:**

*организационно-управленческий*

**Направленность (профиль):**

«Менеджмент в дизайн-бизнесе»

**Форма обучения:**

очная

**Москва – 2022**

**Результаты обучения по дисциплине**

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Результаты обучения</b>
<b>ОПК-6</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<b>ОПК-6.1.</b> Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	<b>Знает:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий <b>Умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии <b>Владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий

**Показатели оценивания результатов обучения**

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<b>Не знает:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий <b>Не умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии <b>Не владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	<b>В целом знает:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий, но допускает грубые ошибки <b>В целом умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии, но часто испытывает затруднения <b>В целом владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий, но часто испытывает затруднения	<b>Знает:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий, но иногда допускает ошибки <b>Умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии, но иногда испытывает затруднения <b>Владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий, но иногда испытывает затруднения	<b>Знает:</b> основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий <b>Умеет:</b> применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии <b>Владеет:</b> навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий

## *Оценочные средства*

### **Задания для текущего контроля**

#### **Пример творческих заданий:**

1. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
2. Работа с текстом. Перевод текста в кривые.
3. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.
4. Вписать шрифт в фотографию.
5. Автопортрет (gif) синемаграф.
6. Вписать себя в одну из архивных фотографий.
7. Анимация логотипа - анимация логотипа, сделанного по программе «Типографика» к игре, сделанной по программе «Гейм-дизайн».
8. Персонаж - придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером.
9. Монтаж сцены диалога.
10. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
11. Работа с RAW материалами и Proxu.
12. Работа с эффектами и масками.
13. Логотип в 3D и движении.
14. Персонаж в Cinema 4D.
15. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию
16. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
17. Моделирование экстерьера.
18. Анимация персонажей.

Оценка творческих заданий производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к зачёту с оценкой:**

1. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов Adobe Illustrator.
2. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контуры.
3. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
4. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Символы. Паттерны.
5. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph.
6. Основы верстки. Палитра Appearance.
7. Перевод текста в кривые. Импорт изображений.
8. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.
9. Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики.
10. Работа с документами и изображениями в Adobe Photoshop.
11. Редактирование и трансформирование выделенных областей.
12. Виды и способы заливок выделенных областей.
13. Инструменты рисования. Локальная коррекция изображений.

14. Цветовая и тоновая коррекция изображений.
15. Векторные фигуры и контуры.
16. Основы работы и интерфейс After Effects.
17. Слои и таймлайн.
18. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации.
19. Эффекты и стили. Маски.
20. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.
21. Текст, текстовая анимация, типографика.
22. Цветокоррекция. Кеинг.
23. 3D графика и 3D анимация.
24. Трекинг и стабилизация.
25. Выражения (Expressions) в After Effects.
26. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

### **Примерные вопросы к экзамену:**

1. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов Adobe Illustrator.
2. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контуры.
3. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов.
4. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Символы. Паттерны.
5. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Палитра Appearance.
6. Перевод текста в кривые. Импорт изображений.
7. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.
8. Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики.
9. Работа с документами и изображениями в Adobe Photoshop.
10. Редактирование и трансформирование выделенных областей.
11. Виды и способы заливок выделенных областей.
12. Инструменты рисования. Локальная коррекция изображений.
13. Цветовая и тоновая коррекция изображений.
14. Векторные фигуры и контуры.
15. Изучение цветовых профилей.
16. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями.
17. Профессиональное повышение резкости изображений.
18. Создание, модификация и использование макросов.
19. Подготовка растровых изображений к печати.
20. Работа с панорамами.
21. Моушн дизайн в After Effects.
22. Основы работы и интерфейс After Effects.
23. Слои и таймлайн.
24. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации.
25. Эффекты и стили. Маски.
26. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.
27. Текст, текстовая анимация, типографика.
28. Цветокоррекция. Кеинг.
29. 3D графика и 3D анимация.
30. Трекинг и стабилизация.
31. Выражения (Expressions) в After Effects.
32. Вывод композиции в видеофайл (рендер).
33. Монтаж сцены диалога.
34. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
35. Импорт материала в Adobe Premiere.

36. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы.
37. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.
38. Основы звука и работа со звуком в Premiere.
39. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию.
40. Работа с RAW материалами и Proxu.
41. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D.
42. Моделирование в Cinema 4D.
43. Деформеры в Cinema 4D.
44. Скульптинг в Cinema 4D.
45. Анимация в Cinema 4D.
46. MoGraph в Cinema 4D.
47. Материалы в Cinema 4D.
48. Рендер и визуализация в Cinema 4D.
49. Динамика в Cinema 4D.
50. Симуляция в Cinema 4D.
51. Xpresso и User Data в Cinema 4D.
52. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D.
53. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.
54. 3D Max Studio и его практическое предназначение.
55. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов.
56. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства.
57. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
58. Визуализация - основные настройки и понятия.
59. Экстерьер и особенности его моделирования.
60. Настройки анимации в 3DsMax. Основы анимации персонажей.

#### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	Двух- балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы
Хорошо		2. Аргументированность выводов.	глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки
Удовлетворительно		3. Умение перевести теоретические знания в	знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории,

		практическую плоскость.	существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (протокол № 8 от 04.03.2022 г.).