

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

С.С. Юров

2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.03 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Гейм-дизайн

Форма обучения:

(очная)

Москва – 2021

Разработчик (и): Кортович Андрей Владимирович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников.

Рецензент: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

«20» января 2021 г.


(подпись)

/А.В. Кортович /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ
(подпись)


(подпись)

В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой / Е
разработчика РПД
(подпись)



Протокол заседания кафедры №6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерные технологии» относится к вариативной части блока Б1.В.03 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом, втором, третьем и четвертом курсе в первом-седьмом семестре.

Дисциплина «Компьютерные технологии» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнера, так как в настоящее время большую актуальность приобретает наличие комплексных профессиональных навыков в области современных компьютерных технологий. Компьютерная графика и анимация на сегодняшний день являются наиболее востребованными средствами творческого создания визуального ряда средств массовой коммуникации и мощным инструментом визуального мышления.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Компьютерные технологии» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Проектирование», «Языки программирования», «Гейм-дизайн», «Цифровой рисунок».

Цель курса - 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, верстки полиграфических изданий. Отработка на практике полученных базовых навыков работы.

Задачи курса:

- 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. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общепрофессиональными –

- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (**ОПК-7**)

профессиональными –

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (**ПК-4**)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ОПК-7</p> <p>Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных; - методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; - представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками практического использования информационных систем и баз данных; - навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
<p>ПК-4</p> <p>Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Компьютерные технологии» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;
- семинары.

интерактивные формы обучения:

- групповое обсуждение.

Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 23 зачетных единиц (828 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	504
В том числе:	
Лекции	252
Практические занятия	252
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	324
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Зачет с оценкой – 1-7 сем
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	23 ЗЕТ / 828 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.	14	18		12			2		ОПК-7 ПК-4
Тема 2. Adobe Illustrator. Работа с цветом. Построение изображений	14	18		12			2		ОПК-7 ПК-4
Тема 3. Adobe Illustrator. Работа с текстом	14	18		10			2		ОПК-7 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Зачет с оценкой
Второй этап формирования компетенции									
Тема 4. Графический редактор Adobe Photoshop. Введение в растровую графику	14	18		12			2		ОПК-7 ПК-4
Тема 5. Графический редактор Adobe Photoshop. Области, слои, цвет, текст	14	18		10			2		ОПК-7 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Зачет с оценкой
Третий этап формирования компетенции									
Тема 6. Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей. Графика и изображение	14	18		12			2		ОПК-7 ПК-4
Тема 7. Adobe InDesign. Цвет и стили. Верстка и подготовка к печати	14	18		12			2		ОПК-7 ПК-4
Тема 8. Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями. Интерфейс и прототип	14	18		12			2		ОПК-7 ПК-4

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
Тема 9. Графический редактор Figma. Макет. Библиотеки, плагины	14	18		10		2	ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								Зачет с оценкой
Четвертый этап формирования компетенции								
Тема 10. Моушн дизайн в After Effects. Слои, анимация, эффекты и стили, шейпы	14	18		12		2	ОПК-7 ПК-4	
Тема 11. Моушн дизайн в After Effects. Текст, цветокоррекция, графика и анимация, стабилизация, рендер	14	18		10		2	ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								Зачет с оценкой
Пятый этап формирования компетенции								
Тема 12. Adobe Premiere. Базовая теория монтажа	14	18		12		2	ОПК-7 ПК-4	
Тема 13. Adobe Premiere. Файлы для телевидения, интернета, кино. Звук	14	18		12		2	ОПК-7 ПК-4	
Тема 14. Adobe Premiere. Работа во взаимодействии	14	18		10		2	ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								Зачет с оценкой
Шестой этап формирования компетенции								
Тема 15. Cinema 4D. Часть 1	14	18		12		2	ОПК-7 ПК-4	
Тема 16. Cinema 4D. Часть 2	14	18		10		2	ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								Зачет с оценкой
Седьмой этап формирования компетенции								

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
Тема 17. 3D Max Studio и его практическое предназначение	14	18		12		2	ОПК-7 ПК-4	
Тема 18. 3D Max Studio. Текстура, визуализация, работа с пространством, анимация	14	18		10		2	ОПК-7 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								Зачет с оценкой
Всего:	252	324		216		36		-
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	828							
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	23							

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.

Знакомство с Illustrator CC. Новый документ. Артборды. Preferences. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов.

Тема №2. Adobe Illustrator. Работа с цветом. Построение изображений

Объекты. Маски объекта. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контурные. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Pathfinder. Shape Builder.

Тема №3. Adobe Illustrator. Работа с текстом.

Символы. Паттерны. Работа с текстом. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Тема №4. Графический редактор Adobe Photoshop. Введение в растровую графику

Основные понятия растровой графики, рабочее пространство программы Adobe Photoshop. Работа с документами и изображениями. Техника выделения областей изображения.

Тема №5. Графический редактор Adobe Photoshop. Области, слои, цвет, текст

Редактирование и трансформирование выделенных областей. Виды и способы заливок выделенных областей. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с

текстом. Локальная коррекция изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений. Векторные фигуры и контуры.

Тема №6. Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей. Графика и изображение

Знакомство с InDesign. Настройка интерфейса программы. Управление масштабом. Настройка меню. Работа с отдельной страницей документа. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация.

Кадрирование. Трансформация изображения. Автоматическая подгонка графики. Подрисовочная подпись. Основные операции с объектами.

Тема №7. Adobe InDesign. Цвет и стили. Верстка и подготовка к печати

Работа с цветом. Стили для текста в InDesign.

Верстка документов. Подготовка документов к печати. Сохранение документа и упаковка материалов проекта.

Тема №8. Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями. Интерфейс и прототип

Знакомство с интерфейсом и базовыми функциями программы Figma. 9 приёмов, ускоряющих работу в Figma. Обзор инструментов. Объекты.

Базовые принципы создания макета сайта. Пошаговое создание интерфейса и интерактивного прототипа.

Тема №9. Графический редактор Figma. Макет. Библиотеки, плагины

Создание макета: сетка, грид, цветовые стили, шрифт, компоненты. Создание макета: текстовые стили, прототипирование.

Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

Тема №10. Моушн дизайн в After Effects. Слои, анимация, эффекты и стили, шейпы

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.

Тема №11. Моушн дизайн в After Effects. Текст, цветокоррекция, графика и анимация, стабилизация, рендер

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 №12. 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.

Тема №13. Adobe Premiere. Файлы для телевидения, интернета, кино. Звук

Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere.

Тема №14. Adobe Premiere. Работа во взаимодействии

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 №15. Cinema 4D. Часть 1

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.

Тема №16. Cinema 4D. Часть 2

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.

Тема №17. 3D Max Studio и его практическое предназначение.

3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера.

Тема №18. 3D Max Studio. Текстура, визуализация, работа с пространством, анимация

Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<p>Тема 1. <i>Adobe Illustrator.</i> Введение в векторную графику.</p>	<p>Практическое занятие №1. <i>Adobe Illustrator. Введение в векторную графику.</i> 1. Создайте простую фигуру в векторной графике, например, квадрат. Настройте его размер и цвет. 2. Измените форму квадрата, превратив его в прямоугольник или ромб. 3. Создайте несколько копий фигуры и расположите их в виде паттерна или мозаики. 4. Нарисуйте круг и добавьте в него градиентную заливку. 5. Создайте геометрическую фигуру и примените к ней эффект "выдувание" (эффект "перспектива"). 6. Изобразите простой логотип, используя различные формы и цвета.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 2. <i>Adobe Illustrator.</i> Работа с цветом. Построение изображений</p>	<p>Практическое занятие №2. <i>Adobe Illustrator. Работа с цветом. Построение изображений</i> 1. Создайте простой геометрический объект, например, прямоугольник. Заполните его разными цветами на каждой стороне. Используйте инструмент "Цветовая шкала" для выбора различных цветов. 2. Измените цвет точек и линий в уже созданном объекте. Используйте разные типы кистей и</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>градиентов для создания интересных эффектов.</p> <p>3. Создайте многоугольник и разделите его на несколько сегментов. Заполните каждый сегмент разным цветом с помощью инструмента "Форма-превер".</p> <p>4. Создайте простую иллюстрацию, используя только базовые формы, такие как круги, квадраты и линии. Заполните каждую форму разным цветом, чтобы создать привлекательное и разнообразное изображение.</p> <p>5. Создайте текстовый объект и примените разные эффекты цвета к нему, такие как градиенты, обводки и тени. Играйте с насыщенностью, яркостью и оттенками, чтобы найти наиболее подходящую комбинацию.</p>	
<p>Тема 3. <i>Adobe Illustrator. Работа с текстом.</i></p>	<p>Практическое занятие №3. <i>Adobe Illustrator. Работа с текстом.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с текстом. Перевод текста в кривые 2. Создание текстового баннера или плаката с использованием разных стилевых элементов. 3. Используя буквы или слова создать силуэт животного или геометрическую форму. 	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 4. <i>Графический редактор Adobe Photoshop. Введение в растровую графику</i></p>	<p>Практическое занятие №4. <i>Графический редактор Adobe Photoshop. Введение в растровую графику</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Возьмите фотографию пейзажа и добавьте на нее эффект солнечного света, используя инструменты растровой графики. 2. Создайте коллаж из нескольких фотографий. Обрежьте их, измените размер, добавьте эффекты и текстуры, чтобы создать интересный графический дизайн. 3. Создайте эффект "замороженной" воды, используя инструменты растровой графики. Добавьте капли и брызги, чтобы создать реалистичный эффект. 	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 5. <i>Графический редактор Adobe Photoshop. Области, слои, цвет, текст</i></p>	<p>Практическое занятие №5. <i>Графический редактор Adobe Photoshop. Области, слои, цвет, текст</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вписать шрифт в фотографию 2. Фотомонтаж (музейная практика) 3. Автопортрет (gif) синемаграф 4. Вписать себя в одну из архивных фотографий. 	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 6. <i>Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей. Графика и изображение</i></p>	<p>Практическое занятие №6. <i>Adobe InDesign. Интерфейс. Работа со страницей. Графика и изображение</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Панель инструментов, панель страниц. 2. Панель управления и панель слоев. 3. Работы с графикой и изображениями в панели управления. 	<p>Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	4. Создание буклета с использованием текста вдоль контура	
Тема 7. <i>Adobe InDesign. Цвет и стили. Верстка и подготовка к печати</i>	Практическое занятие №7. <i>Adobe InDesign. Цвет и стили. Верстка и подготовка к печати</i> Создание рекламной листовки: 1. Создайте новый документ в Adobe InDesign с заданными размерами листовки. 2. Установите границы и поля документа. 3. Вставьте логотип и шрифтовые стили на страницу. 4. Создайте разделы на листовке (обложку, информацию о мероприятии, расписание и контактные данные). 5. Настройте цвета страницы, фона, текста и других элементов в соответствии с дизайном. 6. Используйте инструменты для создания и форматирования текста, добавления изображений и графических элементов. 7. Организуйте элементы на странице, обеспечивая понятную и логическую структуру информации. 8. Проверьте верстку и выравнивание элементов, а также правильность использования шрифтов и цветов. 9. Создайте дополнительные страницы для дополнительной информации, если необходимо. 10. Подготовьте документ к печати, проверив правильность использования цветов (СМУК), разрешение изображений и соответствие формата печати. 11. Экспортируйте документ в формат PDF для печати.	<p style="text-align: center;">Просмотр творческих работ</p>
Тема 8. <i>Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями. Интерфейс и прототип</i>	Практическое занятие №8. <i>Графический редактор Figma. Знакомство с базовыми функциями. Интерфейс и прототип</i> 1. Обзор основных инструментов и панели. Простой макет в Figma. 2. Манипуляция с объектами. Создание иллюстрации персонажа для своей игры, фоновое мира игры. 3. Создание макетов/прототипов для игровых уровней.	<p style="text-align: center;">Просмотр творческих работ</p>
Тема 9. <i>Графический редактор Figma. Макет. Библиотеки, плагины</i>	Практическое занятие №9. <i>Графический редактор Figma. Макет. Библиотеки, плагины</i> 1. Создайте макет для лендинга мобильного приложения. 2. Включите в макет основные экраны приложения, кнопки, иллюстрации и текстовые блоки. 3. Используйте готовые элементы и библиотеки,	<p style="text-align: center;">Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>чтобы ускорить процесс создания макета.</p> <p>4. Используйте плагин для создания прототипа интерактивного макета.</p> <p>5. Создайте несколько экранов и добавьте на них интерактивные элементы, такие как кнопки, переходы и анимации.</p>	
<p>Тема 10. <i>Моушн дизайн в After Effects. Слои, анимация, эффекты и стили, шейпы</i></p>	<p>Практическое занятие №10. <i>Моушн дизайн в After Effects. Слои, анимация, эффекты и стили, шейпы</i></p> <p>1. Анимация плаката, сделанного на курсе «Типографика»</p> <p>2. Анимация логотипа к игре, сделанного на курсе «Типографика»</p> <p>3. Придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером. Визитка - самопрезентация</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 11. <i>Моушн дизайн в After Effects. Текст, цветокоррекция, графика и анимация, стабилизация, рендер</i></p>	<p>Практическое занятие №11. <i>Моушн дизайн в After Effects. Текст, цветокоррекция, графика и анимация, стабилизация, рендер</i></p> <p>1. Создать анимацию, используя только текст.</p> <p>2. Написать короткое предложение и анимировать его движение, вращение или изменение формы. Используйте различные эффекты и настройки текста, чтобы сделать анимацию более интересной.</p> <p>3. Создать графическую анимацию, отображающую превращение одного объекта в другой.</p> <p>4. Выполните процесс рендеринга с созданной выше анимацией.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 12. <i>Adobe Premiere. Базовая теория монтажа</i></p>	<p>Практическое занятие №12. <i>Adobe Premiere. Базовая теория монтажа</i></p> <p>1. Монтаж сцены диалога.</p> <p>2. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу</p> <p>3. Работа с RAW материалами и Proxu Работа с эффектами и масками.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 13. <i>Adobe Premiere. Файлы для телевидения, интернета, кино. Звук</i></p>	<p>Практическое занятие №13. <i>Adobe Premiere. Файлы для телевидения, интернета, кино. Звук</i></p> <p>1. Создайте титры в начале видеоролика. Описание: Импортируйте видеофайл и добавьте титры в начале видеоролика. Напишите название видео и имена авторов/актеров, при необходимости, можно добавить и другую информацию (например, логотип канала). Установите подходящие цвета, шрифты, размеры и временные интервалы для титров.</p> <p>2. Редактируйте и обработайте звук. Описание: Импортируйте файл с аудиозаписью</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	(например, фоновая музыка или речь говорящего). Используя инструменты редактирования звука, обработайте аудиозапись (настройте громкость, уровни баса и высоких частот, устраните шумы) для достижения качественного звучания. Убедитесь, что звук соответствует содержанию видеоролика и не перебивает другие звуки.	
Тема 14. <i>Adobe Premiere.</i> <i>Работа во взаимодействии</i>	Практическое занятие №14. <i>Adobe Premiere. Работа во взаимодействии</i> 1. Создайте короткое видео, используя несколько видеофрагментов и добавьте переходы между ними. 2. Измените скорость воспроизведения видеофрагмента так, чтобы он проигрывался замедленно или ускоренно. 3. Создайте эффект "Разложение цвета", чтобы видеофрагменты казались старыми и истинными. 4. Добавьте к видеофрагменту звуковые эффекты, такие как эхо или голосовой эффект.	Просмотр творческих работ
Тема 15. <i>Cinema 4D. Часть 1</i>	Практическое занятие №15. <i>Cinema 4D. Часть 1</i> 1. Моделирование объектов (Edit Poly, Edit Spline). Создание трехмерной модели стула. 2. Масштабирование (UVWmap). Экстерьер. Сложное моделирование. Создание трехмерной модели автомобиля.	Просмотр творческих работ
Тема 16. <i>Cinema 4D. Часть 2</i>	Практическое занятие №16. <i>Cinema 4D. Часть 2</i> Работа с окружением. Работа с ландшафтом и озеленением. 1. Создайте трехмерную модель горного пейзажа. 2. Добавьте в модель текстуры и материалы, чтобы придать ландшафту реалистичный вид. 3. Расположите растительность на пейзаже, добавьте деревья, кусты и траву. 4. Создайте солнечный свет, чтобы осветить ваш ландшафт и создать реалистичные тени. 5. Добавьте атмосферные эффекты, такие как туман или облака, чтобы сделать ваш ландшафт более живым и реалистичным. 6. Создайте анимацию движения по вашему ландшафту. 7. Добавьте воду в ваш ландшафт, создайте озера или реки.	Просмотр творческих работ
Тема 17. <i>3D Max Studio и его практическое предназначение</i>	Практическое занятие №17. <i>3D Max Studio и его практическое предназначение.</i> Создание трехмерной модели дома: 1. Создание основной формы дома с помощью геометрических объектов (кубы, призмы и т.д.). 2. Добавление текстур на стены, крышу и окна. 3. Создание дверей и окон с учетом перспективы.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	4. Размещение модели в трехмерном пространстве с учетом освещения.	
Тема 18. 3D Max Studio. Текстура, визуализация, работа пространством, анимация	Практическое занятие №18. 3D Max Studio. Текстура, визуализация, работа с пространством, анимация Создание трехмерной модели автомобиля: 1. Импорт шаблона автомобиля или создание его из геометрических объектов. 2. Добавление деталей, таких как колеса, фары, бамперы и т.д. 3. Работа с текстурами и материалами для создания реалистичных поверхностей. 4. Размещение модели в соответствующей среде (улица, гараж и т.д.).	Просмотр творческих работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Компьютерные технологии», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>

2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - 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. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.

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. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>

6. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

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

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

В учебной дисциплине компетенции ОПК-7, ПК-4 формируются в 1-7 семестрах учебного года, на первом-четвертом этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Компьютерные технологии» выделяются семь этапов формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОПК-7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Этап 1: Темы: 1-3	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных	навыками практического использования информационных систем и баз данных
	Этап 2: Темы: 4-5	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 3: Темы: 6-9	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 4: Темы: 10-11	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
			и сетевых технологий	
	Этап 5: Темы: 12-14	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 6: Темы: 15-16	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
	Этап 7: Темы: 17-18	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-3	основы композиции в дизайне основы теории и методологии проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач	навыками композиционного формообразования и объемного макетирования
	Этап 2: Темы: 4-5	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 3: Темы: 6-9	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 4: Темы: 10-11	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и	различными видами изобразительных искусств и проектной графики,

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
			средств визуальной коммуникации	технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 5: Темы: 12-14	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 6: Темы: 15-16	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 7: Темы: 17-18	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-7, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
5 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
6 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр

	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	творческих работ
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
7 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

6.3. 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

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

- 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.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Анимация логотипа - анимация логотипа, сделанного по программе «Типографика» к игре, сделанной по программе «Гейм-дизайн»
2. Персонаж - придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером
3. Монтаж сцены диалога.
4. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу
5. Работа с RAW материалами и Proxu
6. Работа с эффектами и масками

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Логотип в 3D и движении
2. Персонаж в Cinema 4D
3. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию
4. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
5. Моделирование экстерьера
6. Анимация персонажей

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Анимация логотипа - анимация логотипа, сделанного по программе «Типографика» к игре, сделанной по программе «Гейм-дизайн»

2. Персонаж - придумать и анимировать персонаж с признаками животного – антропоморфный, с ярко выраженным характером
3. Монтаж сцены диалога.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу
2. Работа с RAW материалами и Proxu
3. Работа с эффектами и масками

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 6 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Логотип в 3D и движении
2. Персонаж в Cinema 4D
3. Дополненная реальность - вписать 3D объект в видео или фотографию

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 7 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
2. Моделирование экстерьера
3. Анимация персонажей

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 1 семестр

1. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов Adobe Illustrator.
2. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контурные.
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.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр

1. Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики.
2. Работа с документами и изображениями в Adobe Photoshop.
3. Редактирование и трансформирование выделенных областей.
4. Виды и способы заливок выделенных областей.
5. Инструменты рисования. Локальная коррекция изображений.
6. Цветовая и тоновая коррекция изображений.

7. Векторные фигуры и контуры.
8. Изучение цветowych профилей.
9. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями.
10. Профессиональное повышение резкости изображений.
11. Создание, модификация и использование макросов.
12. Подготовка растровых изображений к печати.
13. Работа с панорамами.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр

1. Интерфейс программы InDesign.
2. Работа с отдельной страницей документа.
3. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация.
4. Работа с графикой и изображениями.
5. Работа с цветом.
6. Стили для текста в InDesign.
7. Оформление графики в InDesign.
8. Верстка документов.
9. Подготовка документов к печати.
10. Сохранение документа и упаковка материалов проекта.
11. Знакомство с интерфейсом и базовыми функциями программы Figma.
12. Обзор инструментов. Объекты.
13. Создание интерфейса и интерактивного прототипа.
14. Создание макета
15. Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Моушн дизайн в After Effects.
2. Основы работы и интерфейс After Effects.
3. Слои и таймлайн.
4. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации.
5. Эффекты и стили. Маски.
6. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика.
7. Текст, текстовая анимация, типографика.
8. Цветокоррекция. Кеинг.
9. 3D графика и 3D анимация.
10. Трекинг и стабилизация.
11. Выражения (Expressions) в After Effects.
12. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр

1. Монтаж сцены диалога.
2. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу.
3. Импорт материала в Adobe Premiere.
4. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы.
5. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино.
6. Основы звука и работа со звуком в Premiere.
7. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и

цветокоррекцию.

8. Работа с RAW материалами и Proxu.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 6 семестр

1. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D.
2. Моделирование в Cinema 4D.
3. Деформеры в Cinema 4D.
4. Скульптинг в Cinema 4D.
5. Анимация в Cinema 4D.
6. MoGraph в Cinema 4D.
7. Материалы в Cinema 4D.
8. Рендер и визуализация в Cinema 4D.
9. Динамика в Cinema 4D.
10. Симуляция в Cinema 4D.
11. Xpresso и User Data в Cinema 4D.
12. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D.
13. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 7 семестр

1. 3D Max Studio и его практическое предназначение.
2. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов.
3. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства.
4. Моделирование интерьера. Наложение текстур.
5. Визуализация - основные настройки и понятия.
6. Экстерьер и особенности его моделирования.
7. Настройки анимации в 3DsMax. Основы анимации персонажей.

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

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (*экзамен*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий (графические листы) на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр творческих работ выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра

является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается передача. Также студент отвечает на **один** вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

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

Основная литература:

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>

2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - 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. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.
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. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>
6. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

Дополнительная литература:

1. 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>
2. 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&sr=1>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает

умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению типографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;

- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;

- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;

- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Компьютерные технологии» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.

2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.

3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.

4. Выполнение графических заданий, эскизов.

5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Компьютерные технологии» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

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

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».