

**Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Отдел подготовки научных кадров и кадров высшей квалификации
Факультет визуальных искусств
Кафедра дизайна**

Рабочая программа дисциплины

ИСКУССТВО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ

Ассистентура-стажировка
по специальности:
54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)»

Вид дизайна:
Графический дизайн

Квалификация:
**Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе.
Дизайнер**

Форма обучения:
Очная

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», вид : «Графический дизайн», квалификация: «Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе. Дизайнер».

Программа утверждена на заседании кафедры дизайна и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная информационно-образовательная среда КемГИК» по web-адресу <http://edu.kemguki.ru/> 31.08.2020 г., протокол №1.

Изменения и дополнения в рабочую программу дисциплины утверждены на заседании кафедры дизайна 31.08.2021 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 31.08.2022 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 25.05.2023 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 27.05.2024 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 22.04.2025 г., протокол № 10.

Рысаева, С.Ф. Искусство компьютерной графики в дизайне : рабочая программа дисциплины для ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», вид дизайна «Графический дизайн», квалификация «Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе. Дизайнер» / С.Ф. Рысаева. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2025. - 17 с. – Текст : непосредственный.

Содержание рабочей программы дисциплины

1. Цели освоения дисциплины «Искусство компьютерной графики в дизайне»
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины «Искусство компьютерной графики в дизайне»
 - 4.1. Объем дисциплины
 - 4.1. Структура дисциплины
 - 4.2. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
 - 5.1 Образовательные технологии
 - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
 - 6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для СР
 - 6.2. Примерная тематика рефератов / курсовых работ / учебных проектов
 - 6.3. Методические указания для обучающихся по организации СР
7. Фонд оценочных средств
 - 7.1 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости
 - 7.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины
8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
 - 9.1.Основная литература
 - 9.2. Дополнительная литература
 - 9.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
 - 9.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
12. Список (перечень) ключевых слов

1. Цели освоения дисциплины:

- овладение художественно-выразительными возможностями компьютерной графики;
- овладение искусством создания компьютерных графических произведений в различных сферах дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Искусство компьютерной графики в дизайне» входит в вариативную часть специальных дисциплин образовательной программы по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (вид: графический дизайн)».

Для освоения дисциплины «Искусство компьютерной графики в дизайне» необходимы знания и компетенции, сформированные в результате изучения общекультурных дисциплин, а также специальных дисциплин «Искусство графического дизайна», «Актуальные проблемы проектно-художественного творчества и педагогики в области дизайна».

В результате освоения дисциплины «Искусство компьютерной графики» формируются теоретические знания и практические умения, необходимые для успешного освоения отдельных разделов специальной дисциплины базовой части «Искусство графического дизайна», специальной дисциплины вариативной части «Искусство фотографии», а также для успешного прохождения проектно-художественной практики.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Проектно-художественная и художественная деятельность:

- способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7);
- способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8).

В результате изучения дисциплины ассистент-стажер должен:

знать:

выразительные средства компьютерной графики (З1);

области применения компьютерной графики в дизайне (З2);

уметь:

разрабатывать авторские проекты с использованием компьютерной графики (У1);

разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы компьютерной графики (У2);

владеть:

искусством компьютерной графики (В1);

профессиональным мышлением дизайнера в области компьютерной графики (В2).

4. Объем, структура и содержание дисциплины «Искусство компьютерной графики»

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часа, в том числе 60 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися, 12 часов - самостоятельная работа обучающихся, 36 часов - подготовка к экзаменам.

48 часов (80%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

4.2. Структура дисциплины

№ пп	Раздел дисциплины	Семестр	Зачет. единица	Всего	Виды учебной работы, в т.ч. СРС и трудоемкость (в час.)						В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					Лекции	Практич./ лабораторные	Индивид. занятия	СРС	зачет	экзамен	
1	Искусство векторной графики	1	0,5	18	1	10*	2	3	3	5	Проектные разработки /Дискуссии - 2* Портфолио - 6* Мультимедийная презентация - 2*
2	Искусство растровой графики	1	1	36	2	10*	1	3	3	5	Проектные разработки /Дискуссии - 2* Портфолио - 6* Мультимедийная презентация - 2*
3	Искусство трехмерной графики	2	0,5	18	1	10*	1	2	3	4	Проектные разработки /Дискуссии - 2* Портфолио - 6* Мультимедийная презентация - 2*
4	Искусство двухмерной анимации	2	0,5	18	1	8*	1	2	2	4	Проектные разработки /Дискуссии - 2* Портфолио - 4* Мультимедийная презентация - 2*
5	Искусство компьютерной верстки	2	0,5	18	1	10*	1	2	3	4	Проектные разработки /Дискуссии - 2* Портфолио - 5* Мультимедийная презентация - 3*
:	Всего	108	3	108	6	48*	6	12	14	22	48

4.3. Содержание дисциплины

№ п/п	Содержание дисциплины (Разделы. Темы)	Результаты обучения	Виды оценочных средств; формы текущего контроля, промежуточной аттестации
----------	--	---------------------	---

1. Искусство векторной графики			
1	Особенности векторной графики и ее применение в дизайне. Векторный редактор Corel Draw. Упорядочение объектов. Операции с несколькими объектами. Огибающие и деформации. Клоны. Стандартные фрагменты. Пошаговые переходы и ореолы. Линзы. Прозрачность и фигурная обрезка. Размещение текста на траектории. Пиксельные изображения и коллажи.	Формируемые компетенции: - способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7); - способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8). В результате изучения дисциплины ассистент должен: Знать: - выразительные средства компьютерной графики (31); - области применения компьютерной графики в дизайне (32); Уметь: - разрабатывать авторские проекты с использованием компьютерной графики (У1); - разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы компьютерной графики (У2); Владеть: - искусством компьютерной графики (В1); - профессиональным мышлением дизайнера в области компьютерной графики (В2).	Проектные разработки, творческое портфолио, мультимедийные презентации
2. Искусство растровой графики			
2	Особенности растровых изображений и их применение в графическом дизайне. Растровый редактор Adobe Photoshop. Выделение объектов. Создание слоев. Команды коррективки. Градиенты и заливки. Создание маски слоя. Контуры и фигуры. Работа с текстом. Фильтры. Предпечатная подготовка.	Формируемые компетенции: - способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7); - способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8). В результате изучения дисциплины ассистент должен: Знать: - выразительные средства компьютерной графики (31);	проектные разработки, творческое портфолио, мультимедийные презентации

		- области применения компьютерной графики в дизайне (32); Уметь: - разрабатывать авторские проекты с использованием компьютерной графики (У1); - разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы компьютерной графики (У2); Владеть: - искусством компьютерной графики (В1); - профессиональным мышлением дизайнера в области компьютерной графики (В2).	
3. Искусство трехмерной графики			
3	Трехмерная графика и ее применение в графическом дизайне. Интерфейс Autodesk 3D Studio Max. Создание объектов. Работа с окнами проекций. Выделение и отображение объектов. Трансформации. Модификация объектов. Анимация. Редактирование сеток. Редактирование форм. Составные объекты. Освещение. Камеры. Создание материалов Работа с текстурными картами. Визуализация.	Формируемые компетенции: - способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7); - способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8). В результате изучения дисциплины ассистент должен: Знать: - выразительные средства компьютерной графики (31); - области применения компьютерной графики в дизайне (32); Уметь: - разрабатывать авторские проекты с использованием компьютерной графики (У1); - разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы компьютерной графики (У2); Владеть: - искусством компьютерной графики (В1); - профессиональным мышлением дизайнера в области компьютерной графики (В2).	проектные разработки, творческое портфолио, мультимедийные презентации
4. Искусство верстки			
4	Искусство верстки как интеграция композиционно-	Формируемые компетенции: - способность осуществлять проектные	проектные разработки,

	художественных и технических компонентов. Программа Adobe InDesign CC. Создание нового документа. Сохранение, закрытие и открытие файлов. Навигация по документу. Направляющие линии и сетки. Ввод, выделение и простые настройки текста. Текстовые фреймы. Настройки текста в палитре Character. Настройки текста в палитре Paragraph. Композиционные схемы верстки.	идеи и художественные замыслы (ПК-7); - способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8). В результате изучения дисциплины ассистент должен: Знать: - - выразительные средства компьютерной графики (31); - области применения компьютерной графики в дизайне (32); Уметь: - разрабатывать авторские проекты с использованием компьютерной графики (У1); - разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы компьютерной графики (У2); Владеть: - искусством компьютерной графики (В1); - профессиональным мышлением дизайнера в области компьютерной графики (В2).	творческое портфолио, мультимедийные презентации
5. Искусство двухмерной анимации			
5	Двухмерная анимация как художественное средство графического дизайна. Назначение и структура программы Macromedia Flash. Создание статичных изображений. Работа с текстом. Создание анимации. Автоматическая анимация. Цветовые эффекты на базе автоматической анимации движения. Использование слоя маски. Интерактивность во Flash. Работа со звуком во Flash.	Формируемые компетенции: - способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7); - способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8). В результате изучения дисциплины ассистент должен: Знать: - - выразительные средства компьютерной графики (31); - области применения компьютерной графики в дизайне (32); Уметь:	проектные разработки, творческое портфолио, мультимедийные презентации

		- разрабатывать авторские проекты с использованием компьютерной графики (У1); - разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы компьютерной графики (У2); Владеть: - искусством компьютерной графики (В1); - профессиональным мышлением дизайнера в области компьютерной графики (В2).	
--	--	--	--

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1. Образовательные технологии

Основу преподавания учебной дисциплины составляют **проектные технологии** с двумя ведущими методами: методом **визуализации** идеи и методом **концептуализации** образа.

Поскольку учебная проектная деятельность обучающихся осуществляется в художественно-творческой сфере (дизайн), где конечным результатом является создание оригинального творческого продукта, то освоение дисциплины невозможно без использования **проблемно-поисковых технологий**: предпроектного анализа ситуации, поиска и формирования идей, разработки и обоснования художественного замысла.

В процессе освоения дисциплины широко используются **художественно-творческие технологии**, поскольку обучающиеся выполняют не только стандартные учебные задания, но и решают нестандартные художественно-творческие задачи, которые предполагают выход на профессиональные международные, всероссийские и региональные художественные конкурсы, фестивали, выставки.

Для диагностики компетенций применяются следующие формы контроля: собеседование по теоретическим вопросам, защита проектов, представление и защита творческого портфолио, экзаменационные комплексные просмотры, участие в профессиональных конкурсах и фестивалях.

5.2. Информационно-коммуникационные технологии

Освоение дисциплины, основу которой составляет учебно-творческая проектная деятельность, предполагает широкое использование двухмерного и трехмерного **компьютерного моделирования**, мультимедийных **телекоммуникационных технологий**. 7

Для разработки учебно-творческих дизайн-проектов обучающиеся осваивают векторную и растровую компьютерную графику, искусство компьютерной верстки.

Освоение учебной дисциплины «Искусство компьютерной графики» предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте **электронной образовательной среды** КемГИК и использование ее интерактивных инструментов. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Электронная образовательная среда КемГИК обеспечивает обучающимся доступ к учебным изданиям, учебно-методическим разработкам, фиксацию хода образовательного процесса и его результатов, формирование электронного портфолио обучающихся, взаимодействие между участниками образовательного процесса.

Исследовательская и проектно-творческая деятельность обучающихся в рамках дисциплины «Искусство компьютерной графики» предполагает широкое обращение к **информационным ресурсам сети Интернет**. В учебных лабораториях кафедры дизайна имеется постоянный доступ всех обучающихся к сети Интернет.

Применение **мультимедийных электронных презентаций** осуществляется в трех направлениях: 1) как учебно-наглядный ресурс преподавателя на лекционных, практических и индивидуальных занятиях; 2) как доступный для всех обучающихся учебно-наглядный ресурс

в электронной образовательной среде КемГИК; 3) как форма фиксации теоретических и практических разработок студентов, с которыми они выступают на защите дизайн-проектов, выпускных квалификационных работ, на презентациях и научных конференциях.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

6.1. Основные виды самостоятельной работы обучающихся:

научно-исследовательская работа;
подготовка творческого портфолио;
подготовка творческих работ для участия в конкурсах и фестивалях международного и всероссийского уровня.

6.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся

Организационные ресурсы

- Положение об учебно-творческих работах студентов

Учебно-программные ресурсы

- Рабочая учебная программа дисциплины

Учебно-теоретические ресурсы

- Конспекты лекций

Учебно-практические ресурсы

- Сборник практических заданий

Учебно-методические ресурсы

- Методические указания по выполнению самостоятельной работы

Учебно-справочные ресурсы

- Учебный терминологический словарь

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации

Учебно-библиографические ресурсы

- Список рекомендуемой литературы

Средства диагностики и контроля

- Примерная тематика практических заданий

- Контрольные вопросы

- Портфолио

6.3. Методические указания для обучающихся по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа обучающихся в ассистентуре-стажировке по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (вид: графический дизайн)» является важнейшей частью учебного процесса в вузе. В овладении искусством компьютерной графики большую роль играет мотивационно-личностный компонент обучающихся: активность и вариативность в решении учебно-творческих задач, ответственность, самостоятельность, инициативность, творческий подход.

Содержание самостоятельной работы обучающихся в ассистентуре-стажировке по данной дисциплине направлено на:

формирование и развитие исследовательских умений;
развитие творческого потенциала обучающихся;
развитие мотивационных факторов.

Содержание самостоятельной работы обучающихся

№ п/п	Темы для самостоятельной работы	Кол-во часов	Виды и содержание самостоятельной работы
1	Искусство векторной	3	Проектные разработки, мультимедийная

	графики		презентация, портфолио
2	Искусство растровой графики	3	Проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
3	Искусство трехмерной графики	2	Проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
4	Искусство двухмерной анимации	2	Проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
5	Искусство компьютерной верстки	2	Проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
	Итого:	12	

Научно-исследовательская работа сопровождает все этапы проектирования в области компьютерной графики: предпроектный анализ, разработку концепции и идей проекта, разработку стилистики и основных визуальных и художественных образов. Результаты самостоятельной исследовательской работы фиксируются в пояснительных записках к проектам, в выступлениях на научных студенческих конференциях.

Выполнение проектов по компьютерной графике предусматривает самостоятельную работу по сбору фактического и иллюстративного материала, его теоретической интерпретации, по разработке проектных вариантов.

Подготовка творческого портфолио предполагает самостоятельную работу по программированию творческой деятельности, самостоятельному отбору произведений для включения в портфолио, по разработке его дизайна и верстки.

Творческие работы для конкурсов и фестивалей могут стать результатом учебных разработок, а также могут быть выполнены обучающимся совершенно самостоятельно за рамками учебного процесса.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Данные материалы размещены в «Электронной образовательной среде КемГИК» (web-адрес <http://edu.kemguki.ru/>).

7.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.2.1. Образцы контрольных вопросов для промежуточной аттестации

1. Понятие «компьютерная графика».
2. Роль компьютерной графики в современной визуальной культуре.
3. Задачи и выразительные средства компьютерной графики.
4. Характеристика функциональных видов компьютерной графики.
5. Области применения компьютерной графики в дизайне.
6. Особенности векторной графики и ее применение в дизайне.
7. Векторный редактор Corel Draw и его творческое применение в дизайне.
8. Особенности растровых изображений и их применение в графическом дизайне.
9. Растровый редактор Adobe Photoshop и его применение в дизайне.
10. Трехмерная графика и ее применение в графическом дизайне.
11. Интерфейс Autodesk 3D Studio Max: характеристика возможностей.
12. Выделение и отображение объектов в трехмерной графике.
13. Трансформации. Модификация объектов. Анимация в трехмерной графике.
14. Работа с текстурными картами в компьютерной графике.
15. Искусство верстки как интеграция композиционно-художественных и технических компонентов.
16. Характеристика программы Adobe InDesign CC.
17. Ввод, выделение и простые настройки текста.
18. Двухмерная анимация как художественное средство графического дизайна.

19. Назначение и структура программы Macromedia Flash.
20. Создание статичных изображений и анимации.

7.2.2. Портфолио.

Портфолио – это способ планирования, накопления, фиксации, самооценки и оценки индивидуальных достижений ассистента-стажера в профессиональной сфере.

Портфолио как альтернативный по отношению к традиционным формам экзамена способ оценивания позволяет:

- Проследить динамику профессионального становления обучающегося;
- Сформировать у обучающихся умения самопроектировать профессиональный рост;
- Оценить профессиональные достижения обучающегося;
- Дать объективную характеристику готовности ассистента к профессиональной деятельности.

Задание: представить портфолио, содержащее:

- 1) сведения об авторе;
- 2) учебно-творческие дизайн-проекты, выполненные за период обучения по программе ассистентуры-стажировки;
- 3) творческие работы по компьютерной графике, награжденные дипломами фестивалей, выставок, конкурсов международного, всероссийского и регионального уровня;
- 4) обоснование идеи, стилистики и художественных образов дизайн-проектов. 10

Обеспечивающие средства: художественная фотография автора, аннотирующие тексты, цветные изображения дизайн-проектов и творческих работ, ксерокопии дипломов, благодарственных писем, сертификатов и т.п., компьютерная верстка материалов.

Оформление результатов: портфолио представляется в виде брошюры формата А4, выполненной полиграфическим способом с оригинальным дизайном автора в цветном исполнении.

Структура портфолио:

1. Сведения об авторе:

- * Фамилия, имя, отчество;
- * фото автора;
- * год рождения;
- * образование (ДХШ, колледж, вуз, специальность);
- * основные творческие проекты (перечень, год создания);
- * награды (дипломы, благодарственные письма, сертификаты и т.п.).

2. Учебно-творческие проекты по дизайну:

- * учебные работы, курсовые проекты (название работы, год создания, руководитель).

3. Творческие проекты по компьютерной графике:

- * работы, представленные на международных, всероссийских, региональных фестивалях, конкурсах, выставках (название фестиваля, год, место проведения, название работы, награды);
- * работы, выполненные для организаций, фирм, предприятий (название, год).

7.3. Критерии оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций

7.3.1. Параметры и критерии оценки учебно-творческих проектов по компьютерной графике, размещенных в портфолио

1. Интегративные параметры и критерии	
Параметры	Критерии
1. Концептуальность	1. Выбор концептуальных подходов к проектированию 2. Адекватность концептуального подхода решаемой проектной задаче 3. Наличие продуктивной проектной идеи 4. Логика обоснования идеи

2. Образность	1. Оригинальность художественного образа 2. Соответствие образа для воплощения проектной идеи 3. Адекватность художественного образа решаемой проектной задаче
3. Стилизовое единство	1. Общность изобразительной стилистики 2. Общность художественных средств для выражения авторской идеи 3. Наличие авторского стиля
2. Художественно-выразительные параметры и критерии	
Параметры	Критерии
1. Композиция	1. Соответствие композиции решению проектной задачи (динамика, статика и т.п.) 2. Адекватное использование средств композиции (доминанта, ритм, контраст и др.) 3. Гармонизация форм и создание единого целого произведения
2. Графика	1. Соответствие графического решения проектному замыслу 2. Оригинальность авторской графики 3. Грамотное применение изобразительно-выразительных средств графики
3. Колористика	1. Соответствие колористического решения проектному замыслу 2. Адекватное использование функций цвета (семантической, символической, сигнальной, декоративной и др.) 3. Грамотное применение цветовых гармоний, цветового контраста, нюанса, акцента и т.п.
4. Техника исполнения	1. Техника исполнения ручной авторской графики 2. Техника создания фотографии 3. Владение выразительными приемами компьютерной графики
3. Мотивационные параметры и критерии	
Параметры	Критерии
1. Генерирование идей	1. Активность и вариативность в поиске идей 2. Оригинальность предлагаемых идей 3. Логика обоснования идей
2. Поиск способов формообразования	1. Активность и вариативность в поиске форм выражения идей 2. Оригинальность предлагаемых способов формообразования
3. Систематичность и самостоятельность в проектной работе	1. Систематичность и последовательность в проектной работе 2. Степень самостоятельности предлагаемых проектных решений 3. Нацеленность на творческий результат

Методика оценивания

Выполняемые учебно-творческие дизайн-проекты оцениваются по каждому из 30 представленных критериев по 4-хбалльной шкале: 5, 4, 3, 2 балла. Максимальное количество баллов за выполненную работу составляет 150, при условии, что по каждому из 30 критериев работа оценена на 5 баллов.

В зависимости от сложности дизайн-проекта, вида контроля (текущий, промежуточный, итоговый), оперативности контроля могут быть применены 2 варианта оценивания.

Вариант полного оценивания по всем 30 критериям:

Количество баллов	Оценка	Примечание
150 – 136	отлично	Нижнее значение оценки: 5 баллов по 16 критериям, 4 балла по 14 критериям
135 – 106	хорошо	Нижнее значение оценки: 4 балла по 16 критериям, 3 балла по 14 критериям
105 - 80	удовлетворительно	Нижнее значение оценки: 3 балла по 20 наиболее значимым критериям
Менее 80	неудовлетворительно	

Вариант упрощенного оценивания по 10 параметрам:

Количество баллов	Оценка	Примечание
50 - 46	отлично	Нижнее значение оценки: 5 баллов по 6 параметрам , 4 балла по 4 параметрам
45 - 36	хорошо	Нижнее значение оценки: 4 балла по 6 параметрам , 3 балла по 4 параметрам
35 - 27	удовлетворительно	Нижнее значение оценки: 3 балла по 7 наиболее значимым параметрам
Менее 27	неудовлетворительно	

7.3.2. Критерии оценки теоретических вопросов:

Оценка «отлично» - за глубокие исчерпывающие знания всего программного материала, понимание сущности и взаимосвязи рассматриваемых процессов и явлений, твёрдое знание основных положений смежных дисциплин: знание истории, теории и технологии дизайна; за логически последовательные, содержательные, полные, правильные и конкретные ответы на все вопросы.

Оценка «хорошо» - за твёрдые и достаточно полные знания всего программного материала, правильное понимание сущности и взаимосвязи рассматриваемых процессов и явлений; последовательные, правильные, конкретные ответы на поставленные вопросы при свободном устранении замечаний по отдельным вопросам.

Оценка «удовлетворительно» - за знание и понимание основных вопросов программы; в целом правильные, без грубых ошибок, ответы на поставленные вопросы при устранении неточностей и несущественных ошибок в освещении отдельных положений при наводящих вопросах экзаменатора; недостаточное использование при ответах на вопросы основной рекомендованной литературы.

Оценка «неудовлетворительно» - за неправильный ответ на вопрос и дополнительные вопросы по данному направлению, грубые ошибки в ответе, непонимание сущности излагаемых вопросов.

7.3.3. Критерии оценки портфолио:

Оценка «отлично» - полнота представленных учебно-творческих проектов; оригинальность идей и высокое художественное качество проектов; наличие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов международного, всероссийского и регионального уровня; умение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

Оценка «хорошо» - полнота представленных учебно-творческих проектов; оригинальность идей и хорошее художественное качество проектов; наличие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов всероссийского и регионального уровня; умение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

Оценка «удовлетворительно» - недостаточная полнота представленных учебно-творческих проектов; средний уровень идей и художественного качества проектов; отсутствие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов всероссийского и регионального уровня; умение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

Оценка «неудовлетворительно» - недостаточная полнота представленных учебно-творческих проектов; низкий уровень идей и художественного качества проектов; отсутствие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов всероссийского и регионального уровня; неумение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Процесс обучения, построенный на принципах методов проблемного обучения, объяснительно-иллюстративном, исследовательском и поисковом методах способствует развитию творческой и исследовательской направленности в проектных работах учащихся как будущих специалистов;

Программа обучения должна включать в себя метод от простого к сложному с постепенным углублением в ранее пройденные темы, для лучшего усвоения старого материала и более эффективного восприятия нового.

Необходимо разделять курс обучения, содержащий большой объем информации на модули по сложности, с постепенным углублением и расширением знаний об уже пройденных методах работы в программе.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Основная литература

1. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : практическое пособие / В. П. Молочков. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2011. – 236 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234169> (дата обращения: 28.10.2023). – Текст : электронный.
2. Молочков, В. П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign : [16+] / В. П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 358 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429055> (дата обращения: 28.10.2023). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.
3. Лепская, Н. А. Художник и компьютер : учебное пособие / Н. А. Лепская. – Москва : Когито-Центр, 2013. – 172 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067> (дата обращения: 28.10.2023). – ISBN 978-5-89353-395-8. – Текст : электронный.

9.2. Дополнительная литература

1. Божко, А. Н. Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop / А. Н. Божко. – 2-е изд., исправ. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 427 с. : схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428789> (дата обращения: 28.10.2023). – Текст : электронный.
2. Молочков, В. П. Работа в CorelDRAW Graphics Suite X7 : [16+] / В. П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 285 с. : схем., ил. – Режим доступа: по подписке. –

URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429071> (дата обращения: 28.10.2023). – Текст : электронный.

3. Митин, А. И. Компьютерная графика: справочно-методическое пособие : справочник : [16+] / А. И. Митин, Н. В. Свертилова. – 2-е изд., стер. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2016. – 252 с. : ил., схем., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443902> (дата обращения: 28.10.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-6593-0. – DOI 10.23681/443902. – Текст : электронный.

4. Сборник упражнений и заданий по графическому редактору 3ds Max : методическое пособие / Д. З. Хусаинов, Е. И. Заболоцкий, Р. Я. Оржиховская, И. В. Сагарадзе ; Уральская государственная архитектурно-художественная академия. – Екатеринбург : Уральская государственная архитектурно-художественная академия (УралГАХА), 2013. – 46 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436734> (дата обращения: 28.10.2023). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

9.3. Электронные ресурсы

1. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» : [база данных]. – Москва : ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2005-2013. – URL : <http://window.edu.ru/>. – Текст : электронный.

2. Информационный центр «Ресурсы образования» : [сайт]. – Москва : МЦФЭР, 2011. – URL : www.resobr.ru/. – Текст : электронный.

3. Федеральный портал «Российское образование» : [электрон. информ. портал]. – Москва : ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2002-2012. – URL : <http://www.edu.ru/>. – Текст : электронный.

4. Информационный центр «Ресурсы образования» [сайт]. – Москва: МЦФЭР, 2011. – URL : www.resobr.ru/. – Текст : электронный.

5. Министерство культуры РФ [сайт]. – URL: <http://www.mkrf.ru/>. – Текст : электронный.

6. Министерство образования РФ [сайт]. – URL: <https://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/>. – Текст : электронный.

7. Российская государственная библиотека [сайт]. – URL : <https://www.rsl.ru/>. – Текст : электронный.

9.3. Программное обеспечение и информационные справочные системы

лицензионное программное обеспечение:

- операционная система MS Windows (10, 8,7, XP);
- офисный пакет Microsoft Office (MS Word, MS Office Power Point);
- антивирусные программные средств Kaspersky Endpoint Security для Windows.

информационные справочные системы:

- Консультант Плюс.

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Лаборатории и кабинеты, оснащенные компьютерами с выходом в Интернет:

- Лаборатория графического дизайна (№ 109, корпус 2 КемГИК);
- Лаборатория компьютерной графики (№313, корпус 2 КемГИК);
- Кабинет теории и истории дизайна (№ 110, корпус 2 КемГИК).

Техническое оснащение:

- мультимедийный проектор, экран - 1;
- широкоформатные телевизоры - 3;
- стационарные компьютеры - 12;
- ноутбуки – 3.

Информационный фонд:

- электронный информационный фонд визуальных материалов по разделам и темам дисциплины.

-

11. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья с нарушением опорно-двигательного аппарата имеется возможность посещать занятия в инвалидной коляске в аудиториях кафедры, которые находятся на 1-м этаже корпуса №2 КемГИК.

Применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания: при необходимости натурные зарисовки могут быть заменены на работы, выполненные с помощью компьютера и наоборот.

Исходя из доступности для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются следующие методы обучения:

- дистанционные методы (максимальное использование возможностей ЭОС КемГИК при получении учебного задания, консультаций и сдачи проекта);

- метод визуализации идеи при подготовке дизайн-проекта с предоставлением нескольких вариантов графического решения;

- метод концептуализации образа при возникновении трудностей с разработкой концепции проекта и его основных идей.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья - установлены адаптированные формы проведения с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей:

- для лиц с нарушением зрения - задания предлагаются с укрупненным шрифтом; -для лиц с нарушением слуха - оценочные средства предоставляются в письменной

- форме с возможностью замены устного ответа на письменный ответ;

- для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата - двигательные формы оценочных средств - заменяются на письменные или устные с исключением двигательной активности.

При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания.

При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций.

12. Перечень ключевых слов

Анимация

Векторная графика

Векторный редактор

Визуализация

Градиенты

Двухмерная анимация

Заливки

Интерактивность

Компьютерная графика

Компьютерная верстка

Композиционные схемы верстки

Модификация объектов

Пиксельные изображения

Растровая графика

Растровый редактор

Трёхмерная графика

Трансформации