

Документ подписан простой электронной подписью
Информационная система:
ФИО: Выборцова Вадима Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.05.2022 13:10:25
Уникальный программный ключ:
c3b3b9c625f6c113afa2a2c42baff9e05a38b76e

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СЕРВИСА» (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

Кафедра «Дизайн и искусство»

РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

Компьютерная графика в рекламе

для студентов направления подготовки

54.03.03 «Искусство костюма и текстиля»

направленности (профиля) «Художественное проектирование изделий»

Рабочая учебная программа по дисциплине включена в основную профессиональную образовательную программу направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля» направленности (профиля) «Художественное проектирование изделий» решением Президиума Ученого совета

Протокол № 7 от 26.06.2019 г.

Начальник учебно-методического отдела _____  Н.М.Шемендюк
26.06.2019 г.

Рабочая учебная программа по дисциплине разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля», утвержденным приказом Минобрнауки РФ от 25.05.2016 № 624

Составили: доцент каф. «ДиИ» Краснощеков В.А.

Согласовано Директор научной библиотеки  В.Н.Еремина

Согласовано Начальник управления информатизации  В.В.Обухов

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры «ДиИ»

Протокол № 10 от «30» мая 2019 г.

Заведующий кафедрой  д.т.н., профессор Белько Т. В.

Согласовано начальник учебно-методического отдела  Н.М.Шемендюк

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

1.1. Цели освоения дисциплины - получение теоретических знаний и практических навыков по основам компьютерных программ, используемых в профессиональной деятельности, предназначенные для визуализации моделей одежды формирование и развитие способностей и умения использовать компьютерные технологии в художественном проектировании костюма и его рекламе.

1.2. В соответствии с видами профессиональной деятельности, на которые ориентирована образовательная программа указанного направления подготовки, содержание дисциплины позволит обучающимся решать следующие профессиональные задачи в проектной деятельности:

- эффективное использование традиционных и новых методов художественного проектирования;
- изучение научно-технической информации, отечественного и зарубежного опыта по тематике профессиональной деятельности;
- использование информационных технологий при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

Код компетенции	Наименование компетенции
1	2
ПК-7	способность использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности

1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Результаты освоения дисциплины	Технологии формирования компетенции по указанным результатам	Средства и технологии оценки по указанным результатам
Знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды, программное обеспечение профессиональной деятельности; основы компьютерного проектирования формы и элементов костюма	Слайд-лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа	Устный опрос, оценка выполнения лабораторных и самостоятельных практических творческих работ
Умеет: использовать возможности графических программ в своей практике; визуализировать модели/коллекции одежды в двухмерной и трехмерной графике	лабораторные работы, самостоятельная работа, лекции – демонстрации для выполнения лабораторных работ (работа преподавателя в графическом редакторе с демонстрацией работы на проекционный экран)	оценка выполнения лабораторных и самостоятельных практических творческих работ
Имеет практический опыт: компьютерного графического рисования и построения графической композиции различной сложности	лабораторные работы, самостоятельная работа	оценка выполнения лабораторных и самостоятельных практических творческих работ

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к вариативной части блока дисциплин по выбору учебного плана. Ее освоение осуществляется в 4,5 семестрах – у очной формы обучения

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Код и наименование компетенции(й)
1	Предшествующие дисциплины (практики)	
2	<i>Пропедевтика</i>	ОК-4 Стремление к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства
3	Последующие дисциплины (практики)	
4	«Художественное проектирование костюма»	ПК 4 способность формулировать цели и задачи художественного проекта, к выявлению приоритетов в решении задач с учетом эстетических, этических и иных аспектов деятельности ПК-5 способность к разработке художественных проектов изделий с учетом стилистических, конструктивно-технологических, экономических параметров ПК 6 способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий ПК22 готовность выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов и реализовывать их на практике

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

Распределение фонда времени по семестрам и видам занятий

Виды занятий	очная форма обучения	заочная форма обучения
Итого часов	216 ч.	-
Зачетных единиц	6 з.е.	-
Лекции (час)	32	-
Практические (семинарские) занятия (час)	-	-
Лабораторные работы (час)	60	-
Самостоятельная работа (час)	97	-
Курсовой проект (работа) (+,-)	-	-
Контрольная работа (+,-)	-	-
Экзамен, семестр /час.	5/27	-
Зачет, семестр	4	-
Контрольная работа, семестр	-	-

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

4.1. Содержание дисциплины

№ п/п	Раздел дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в академических часах)				Средства и технологии оценки
		Лекции, час	Практические (семинарские) занятия, час	Лабораторные работы, час	Самостоятельная работа, час	
1.	Тема 1 «Значение компьютерной графики в современной рекламе» 1. Роль компьютерной графики в рекламе 2. Виды компьютерной графики	2	-	-	2	Устный опрос.
2	Тема 2 «Растровая графика в рекламе». 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop 2. Инструмент выделение и работа со слоями в Adobe Photoshop 3. Разработка и создание иконок 4. Работа с цветокоррекцией фотографий, кадрирование 5. Работа кистями, создание паттернов, кистей	14	-	28	26	Устный опрос. Выполнение лабораторных практических заданий.
3	Итого за 4 семестр	16	-	28	28	
4	Промежуточная аттестация по дисциплине					зачет
5	Тема 3. «Векторная графика в рекламе» 1. Основные инструменты программы Adobe illustrator 2. Инструмент «Шрифт» в программе Adobe Illustrator 3. Рисование в программе Adobe Illustrator 4. Верстка в программе Adobe Illustrator	16	-	32	69	Устный опрос. Выполнение лабораторных практических заданий.
6	Итого за 5 семестр	16	-	32/6	69	
7	Промежуточная аттестация по дисциплине					экзамен
8	Итого	32	-	60	97	

4.2.Содержание лабораторных работ

№	Наименование лабораторных работ	Объем часов	Наименование темы дисциплины
4 семестр			
1	Лабораторная работа 1. «Основные инструменты программы Adobe Photoshop»	4	Тема 2 «Растровая графика в рекламе»
2	Лабораторная работа 2. «Инструмент выделение и работа со слоями в Adobe Photoshop»	6	
3	Лабораторная работа 3. «Разработка и создание иконок»	6	
4	Лабораторная работа 4. «Работа с цветокоррекцией фотографий, кадрирование»	6	
5	Лабораторная работа 5. «Работа кистями, создание паттернов, кистей»	6	
6	Итого за 4 семестр	28	

7	5 семестр		
8	Лабораторная работа 1. «Основные инструменты программы Adobe Illustrator»	6	Тема 3. «Векторная графика в рекламе»
9	Лабораторная работа 2. «Инструмент «Шрифт» в программе Adobe Illustrator»	8	
10	Лабораторная работа 3. «Рисование в программе Adobe Illustrator»	10	
11	Лабораторная работа 4. «Верстка в программе Adobe Illustrator»	8	
13	Итого за 5/6 семестр		32
14	Итого		60

5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Технологическая карта самостоятельной работы студента

Код реализуемой компетенции	Вид деятельности студентов (задания на самостоятельную работу)	Итоговый продукт самостоятельной работы	Средства и технологии оценки	Объем часов
1	2	3	4	5
ПК-7	- Изучение литературы на тему «Значение компьютерной графики в современной рекламе» -Отработка способов выделения и манипуляции с фотографиями на примере 10 фотографий. - Создание композиций (методом коллажа) на отработку принципов взаимодействия фильтров -Обработать 5-10 изображений придать, яркость и контраст, перевести в черно-белое изображение. -Найти в интернете дополнительные фильтры к Adobe Photoshop, изучить их функции, применить к обработке фотоизображений	Конспект по теме Практическая творческая работа	Устный опрос Просмотр работ: их количества и качества исполнения в графическом редакторе, оценка владения средствами и инструментами программы	2 26
Итого за 4 семестр				28
ПК-7	- Отрисовать 8 изображений в векторной графике, сохранить в различных файловых форматах (векторный пейзаж, персонажная графика, животные, транспорт) - Придумать и отстроить 10 иконок на заданную тему (кафе, городской парк, спорт на выбор) - Отстроить в векторе существующие известные логотипы (10 шт.) - Сверстать презентационный планшет (размер и содержание планшета определяется студентом) - Сверстать разворот журнала используя модульный принцип (размер и содержание разворота определяется студентом)	Практическая творческая работа	Просмотр работ: их количества и качества исполнения в графическом редакторе, оценка владения средствами и инструментами программ	69
Итого за 5 семестр				69

Содержание заданий для самостоятельной работы

4 семестр

1. Изучение литературы на тему «Значение компьютерной графики в современной рекламе»

Собрать и проанализировать материал из различных источников по теме «Значение компьютерной графики в современной рекламе», написать конспект (объем 3-4 стр. машинописного текста).

Практическая творческая работа

1. Отработка способов выделения и манипуляции с фотографиями на примере 10 фотографий

Отобрать изображения. При помощи основных инструментов выделения программы, разделить изображения на слои.

2. Создание композиций (методом коллажа) на отработку принципов взаимодействия фильтров

Отобрать изображения. При помощи основных инструментов выделения программы, разделить изображения на слои. Применить к слоям различные фильтры. Создать коллаж при помощи слоев.

3. Обработать 5-10 изображений, придать яркость и контраст, перевести в черно-белое изображение

Отобрать изображения. При помощи основных панелей программы для работы с цветокоррекцией изменить уровни яркости и контрастности, испробовать различные цветовые режимы.

4. Найти в интернете дополнительные фильтры к Adobe Photoshop, изучить их функции, применить к обработке фотоизображений

Собрать информацию по различным установочным плагинам к программе. Выбрать некоторые, установить и применить для обработки фотоизображений.

5 семестр

Практическая творческая работа

1. Отрисовать 8 изображений в векторной графике, сохранить в различных файловых форматах (векторный пейзаж, персонажная графика, животные, транспорт)

Необходимо при помощи основных инструментов программы нарисовать 8 изображений различной тематики, провести манипуляции по завершению работы – сгруппировать каждое изображение разместить в рабочей области, каждое изображение сохранить в файле расширения программы, а так же экспортировать в изображение.

2. Придумать и отстроить 10 иконок на заданную тему (кафе, городской парк, спорт на выбор)

Выбрать наиболее интересную тему из предложенных. Нарисовать 10 иконок при помощи основных инструментов и панелей программы. Учесть требуемую размерность иконок.

3. Отстроить в векторе существующие известные логотипы (10 шт.)

При помощи инструмента «перо» и панели «обработка контуров» отстроить 10 известных логотипов в вектор.

4. Сверстать презентационный планшет (размер и содержание планшета определяется студентом)

Определить контент будущего планшета. Задать его формат в программе. Загрузить контент в программу. Распределить по планшетным блокам. Привести контент в соответствующие размеры. Скопировать и разместить на планшете текстовые блоки. Нарисовать декоративные элементы. Сгруппировать объекты, подготовить планшет к печати, сохранить в файле программы и экспортировать в изображение.

5. Сверстать разворот журнала, используя модульный принцип (размер и содержание разворота определяется студентом)

Определить контент будущего разворота журнала. Задать его формат в программе. Загрузить контент в программу. Разработать модульную сетку при помощи «линейки». Распределить контент по модульным блокам. Привести контент в соответствующие размеры. Разместить текстовые блоки. Нарисовать декоративные элементы. Сгруппировать объекты, подготовить разворот к печати, сохранить в файле программы и экспортировать в изображение.

Рекомендуемая литература для самостоятельной работы

Список основной литературы

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Документ Bookread2. - М. : ФОРУМ [др.], 2018. - 399 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=922641>.
2. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студентов специальности "Декоратив.-приклад. искусство и дизайн" / Л. Э. Смирнова ; Сибир. федер. ун-т. - Документ Bookread2. - Красноярск : СФУ, 2014. - 224 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=550383>.
3. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов по специальностям худож.-граф. цикла / Д. А. Хворостов. - Документ Bookread2. - М. : ФОРУМ [и др.], 2015. - 269 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=460461>.

Список дополнительной литературы

1. Филатов, Л. С. Компьютер и дизайн-проектирование. От идеи до проекта с использованием 2D программ [Текст] : [учеб. пособие для студентов вузов по направлению 072500 "Дизайн"] / Л. С. Филатов ; ГОУ ВПО Моск. гос. худож.-пром. акад. им. С. Г. Строганова. - М. : Новости, 2011. - 176 с.
2. Яцюк, О. Г. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты [Текст] : справ. и практ. рук. / О. Г. Яцюк. - СПб. : БХВ-Петербург, 2002. - 464 с. : ил. - В прил.: CD-ROM.

6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Инновационные образовательные технологии

Вид образовательных технологий, средств передачи знаний, формирования умений и практического опыта	№ темы / тема лекции	№ практического (семинарского) занятия/наименование темы
Слайд-лекции	Тема 1 «Значение компьютерной графики в современной рекламе» Тема 2 «Растровая графика в рекламе». Тема 3. «Векторная графика в рекламе»	1. Изучение литературы на тему «Значение компьютерной графики в современной рекламе» 2.Отработка способов выделения и манипуляции с фотографиями на примере 10 фотографий. 3.Создание композиций (методом коллажа) на отработку принципов взаимодействия фильтров 4.Обработать 5-10 изображений придать, яркость и контраст, перевести в черно-белое изображение. 5.Найти в интернете дополнительные фильтры к Adobe Photoshop, изучить их функции, применить к обработке фотоизображений
Лекции – демонстрации для выполнения лабораторных работ (работа преподавателя в графическом редакторе с демонстрацией работы на проекционный экран)	Тема 2 «Растровая графика в рекламе». Тема 3. «Векторная графика в рекламе»	1. Отрисовать 8 изображений в векторной графике, сохранить в различных файловых форматах (векторный пейзаж, персонажная графика, животные, транспорт) 2. Придумать и отстроить 10 иконок на заданную тему (кафе, городской парк, спорт на выбор) 3. Отстроить в векторе существующие известные логотипы (10 шт.) 4. Сверстать презентационный планшет (размер и содержание планшета определяется студентом) 5. Сверстать разворот журнала используя модульный принцип (размер и содержание разворота определяется студентом)
Онлайн консультации в системе ЭИОС ПВГУС по выполнению заданий по самостоятельной работе		Самостоятельная работа

В начале семестра студентам необходимо ознакомиться с технологической картой дисциплины, выяснить, какие результаты освоения дисциплины заявлены (знания, умения, практический опыт). Для успешного освоения дисциплины студентам необходимо выполнить задания, предусмотренные рабочей учебной программой дисциплины и пройти контрольные точки в сроки, указанные в технологической карте (раздел 11). От качества и полноты их выполнения будет зависеть уровень сформированности компетенции и оценка текущей успеваемости по дисциплине. По итогам текущей успеваемости студенту может быть выставлена оценка по промежуточной аттестации, если это предусмотрено технологической картой дисциплины. Списки учебных пособий, научных трудов, которые студентам следует прочесть и законспектировать, темы практических занятий и вопросы к ним, вопросы к экзамену (зачету) и другие необходимые материалы указаны в разработанном для данной дисциплины учебно-методическом комплексе.

Основной формой освоения дисциплины является контактная работа с преподавателем - лекции, лабораторные работы, консультации (в том числе индивидуальные), в том числе проводимые с применением дистанционных технологий.

По дисциплине часть тем изучается студентами самостоятельно. Самостоятельная работа предусматривает подготовку к аудиторным занятиям, выполнение заданий, подготовку к промежуточной аттестации (экзамену, зачету).

На лекционных и лабораторных работах вырабатываются навыки и умения обучающихся по применению полученных знаний в конкретных ситуациях, связанных с будущей профессиональной деятельностью. По окончании изучения дисциплины проводится промежуточная аттестация (диф.зачет/экзамен).

Регулярное посещение аудиторных занятий не только способствует успешному овладению знаниями, но и помогает организовать время, т.к. все виды учебных занятий распределены в семестре планомерно, с учетом необходимых временных затрат.

Зачет по дисциплине проходит в форме сдачи лабораторных работ и ответов на теоретические вопросы к зачету. Экзамен по дисциплине проходит в форме сдачи лабораторных работ и ответов на вопросы к экзамену (студент получив вопрос экзамена, должен выполнить содержащееся в нем практическое задание).

6.1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины на лабораторных работах

№	Наименование лабораторных работ	Задание по лабораторным работам
1	4 семестр	
2	Лабораторная работа 1. «Основные инструменты программы Adobe Photoshop»	1. Настроить программу под операционную систему, подключить дополнительные диски, увеличить объем для повышения работоспособности программы, настроить горячие клавиши. 2. Определить необходимые палитры, настроить рабочий стол программы, сохранить настройки
3	Лабораторная работа 2. «Инструмент выделение и работа со слоями в Adobe Photoshop»	1. Отобрать необходимые фотографии; 2. Использовать различные инструменты выделения; 3. Разместить объекты изображения в разных слоях; 4. Сохранить в необходимых форматах
4	Лабораторная работа 3. «Разработка и создание иконок»	1. Определить этапы создания иконок 2. Использовать различные сочетание фильтров и инструментов и создать иконки 3. Сохранить в необходимых форматах
5	Лабораторная работа 4. «Работа с цветокоррекцией фотографий, кадрирование»	1. Отобрать необходимые фотографии 2. Разместить объекты изображения в разных слоях 3. Используя разные способы манипуляции с цветом изменить его в изображении 4. Анализ результатов работы, выводы 5. Сохранить в необходимых форматах

6	Лабораторная работа 5. «Работа кистями, создание паттернов, кистей»	1. Создать паттерн 2. Создать кисть 3. Анализ результатов работы
7	5 семестр	
8	Лабораторная работа 1. «Основные инструменты программы Adobe illustrator»	1. Настроить рабочую среду программы 2. Создать простейшие иллюстрации на основе использования основных инструментов. 3. Отрисовать при помощи инструмента «перо» и панели «обработка контуров», подготовленные для работы логотипы и товарные знаки 3. Завершить работу – сгруппировать рисунки, разместить в рабочей среде, экспортировать в изображение, сохранить файл расширения программы.
9	Лабораторная работа 2. «Инструмент «Шрифт» в программе Adobe Illustrator»	1. Создать шрифтовые композиции при помощи инструмента «шрифт», при помощи панели «шрифт» выбрать шрифт, его характер и размер. 2. Окривить шрифтовые композиции 3. При помощи различных фильтров и панелей создать ощущение различных материалов (металл) и эффектов (отражение) 4. Завершить работу – сгруппировать рисунки, разместить в рабочей среде, экспортировать в изображение, сохранить файл расширения программы.
10	Лабораторная работа 3. «Рисование в программе Adobe Illustrator»	1. Сделать краткосрочный эскиз планируемой иллюстрации (иконка) 2. Отрисовать при помощи основных инструментов и панелей контуры иллюстрации 3. Закончить иллюстрацию – цвет, фильтры, группирование 4. Создать требуемых размеров фон для иллюстрации (иконки), продумать создание тени. 5. Завершить работу – сгруппировать рисунки, разместить в рабочей среде, экспортировать в изображение, сохранить файл расширения программы.
11	Лабораторная работа 4. «Верстка в программе Adobe Illustrator»	1. Продумать эскиз планшета 2. Создать файл необходимых размеров 3. Загрузить в программу необходимый для верстки планшета контент 4. Определить и разработать модульную сетку 5. Определить и разработать текстовые блоки 6. Определить и разработать графические блоки 7. Завершить работу – сгруппировать рисунки, разместить в рабочей среде, экспортировать в изображение, сохранить файл расширения программы.

Лабораторные работы обеспечивают:

формирование умений и навыков обращения с программами и другим компьютерным оборудованием, демонстрацию применения теоретических знаний на практике, закрепление и углубление теоретических знаний, контроль знаний и умений в формулировании выводов, развитие интереса к изучаемой дисциплине.

Применение лабораторных работ позволяет вовлечь в активную работу всех обучающихся группы и сформировать интерес к изучению дисциплины.

Самостоятельный поиск ответов на поставленные вопросы и задачи в ходе лабораторной работы приобретают особую значимость в восприятии, понимании содержания дисциплины.

Изученный на лекциях материал лучше усваивается, лабораторные работы демонстрируют практическое их применение.

Вопросы для самоконтроля (и для подготовки к зачету) 4 семестр

1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop.
2. Преобразование растровой графики и векторной.
3. Графические редакторы и форматы файлов.
4. Основные меню для работы с фотоизображением в программе Adobe Photoshop.
5. Особенности цветовых систем Adobe Photoshop.

6. Назначение графического редактора Adobe Photoshop.
7. Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе Adobe Photoshop.
8. Растровая графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
9. Рабочая область и меню программы Adobe Photoshop.
10. Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe Photoshop.

Вопросы для самоконтроля (и для подготовки к экзамену) 5 семестр

1. Основные инструменты программы Adobe illustrator.
2. Основные инструменты программ пакета Adobe.
3. Особенности цветовых систем Adobe illustrator.
4. Назначение графического редактора Adobe illustrator.
5. Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе Adobe illustrator.
6. Векторная графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
7. Совершенствование программного обеспечения графического дизайнера.
8. Инструменты группы рисование программы Adobe illustrator.
9. Рабочая область и меню программы Adobe illustrator.
10. Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe illustrator.

Практические задания для экзамена 5/6 семестр

1. Разработать две иконки по теме «Спорт»
2. Разработать две иконки на тему «Парк»
3. Разработать две иконки на тему «Кафе»
4. Отстроить логотип на основе растрового изображения в вектор
5. Заверстать примерный разворот буклета в стиле «Функционализм»
6. Создать шрифтовую надпись с эффектом «металла»
7. Отрисовать векторный персонаж

6.2. Методические указания для выполнения контрольных работ

Контрольная работа по дисциплине учебным планом не предусмотрена.

6.3. Методические указания для выполнения курсовых работ (проектов)

Курсовая работа (проект) по дисциплине учебным планом не предусмотрена.

7. Паспорт фонда оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонды оценочных средств, позволяющие оценить уровень сформированности компетенций и результаты освоения дисциплины, представлены следующими компонентами:

4 семестр (зачет)

Код оцениваемой компетенции	Тип контроля	Вид контроля	Количество Элементов
ПК-7	<i>текущий</i>	<i>Выполнение лабораторных работ, устный опрос</i>	<i>10 вопросов, 5 лабораторных работ</i>
	<i>промежуточный</i>	<i>Зачет</i>	<i>10 вопросов, 5 лабораторных работ</i>

5 семестр (экзамен)

Код оцениваемой компетенции	Тип контроля	Вид контроля	Количество Элементов
ПК-7	<i>текущий</i>	<i>Выполнение лабораторных работ, устный опрос</i>	<i>10 вопросов, 4 лабораторных работы, 7 практических заданий</i>
	<i>промежуточный</i>	<i>Экзамен</i>	<i>10 вопросов, 4 лабораторных работы, 7 практических заданий</i>

7.1. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

4 семестр

Результаты освоения дисциплины	Оценочные средства
Знает: программное обеспечение профессиональной деятельности; основы компьютерного проектирования формы и элементов костюма	<i>Вопросы:</i> 1. <i>Графические редакторы и форматы файлов.</i> 2. <i>Назначение графического редактора Adobe Photoshop</i> 3. <i>Растровая графика – плюсы, особенности, графические редакторы.</i> <i>Вопросы:</i> 1. <i>Основные инструменты программы Adobe Photoshop.</i> 2. <i>Преобразование растровой графики и векторной.</i> 3. <i>Рабочая область и меню программы Adobe Photoshop.</i> <i>Вопросы:</i> 1. <i>Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe Photoshop.</i> 2. <i>Основные меню для работы с фотоизображением в программе Adobe Photoshop.</i> 3. <i>Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе Adobe Photoshop.</i> 4. <i>Особенности цветовых систем Adobe Photoshop.</i>
Умеет: использовать возможности графических программ в своей практике;	<i>Лабораторная работа 1. «Основные инструменты программы Adobe Photoshop»</i> <i>Лабораторная работа 2. «Инструмент выделение и работа со слоями в Adobe Photoshop»</i> <i>Лабораторная работа 3. «Разработка и создание иконок»</i>
Имеет практический опыт: компьютерного графического рисования и построения графической композиции различной сложности	<i>Лабораторная работа 4. «Работа с цветокоррекцией фотографий, кадрирование»</i> <i>Лабораторная работа 5. «Работа кистями, создание паттернов, кистей»</i>

5 семестр

Результаты освоения дисциплины	Оценочные средства
Знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды,	<i>Вопросы:</i> 1. <i>Векторная графика – плюсы, особенности, графические редакторы.</i> 2. <i>Совершенствование программного обеспечения графического дизайнера.</i> <i>Вопросы:</i> 1. <i>Основные инструменты программы Adobe illustrator.</i> 2. <i>Основные инструменты программ пакета Adobe.</i> 3. <i>Назначение графического редактора Adobe illustrator.</i> 4. <i>Инструменты группы рисование программы Adobe illustrator.</i> <i>Вопросы:</i> 1. <i>Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе Adobe illustrator.</i> 2. <i>Рабочая область и меню программы Adobe illustrator.</i> 3. <i>Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe illustrator.</i> 4. <i>Особенности цветовых систем Adobe illustrator.</i>
Умеет: визуализировать модели/коллекции одежды в двухмерной и трехмерной	<i>Лабораторная работа 1. «Основные инструменты программы Adobe illustrator»</i> <i>Лабораторная работа 2. «Инструмент «Шрифт» в программе Adobe Illustrator»</i>

графике	Лабораторная работа 3. «Рисование в программе Adobe Illustrator» Лабораторная работа 4. «Верстка в программе Adobe Illustrator»
Имеет практический опыт: компьютерного графического рисования и построения графической композиции различной сложности	Практические задания: 1. Разработать две иконки по теме «Спорт» 2. Разработать две иконки на тему «Парк» 3. Разработать две иконки на тему «Кафе» 4. Отстроить логотип на основе растрового изображения в вектор 5. Заверстать примерный разворот буклета в стиле «Функционализм» 6. Создать шрифтовую надпись с эффектом «металла» 7. Отрисовать векторный персонаж

7.2. Методические рекомендации к определению процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Рабочая учебная программа дисциплины содержит следующие структурные элементы:

- перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;

- 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 (далее – задания). Задания по каждой компетенции, как правило, не должны повторяться.

Требования по формированию задания на оценку ЗНАНИЙ:

- обучающийся должен воспроизводить и объяснять учебный материал с требуемой степенью научной точности и полноты;

- применяются средства оценивания компетенций: тестирование, вопросы по основным понятиям дисциплины и т.п.

Требования по формированию задания на оценку УМЕНИЙ:

- обучающийся должен решать типовые задачи (выполнять задания) на основе воспроизведения стандартных алгоритмов решения;

- применяются следующие средства оценивания компетенций: простые ситуационные задачи (задания) с коротким ответом или простым действием, упражнения, задания на соответствие или на установление правильной последовательности, эссе и другое.

Требования по формированию задания на оценку навыков и (или) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- обучающийся должен решать усложненные задачи (выполнять задания) на основе приобретенных знаний, умений и навыков, с их применением в определенных ситуациях;

- применяются средства оценивания компетенций: задания требующие многошаговых решений как в известной, так и в нестандартной ситуациях, задания, требующие поэтапного решения и развернутого ответа, ситуационные задачи, проектная деятельность, задания расчетно-графического типа. Средства оценивания компетенций выбираются в соответствии с заявленными результатами обучения по дисциплине.

Процедура выставления оценки доводится до сведения обучающихся в течение месяца с начала изучения дисциплины путем ознакомления их с технологической картой дисциплины, которая является неотъемлемой частью рабочей учебной программы по дисциплине.

В результате оценивания компетенций на различных этапах их формирования по дисциплине студенту начисляются баллы по шкале, указанной в рабочей учебной программе по дисциплине.

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

Успешность усвоения дисциплины характеризуется качественной оценкой на основе листа оценки сформированности компетенций, который является приложением к зачетно-экзаменационной ведомости при проведении промежуточной аттестации по дисциплине.

Критерии оценивания компетенций

Компетенция считается сформированной, если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний, использует в ответе дополнительный материал; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 86 до 100, что соответствует *повышенному уровню* сформированности компетенции.

Компетенция считается сформированной, если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 61 до 85,9, что соответствует *пороговому уровню* сформированности компетенции.

Компетенция считается несформированной, если студент при выполнении заданий не демонстрирует знаний учебного материала, допускает ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, не демонстрирует необходимых умений, доля невыполненных заданий, предусмотренных рабочей учебной программой составляет 55 %, качество выполненных заданий не соответствует установленным требованиям, качество их выполнения оценено числом баллов ниже 61, что соответствует *допороговому уровню*.

Шкала оценки уровня освоения дисциплины

Качественная оценка может быть выражена: в процентном отношении качества усвоения дисциплины, которая соответствует баллам, и переводится в уровневую шкалу и оценки «отлично» / 5, «хорошо» / 4, «удовлетворительно» / 3, «неудовлетворительно» / 2, «зачтено», «не зачтено». Преподаватель ведет письменный учет текущей успеваемости студента в соответствии с технологической картой по дисциплине.

Шкала оценки результатов освоения дисциплины, сформированности компетенций

Шкалы оценки уровня сформированности компетенции (й)		Шкала оценки уровня освоения дисциплины		
Уровневая шкала оценки компетенций	100 бальная шкала, %	100 бальная шкала, %	5-бальная шкала, дифференцированная оценка/балл	недифференцированная оценка
допороговый	ниже 61	ниже 61	«неудовлетворительно» / 2	не зачтено
пороговый	61-85,9	70-85,9	«хорошо» / 4	зачтено
		61-69,9	«удовлетворительно» / 3	зачтено
повышенный	86-100	86-100	«отлично» / 5	зачтено

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

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

Список основной литературы

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Документ Bookread2. - М. : ФОРУМ [др.], 2018. - 399 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=922641>.
2. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студентов специальности "Декоратив.-приклад. искусство и дизайн" / Л. Э. Смирнова ; Сибир. федер. ун-т. - Документ Bookread2. - Красноярск : СФУ, 2014. - 224 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=550383>.
3. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов по специальностям худож.-граф. цикла / Д. А. Хворостов. - Документ Bookread2. - М. : ФОРУМ [и др.], 2015. - 269 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=460461>.

Список дополнительной литературы

4. Иттен, И. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен ; [пер. с нем. Л. Монахова]. - 8-е изд. - М. : Изд. Д. Аронов, 2013. - 96 с.
5. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама [Текст] : самоучитель / В. Д. Курушин. - Изд. 2-е, стер. - М. : ДМК Пресс, 2012. - 270 с.
6. Рашевская, М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды [Текст] : [учеб. пособие] / М. А. Рашевская. - М. : ФОРУМ, 2009. - 298 с.
7. Филатов, Л. С. Компьютер и дизайн-проектирование. От идеи до проекта с использованием 2D программ [Текст] : [учеб. пособие для студентов вузов по направлению 072500 "Дизайн"] / Л. С. Филатов ; ГОУ ВПО Моск. гос. худож.-пром. акад. им. С. Г. Строганова. - М. : Новости, 2011. - 176 с.
8. Яцюк, О. Г. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты [Текст] : справ. и практ. рук. / О. Г. Яцюк. - СПб. : БХВ-Петербург, 2002. - 464 с. : ил. - В прил.: CD-ROM.

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

Интернет-ресурсы

1. Вдохновляющие и готовые к использованию фотографии, шаблоны, шрифты и активы [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://elements.envato.com/>. – Загл. с экрана.
2. Ресурс веб-дизайна [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bluevertigo.com.ar/> – Загл. с экрана.
3. Ресурс по дизайну [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bittbox.com/> – Загл. с экрана.
4. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://illustrator.demiart.ru/> – Загл. с экрана.
5. Цветовые тенденции и палитры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.colourlovers.com/> – Загл. с экрана.
6. Шрифтовой ресурс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dafont.com/> – Загл. с экрана.
7. Электронная библиотечная система Поволжского государственного университета сервиса [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://elib.tolgas.ru/>. - Загл. с экрана.
8. Электронно-библиотечная система Znanium.com [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://znanium.com/>. – Загл. с экрана.

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Краткая характеристика применяемого программного обеспечения

№ п/п	Программный продукт	Характеристика	Назначение при освоении дисциплины
1	Microsoft Office Word	Текстовый процессор, предназначенный для создания, просмотра и редактирования текстовых документов. Выпускается корпорацией Microsoft в составе пакета Microsoft Office.	Тема 1-3 для демонстрации иллюстративного материала во время проведения занятий
2	Microsoft Office Power Point.	Программа подготовки презентаций и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office и доступная в редакциях для операционных систем Microsoft Windows и Mac OS. Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint предназначены для отображения на большом экране.	Тема 1-3 для демонстрации иллюстративного материала во время проведения занятий
Пакет программ Adobe Design Premium CS3			
3	Adobe Photoshop	Растровый графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. Программа обладает широким набором инструментов для рисования и редактирования изображений.	Изучение, лабораторные и самостоятельная работа по Теме 2
4	Adobe Illustrator	Векторный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. Программа обладает широким набором инструментов для рисования и возможностями управления цветом и текстом.	Изучение, лабораторные и самостоятельная работа по Теме 3

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

10.1. Специально оборудованные кабинеты и аудитории

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов и (или) аудиторий	Основное специализированное оборудование
1	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, практических занятий (занятий семинарского типа), групповых и индивидуальных консультаций и (или) компьютерные классы	Специализированная мебель и технические средства обучения, служащие для представления учебной информации, компьютерная техника с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Институт дизайна, туризма и социальных технологий
кафедра «Дизайн и искусство»
для студентов направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма текстиля»
направленности (профиля) «Художественное проектирование костюма»

кафедра «Дизайн и искусство»

для студентов направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма текстиля»

направленности (профиля) «Художественное проектирование костюма»

[illegible]