УТВЕРЖДЕНО:
Ученым советом Высшей школы дизайна
Протокол № 5
от «15» января 2025 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сведения о сертификате ЭП

Сертификат: 1ea208e57bd5c15d3d0fdd330db1ae60
Владелец: Соколов Максим Александрович
Действителен: с 06.08.2026 по 30.10.2027

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.12 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

основной профессиональной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата

направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация: бакалавр

год начала подготовки: 2025

Разработчик (и):

должность	ученая степень и звание, ФИО
Доцент Высшей школы дизайна	**Попов С.А.**

Рабочая программа согласована и одобрена директором ОПОП:

должность	ученая степень и звание, ФИО
Директор Высшей школы дизайна	**к.ф.н., проф. Бастрыкина Т.С.**

1. Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата и относится к обязательной части программы.

Дисциплина реализуется в Высшей школе дизайна.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по информатике, а также знаниях, умениях и навыках, полученных ранее при изучении дисциплин: «Основы рисунка и пластической анатомии», «Проектирование в дизайне среды», «Пропедевтика в дизайне», «Основы цветоведения и проектной колористики».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности в части:

ОПК-6.1 – Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов и получение необходимых навыков работы с двумерными объектами для осуществления прикладных задач художественно-проектной деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа, из них по очно-заочной форме 16 часов контактной работы с преподавателем и 56 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе в 2 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практического задания по теме занятия, работы в группах, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Компьютерные технологии в дизайне среды;
- Проектирование в дизайне среды;
- Основы профессионального мастерства в дизайне среды;
- Основы проектирования шрифта;
- Основы организации проектной деятельности;

При прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

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

№ пп	Индекс компетенции, индикатора	Планируемые результаты обучения (компетенции, индикатора)
1.	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности в части: ОПК-6.1 – Использует современные информационные технологии

© РГУТИС

		для решения задач профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата и относится к обязательной части программы профиля «Дизайн интерьера и экспозиционно-выставочной среды».

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по информатике, а также знаниях, умениях и навыках, полученных ранее при изучении дисциплин «Рисунок», «Проектирование в дизайне среды», «Пропедевтика в дизайне», «Основы цветоведения и проектной колористики».

Освоение компетенции ОПК-6 начинается при изучении дисциплины Информационные технологии в дизайне, продолжается при изучении дисциплины Компьютерные технологии в дизайне среды, производственной и преддипломной практик, заканчивается при подготовке и защите выпускной квалификационной работы.

Цель курса – Целью освоения учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне» является приобретения знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator.

Задачи курса – в процессе обучения студенты должны: получить, закрепить и развить необходимые навыки работы с двумерными и трехмерными объектами. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для осуществления проектной деятельности.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Компьютерные технологии в дизайне среды;
- Проектирование в дизайне среды;
- Основы профессионального мастерства в дизайне среды;
- Основы проектирования шрифта;
- Основы организации проектной деятельности;

При прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц/ 72 акад. часов.

(1 зачетная единица соответствует 36 академическим часам)

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Виды учебной деятельности	Всего	Семестры
			2
1	**Контактная работа обучающихся с преподавателем**	16	16
	в том числе:	-	-
1.1	Занятия лекционного типа	-	-

© РГУТИС

1.2	Занятия семинарского типа, в том числе:	12	12
	Семинары		
	Лабораторные работы		
	Практические занятия	12	12
1.3	**Консультации**	**2**	**2**
1.4	**Форма промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен)**	**Зачет с оценкой 2**	**Зачет с оценкой 2**
2	**Самостоятельная работа обучающихся**	56	56
3	**Общая трудоемкость час з.е.**	72	72
		2	2

© РГУТИС

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий
Очно-заочная форма обучения

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
1 2	1. Программа векторной графики CorelDraw	1.1 Интерактивные инструменты CorelDraw. Заливка в CorelDraw.			2	выполнение практического задания по теме занятия					5	самоподготовка к практическим занятиям по теме
3 2		1.2 Приемы редактирования объектов в CorelDraw. Трассировка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					5	самоподготовка к практическим занятиям по теме
5 2		1.3 Применение эффектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме					5	самоподготовка к практическим занятиям по теме

© РГУТИС

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
						занятия						
7 2	**1 контрольная точка**	**Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw**				**Оценка выполнения практических заданий**					**6**	**подготовка к выполнению задания**
9 2	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Основы работы в Adode Illustrator. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя. Работа с цветом в Adode Illustrator. Цвет и			2	выполнение практического задания по теме занятия					5	самоподготовка к практическим занятиям по теме

© РГУТИС

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
		цветовые модели. Управление цветом.										
11 2		2.2. Трассировка в Adode Illustrator. Применение эффектов в Adode Illustrator. Векторные эффекты. Растровые эффекты.			2	выполнение практического задания по теме занятия					5	самоподготовка к практическим занятиям по теме
13 2		2.3. Создание сложных изображений в Adode Illustrator. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных			2	выполнение практического задания по теме занятия					5	самоподготовка к практическим занятиям по теме

© РГУТИС

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
		изображений. Овладение приемами создания комбинированных изображений.										
17 2	**2 контрольная точка**	**Тестирование**				**тестирование**					**6**	**подготовка к тестированию**
17 2	**3 контрольная точка**	**Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета Adobe Illustrator**				**Оценка выполнения практических заданий**					**7**	**подготовка к выполнению практического задания**

© РГУТИС

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения									
			Контактная работа обучающихся с преподавателем									
			Занятия лекционного типа акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
18 2	**4 контрольная точка**	**Защита группового проекта в форме просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра**				**Защита группового проекта в форме просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время**					**7**	**Подготовка работ к просмотру**
18 2		**Групповая консультация**							**2**	**Груп. Конс.**		
	Промежуточная аттестация – зачет с оценкой – 2 час.											

© РГУТИС

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

Для самостоятельной работы по дисциплине обучающиеся используют следующее учебно-методическое обеспечение:

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Тема	Трудоемкость в акад.ч.	Учебно-методическое обеспечение
1. Программа векторной графики CorelDraw			**Основная литература** 1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 400 с. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2213704 2. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - URL: https://znanium.ru/catalog/product/1078363 3. Подорожный, А. М., Компьютерная графика : учебник / А. М. Подорожный. — Москва : КноРус, 2026. — 154 с. — URL: https://book.ru/book/959679 4. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. URL: https://znanium.com/catalog/product/1819273 **Дополнительная литература** 1. Кравченко, Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учебное пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 136 с. — (URL: https://znanium.ru/catalog/product/2017237 2. Синаторов, С. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учебное пособие / С.В. Синаторов, О.В. Пикулик. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 277 с. — (Среднее профессиональное образование). - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2214861 **3.** Ткаченко, Г. И. Компьютерная
	1.2 Интерактивные инструменты CorelDraw. Заливка в CorelDraw.	5	
	1.2 Приемы редактирования объектов в CorelDraw. Трассировка в CorelDraw	5	
	1.3 Применение эффектов в CorelDraw	5	
	Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw	6	
2. Программа векторной графики Adobe Illustrator			
	2.1. Основы работы в Adode Illustrator. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя. Работа с цветом в Adode Illustrator. Цвет и цветовые модели. Управление цветом.	5	
	2.2. Трассировка в Adode Illustrator. Применение эффектов в Adode Illustrator. Векторные эффекты. Растровые эффекты.	5	
	2.3. Создание сложных изображений в Adode Illustrator. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных	5	
	Тестирование	6	
	Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета Adobe Illustrator	7	
	Защита группового проекта в форме просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра	7	

© РГУТИС

			графика: Учебное пособие / Ткаченко Г.И. - Таганрог:Южный федеральный университет, 2016. - 94 с.: Режим доступа: https://znanium.com/catalog/document?id=330671 **4.** Шитов, В. Н. Графический дизайн и мультимедиа : учебное пособие / В. Н. Шитов, К. Е. Успенский. — Москва : КноРус, 2025. — 331 с. — ISBN 978-5-406-14292-9. — URL: https://book.ru/book/956947 . — Текст : электронный.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

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

№ пп	Индекс компе-тенции , индика тора	Содержание компетенции , индикатора	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции, индикатора	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции, индикатора обучающийся должен:		
				знать	уметь	владеть
1.	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности; в части индикаторов достижения компетенции				
		ОПК-6.1 – Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.	1.Программа векторной графики CorelDraw 2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	- возможности применения информационно - коммуникационных технологий и основы информационных технологий,	- применять информационные технологии для решения задач в области дизайна среды, - решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно - коммуникационных технологий	- информационными технологиями для решения проектных задач в области дизайна среды, - навыками решения задач профессиональной деятельности с применением информационно - коммуникационных технологий

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на разных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Результат обучения по дисциплине	Показатель оценивания	Критерий оценивания	Этап освоения компетенции

© РГУТИС

Знание возможности применения информационно-коммуникационных технологий и основы информационных технологий. Умение применять информационные технологии для решения задач в области дизайна среды, решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий. Владение информационными технологиями для решения проектных задач в области дизайна среды, навыками решения задач профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий	Выполнение практических заданий. Тестирование Групповой проект	Студент демонстрирует знание возможности применения информационно-коммуникационных технологий и основы информационных технологий. Студент демонстрирует умение применять информационные технологии для решения задач в области дизайна среды, решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий. Студент демонстрирует владение информационными технологиями для решения проектных задач в области дизайна среды, навыками решения задач профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий	Развитие и закрепление способности использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности

Виды средств оценивания, применяемых при проведении текущего контроля и шкалы оценки уровня знаний, умений и навыков при выполнении отдельных форм текущего контроля

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при решении тестовых заданий

Критерии оценки при проведении тестирования (20 вопросов):

Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов

Тест считается сданным при 50% и более правильных ответов. 1 балл выставляется за 10 правильных ответов, 2 балла выставляется за 11 правильных ответов, 3 балла выставляется за 12 правильных ответов, 4 балла - за 13 правильных ответов, 5 баллов - за 14 правильных ответов, 6 баллов - за 15 правильных ответов, 7 баллов - за 16 правильных ответов, 8 баллов - за 17 правильных ответов, 9 баллов – за 18 правильных ответов, 10 баллов - за 19-20 правильных ответов

Критерии оценки при проведении тестирования (40 вопросов):

Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов

Тест считается сданным при 50% и более правильных ответов.

Оценка «2» выставляется при менее 20 правильных ответов

© РГУТИС

Оценка «3» выставляется за 20-26 правильных ответов,
Оценка «4» выставляется за 27-33 правильных ответов,
Оценка «5» выставляется за 34-40 правильных ответов.

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при выполнении контрольных практических заданий.

Задание считается выполненным при выполнении не менее 50 % практических заданий по теме блока.

Критерии оценки	– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator – векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил; – при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Показатели оценки	max 10 баллов
9 – 10 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100 % практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения
7 – 8 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100 % практических заданий по теме блока, но с незначительными замечаниями по качеству исполнения
5 – 6 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100 % практических заданий по теме блока, но с замечаниями по качеству исполнения
3-4 балла	Задание считается выполненным при выполнении 75 % практических заданий по теме блока
1-2 балла	Задание считается выполненным при выполнении не менее 50 % практических заданий по теме блока

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при выполнении оценке группового проекта.

Задание считается выполненным при выполнении не менее 50 % практических заданий.

Критерии оценки	– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator – векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил; – при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Показатели оценки	max 15 баллов
13-15 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100 % практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения, оригинальное конструктивное и композиционное решение

© РГУТИС

10-12 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100 % практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения.
7-9 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100 % практических заданий по теме блока, с замечаниями по качеству исполнения.
4-6 баллов	Задание считается выполненным при выполнении 75 % практических заданий по теме блока
1-3 балла	Задание считается выполненным при выполнении не менее 50 % практических заданий по теме блока

Критерии и шкала оценивания освоения этапов компетенций на промежуточной аттестации

Порядок, критерии и шкала оценивания освоения этапов компетенций на промежуточной аттестации определяется в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам магистратуры, реализуемым по федеральным государственным образовательным стандартам в ФГБОУ ВО «РГУТИС».

Виды средств оценивания, применяемых при проведении промежуточной аттестации и шкалы оценки уровня знаний, умений и навыков при их выполнении.

Зачет с оценкой проводится в форме творческого просмотра и оценки практических заданий, выполненных на практических занятиях.

Критерии оценки	– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator – векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил; – при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Отлично (5)	Выполнено не менее 100 % практических заданий без замечаний по качеству исполнения, предложено оригинальное конструктивное и композиционное решение
Хорошо (4)	Выполнено не менее 100 % практических заданий, с несущественными замечаниями по качеству исполнения
Удовлетворительно (3)	Выполнено не менее 100 % практических заданий, с замечаниями по качеству исполнения
Неудовлетворительно (2)	Зачет считается не сданным при выполнении менее 100 % практических заданий
Зачет	Зачет считается сданным при выполнении не менее 100 % практических заданий
Не зачет	Зачет считается не сданным при выполнении менее 100 % практических заданий

© РГУТИС

7.3. 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.

Номер недели семестра	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции (или ее части)	Вид и содержание контрольного задания	Требования к выполнению контрольного задания и срокам сдачи
1-5 2	1. Программа векторной графики CorelDraw	1.1. Выполнение контрольного задания – 5 макетов элементов фирменного стиля	1.1. Выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw – оценивается на 5 неделе 0-10 баллов
6-17 2	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Тестирование 2.1 Выполнение контрольного задания – 3 макетов элементов фирменного стиля	2.1. Тестирование проводится на 17 неделе 0-10 баллов 2.2. Выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета Adobe Illustrator – оценивается на 17 неделе 0-10 баллов
18 2	Защита группового проекта	**Групповой проект проходит в форме творческого просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра**	Оценивается на 18 неделе – 0-15 баллов

1. Тестовые задания

Тестовые задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:

ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности; в части индикаторов достижения компетенции (ОПК-6.1 Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности).

1. Палитра Swatches предназначена для хранения и отображения:
1. готовых образцов изображений
2. образцов заливок всех видов.
3. образцов декоративных заливок.

2. Если при создании образца заливки не дать ему конкретное имя, то:
1. образец создан не будет
2. ему будет присвоено имя, предлагаемое программой по умолчанию
3. его можно использовать только в текущем сеансе программы

3. Какого типа градиента нет в программе Adobe Illustrator:
1. линейный

© РГУТИС

2. ромбический
3. радиальный

4. Можно ли применить градиент через палитру GRADIENT сразу к нескольким объектам:
1. да
2. нет
3. только если объекты сгруппированы

5. Можно ли применить инструмент градиент сразу к нескольким объектам:
1. да
2. нет
3. только если объекты сгруппированы

6. Можно ли при редактировании градиентной и сетки выделить сразу несколько точек:
1. да
2. нет
3. зависит от настроек

7. Можно ли использовать градиент для создания образца заливки:
1. да
2. нет
3. можно, если преобразовать градиент при помощи команды EXPAND

8. Что произойдет, если ввести значение толщины линии без указания единицы измерения:
1. программа воспримет значение в миллиметрах
2. программа воспримет значение в пунктах
3. выдаст ошибку, т.к. обязательно определять единицы измерения
4. с помощью какого инструмента можно управлять точкой объекта:

9. Blend Tool – это:
1. вспомогательная программа для создания плавных переходов
2. инструмент плавного перехода от одной формы в другую, от одного цвета в другой
3. инструмент создания объема фигур

10. Горячие клавиши приближения к объекту или увеличения масштаба:
1. Ctrl +
2. Ctrl Tab л.кн.мыши
3. скролл на мышке

11. Можно ли написать текст внутри объекта произвольной формы:
1. Нет
2. только если форма замкнута
3. можно

12. Можно ли текст раскрасить градиентом:

© РГУТИС

1. да
2. нет
3. можно, когда превратим его в объект с помощью команды Ctrl+Shft+O или превращение в кривые

13. Как нарисовать прямую в строго горизонтальном положении:
1. Зажав Alt+Tab
2. Зажав Shift
3. Горизонтально нарисовать невозможно

14. Для чего нужен инструмент Perspective Grid Tool:
1. для просмотра и управления сеткой перспективы
2. для просмотра каркаса изображения
3. для привязки объекта

15. Палитра Pathfinder используется для:
1. Придания плоским формам объема фигур 3D
2. Разложения объектов на составные части
3. Объединения, вычитания, пересечения и вычленения объектов относительно друг друга

16. С помощью Shift объект разворачивается строго на:
1. 45 градусов
2. 15 градусов
3. Зависит от настройки программы

17. Инструмент Scale Tool вызывает окошко настройки параметров через:
1. Кликнуть Enter
2. Зажав Shift
3. Через команду Object – Transform – Scale

18. С помощью какой команды или инструмента можно написать текст по волне (кривой линии):
1. Blend Tool
2. Type tool
3. print tool

19. Работает ли Adobe Illustrator с растровой графикой, т.е. добавляет ли эффекты, делает цветокоррецию изображений или можно только поместить ее в программу? Опишите, что можно делать с растровой графикой в Illustrator:
1. да можно работать, трассировать и обрезать
2. можно делать цветокоррекцию
3. можно добавлять только эффекты

20. Что такое трэйссинг изображения? Для чего он нужен:
1. Перевод из растра в вектор
2. преобразование векторного объекта
3. преобразование текста в кривые

© РГУТИС

Задания открытого типа (Практические/ситуационные задачи, вопросы и пр.)

(гармоничного)	1. Дизайн среды направлен на создание _____ пространства для жизни и отдыха.
(естественных)	2. Основными задачами проектирования в данной области являются учет _____ ландшафтных особенностей и потребностей пользователей.
(конфликтующие)	3. В процессе проектирования необходимо обращать внимание на _____ интересы различных групп пользователей.
(Процесс)	4. _____ проектирования включает в себя этапы анализа, концепции, проектирования и реализации.
(архитектурный)	5. В начальной стадии проектирования необходимо провести _____ анализ территории и определить ее основные характеристики.
(Исследование)	6. _____ пользовательских потребностей помогает определить ключевые требования к проектируемому пространству.
(функциональной)	7. Одним из важных аспектов проектирования среды открытого типа является обеспечение _____ удовлетворенности пользователей.
(Инновационные)	8. При проектировании следует учитывать _____ зоны и места для отдыха и встреч.
(Инновационные)	9. _____ решения в дизайне среды могут способствовать повышению уровня комфорта и безопасности пользователей.

© РГУТИС

(атмосферу)	10. Освещение является одним из важных аспектов, влияющих на _____ и функциональность открытого пространства.
(социокультурные)	11. В процессе проектирования следует учитывать _____ особенности региона и его жителей.
(Разнообразие)	12. _____ растительности и ландшафтных элементов способствует созданию привлекательной среды открытого типа.
(экологическую)	13. Дизайн среды должен учитывать _____ устойчивость и эффективное использование ресурсов.
(Цветовая)	14. _____ гамма и материалы выбираются с учетом эстетических и функциональных потребностей проекта.
(интердисциплинарного) многофункционального	15. Проектирование среды открытого типа требует _____ подхода и сотрудничества различных специалистов.
(Разработка)	16. _____ концепции проекта включает в себя создание общей идеи и визуального облика будущей среды.
(безопасности)	17. Для обеспечения _____ пользователей следует предусматривать элементы пассивной и активной безопасности.
(Пространственная)	18. _____ композиция проекта должна способствовать удобству перемещения и ориентированию пользователей.
(Инфраструктурные)	19. _____ системы, такие как дорожная сеть и коммуникации, играют важную роль в обеспечении функциональности пространства.

© РГУТИС

(технологии)	20. Современные _____ могут использоваться для улучшения управления и мониторинга открытыми пространствами.
(перспективы)	21. Проектирование должно учитывать _____ развития и изменения в будущем.
(реализации)	22. В процессе _____ проекта необходимо контролировать выполнение заданных спецификаций и стандартов.
(Культурное)	23. _____ наследие и исторические артефакты могут быть важными элементами дизайна среды открытого типа.
(искусства)	24. Включение элементов _____ и скульптур может обогатить визуальный опыт пользователей.
(устойчивого)	25. Для _____ развития проектируемой среды необходимо учитывать вопросы энергоэффективности и управления отходами.
(Графическое)	26. _____ проектирование включает в себя создание планов и схем для наглядного представления проекта.
(разработку)	27. Проектирование среды открытого типа может включать _____ мастер-планов и концептуальных решений для территории.
(Активные)	28. _____ зоны для спорта и отдыха должны быть спроектированы с учетом потребностей пользователей.
(удобства)	29. Для обеспечения _____ пользователей следует предусматривать места для отдыха и питания.

© РГУТИС

(платформой)	30. Открытая среда может служить _____ для общественных мероприятий и мероприятий сообщества.
(зонирование)	31. Проектирование среды открытого типа может включать _____ территории для различных видов активностей.
(Социальная)	32. _____ инклюзия должна быть одним из приоритетов проектирования, чтобы сделать пространство доступным для всех.
(микроклиматические)	33. Дизайн среды открытого типа должен учитывать _____ особенности местности и их воздействие на комфорт пользователей.
(проектирования)	34. В процессе _____ следует учитывать адаптацию пространства к различным временам года и сезонам.
(Интерактивные)	35. _____ элементы и инфраструктура могут сделать пространство более увлекательным и образовательным.
(дорожек)	36. Сеть пешеходных _____ и площадок должна быть спроектирована с учетом безбарьерной доступности.
(водные)	37. Проектирование среды открытого типа может включать _____ элементы, такие как фонтаны и озера.
(Устойчивое)	38. _____ использование материалов и технологий помогает уменьшить негативное воздействие на окружающую среду.
(Эстетическое)	39. _____ оформление пространства способствует созданию приятной атмосферы и привлекательности для пользователей.

© РГУТИС

(циркуляцию)	40. При проектировании среды открытого типа следует учитывать _____ воздуха и естественную вентиляцию.
(транспортных)	41. Включение _____ элементов, таких как велосипедные дорожки и парковки, способствует удобству пользователей.
Архитектурные	42. _____ формы и структуры могут помочь создать уникальный характер пространства.
(приватности)	43. Для обеспечения _____ пользователей следует предусматривать уединенные зоны и места для отдыха.
(Технические)	44. _____ инновации, такие как солнечные батареи и умные системы управления, могут повысить эффективность пространства.
(Местным)	45. Сотрудничество с _____ сообществом и учет его мнения может сделать проектирование более успешным и приемлемым.
(пространства)	46. Дизайн направлен на создание гармоничного _____ для жизни и отдыха.

Типовые практические задания

Контрольные практические задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:

ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности; в части индикаторов достижения компетенции (ОПК-6.1 способен к использованию современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности).

Типовые контрольные задания для практических занятий в 2 семестре

1.Программа векторной графики CorelDraw

Приемы редактирования объектов в CorelDraw

- Выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакет CorelDraw

© РГУТИС

- Выполнение компьютерной обработки малых архитектурных форм по эскизам (детская площадка, беседки, спортивные сооружения и др.)

2. Программа векторной графики Adobe Illustrator

Создание сложных изображений в Adobe Illustrator - наградных грамотах и сертификатов по эскизу согласно задания на проектирование с использованием графического пакета Adobe Illustrator

7.4. Содержание занятий семинарского типа

Преподавание дисциплины «Информационные технологии в дизайне» предусматривает проведение занятий семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта.

Практическое занятие – это разновидность контактной работы с преподавателем, в ходе которой формируются и закрепляются необходимые для дизайнера общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

В качестве основных форм организации учебного процесса по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» в предлагаемой методике обучения выступают занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта. Степень освоения компетенций оценивается как оценка выполнения практических заданий, которые студент выполняет на практических занятиях под руководством преподавателя.

Очно-заочная форма обучения

Раздел 1. Программа векторной графики CorelDraw

Практические занятия 1.1

Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Интерактивные инструменты CorelDraw. Заливка в CorelDraw.

План практического занятия:

1. Работа с интерактивными инструментами в CorelDraw
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами CorelDraw

Цель занятия: освоение приёмов работы с интерактивными инструментами и заливками в CorelDraw

Практические навыки: познакомиться и овладеть навыками работы с интерактивными инструментами и заливками в CorelDraw

Контрольное задание: Выполнение контрольного задания – 5 макетов элементов фирменного стиля.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 1.2

Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия:
Приемы редактирования объектов в CorelDraw. Трассировка в CorelDraw.

План практического занятия:

1. Работа с приёмами редактирования объектов и трассировки в CorelDraw.

© РГУТИС

2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами CorelDraw
Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов и трассировки в CorelDraw
Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов и трассировки в CorelDraw
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 1.3
Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Применение эффектов в CorelDraw
План практического занятия:
1. Работа с применения эффектов в CorelDraw.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами CorelDraw.
Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в CorelDraw
Практические навыки: повторить применения эффектов в CorelDraw
Продолжительность занятия – 2 часа.

Раздел 2. Программа векторной графики Adobe Illustrator

Практические занятия 2.1
Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Основы работы в Adobe Illustrator. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя. Работа с цветом в Adobe Illustrator. Цвет и цветовые модели. Управление цветом.
План практического занятия:
1. Знакомство с работой в Adobe Illustrator.
2. Отработка навыков использования инструментов Adobe Illustrator.
Цель занятия: освоение приёмов работы в Adobe Illustrator.
Практические навыки: познакомиться и овладеть профессиональной терминологией, ознакомиться с профессиональными инструментами, интерфейсом и материалами в графическом пакете.
Контрольное задание: Тестирование (20 вопросов)
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.2
Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Трассировка в Adobe Illustrator. Применение эффектов в Adobe Illustrator. Векторные эффекты. Растровые эффекты.
План практического занятия:
1. Работа с цветом, освоение приёмов Трассировки фото и эффектами в Adobe Illustrator.
2. Отработка навыков использования инструментов Adobe Illustrator.
Цель занятия: освоение приёмов работы с цветом, освоение приёмов Трассировки фото и эффектами в Adobe Illustrator.

© РГУТИС

Практические навыки: повторить работу с цветом Трассировку фото и эффектами в Adobe Illustrator.
Контрольное задание: Выполнение контрольного задания – 3 макетов элементов фирменного стиля
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.3
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Создание сложных изображений в Adobe Illustrator. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных изображений. Овладение приемами создания комбинированных изображений
План практического занятия:
1. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных изображений в Adobe Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adobe Illustrator.
Цель занятия: освоение приёмов Трассировки фото и эффектами в Adobe Illustrator
Практические навыки: повторить Трассировку фото и эффектами в Adobe Illustrator
Продолжительность занятия – 2 часа.

Интерактивные практические занятия

Практические занятия проводятся с использованием активных и интерактивных форм обучения:

Работа в группах.

В ходе занятий перед группой обучающихся ставятся задачи - практическое выполнение векторных объектов.

Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения, а также необходимые практические умения и навыки компьютерного моделирования.

Методика применения ОС

Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее аспекты: нужно убедиться, что учащиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими.

Разработка проекта

В методе проектов студенты разрабатывают общую концепцию фирменного стиля, которая складывается из авторских эскизов, выполненных каждым обучающимся в соответствии с общим заданием группового проекта – выполнить элементы фирменного стиля с применением компьютерной графики во 2 семестре.

Методика применения ОС

Проектная технология: стадии проекта

1. Организационно-подготовительная стадия – проблематизация,

© РГУТИС

разработка проектного задания (выбор);
2. Разработка проекта;
3. Выполнение проекта – технологическая стадия – обучающиеся должны выполнить элементы фирменного стиля в соответствии с заданием;
4. Заключительная стадия (общественная презентация, обсуждение).

Проектный метод используется в рамках группового проектного обучения, развивает навыки работы в коллективе, организаторские способности студентов, способность осуществлять различные виды деятельности (как в роли руководителей, так и в роли исполнителей).

Заключительная стадия – в конце семестра проводится защита группового проекта, создается комиссия из преподавателей. Каждому из участников проектной группы задаются вопросы, обсуждаются достоинства и недостатки каждой представленной презентации.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

8.1. Основная литература

5. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 400 с. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2213704
6. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - URL: https://znanium.ru/catalog/product/1078363
7. Подорожный, А. М., Компьютерная графика : учебник / А. М. Подорожный. — Москва : КноРус, 2026. — 154 с. — URL: https://book.ru/book/959679
8. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. URL: https://znanium.com/catalog/product/1819273

8.2 Дополнительная литература

5. Кравченко, Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учебное пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 136 с. — (URL: https://znanium.ru/catalog/product/2017237
6. Синаторов, С. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учебное пособие / С.В. Синаторов, О.В. Пикулик. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 277 с. — (Среднее профессиональное образование). - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2214861
7. Ткаченко, Г. И. Компьютерная графика: Учебное пособие / Ткаченко Г.И. - Таганрог:Южный федеральный университет, 2016. - 94 с.: Режим доступа: https://znanium.com/catalog/document?id=330671
8. Шитов, В. Н. Графический дизайн и мультимедиа : учебное пособие / В. Н. Шитов, К. Е. Успенский. — Москва : КноРус, 2025. — 331 с. — ISBN 978-5-406-14292-9. — URL: https://book.ru/book/956947 . — Текст : электронный.

© РГУТИС

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Электронная библиотечная система Znanium.com: http://znanium.com/
2. Электронная библиотечная система Book.ru: http://book.ru/

8.4. Перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных системам

1. **Microsoft** Windows
2. Microsoft Office
3. Каталог Всероссийской государственной библиотеки иностранной литературы им. М.И. Рудомино (ВГБИЛ): www.libfl.ru
4. Информационно-справочная система Российской государственной библиотеки (РГБ): http://www.rsl.ru/
5. Научная электронная библиотека "E-library.ru" (информационно-справочная система): http://elibrary.ru/

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

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне», предусматривает контактную (работа на практических занятиях) и самостоятельную (самоподготовка к практическим занятиям, выполнение практических заданий) работу обучающегося. В качестве основной методики обучения были выбраны: метод объяснительно-иллюстративный (информативно-рецептивный), проблемное изложение, эвристический (частично-поисковый), репродуктивный метод.

В качестве основных форм организации учебного процесса по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» в предлагаемой методике обучения выступают занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий (с использованием интерактивных технологий обучения), работы в группах, разработки проекта, а также самостоятельная работа обучающихся.

- *практические занятия*

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме – создание макета элементов фирменного стиля. В результате практического изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» студенты должны уметь создавать разнообразные формы векторных объектов. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческой фантазии в поиске новых идей. Поэтому желательно каждое задание (помимо самых простейших – логотип, пиктограмма и др.) выполнять по эскизу, соответствующего теме задания.

- *самостоятельная работа обучающихся*

Целью самостоятельной работы обучающихся (СРО) по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» является интенсивное освоение методов выполнения дизайн-проект средствами графических пакетов. Основными задачами СРО являются: приобретение опыта развитие самостоятельности, формирование профессиональных навыков.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» обеспечивает закрепление знаний, полученных студентами в процессе практических занятий;

Самостоятельная работа является обязательной для каждого студента.

© РГУТИС

Перечень тем самостоятельной работы студентов соответствует тематическому плану рабочей программы дисциплины.

Результаты СРО: эскизы, макеты полиграфической продукции, демонстрируются в аудитории и являются элементом итогового контроля.

Формы самостоятельной работы

Рабочей учебной программой дисциплины «Информационные технологии в дизайне» предусмотрено несколько видов самостоятельной работы: самоподготовка к практическим занятиям: подготовка макета полиграфической продукции для выполнения практического задания по теме, выполнение эскизов элементов фирменного стиля по темам практических занятий.

Перечень тем самостоятельной работы студентов по подготовке к практическим занятиям соответствует тематическому плану рабочей программы дисциплины.

10. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю):

- Учебные занятия по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» проводятся в следующих оборудованных учебных кабинетах:

Вид учебных занятий по дисциплине	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий с перечнем основного оборудования
Групповые и индивидуальные консультации, текущий контроль, промежуточная аттестация	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроекционное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения Автоматизированные рабочие места с возможностью выхода в сеть "Интернет" - Доска
Занятия семинарского типа	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроекционное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения Автоматизированные рабочие места с возможностью выхода в сеть "Интернет" - Доска
Самостоятельная работа обучающихся	помещение для самостоятельной работы, специализированная учебная мебель, ТСО: видеопроекционное оборудование, автоматизированные рабочие места студентов с возможностью выхода в информационно-телекоммуникационную сеть "Интернет", доска; Помещение для самостоятельной работы в читальном зале Научно-технической библиотеки университета, специализированная учебная мебель автоматизированные рабочие места студентов с возможностью выхода информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет», интерактивная доска

© РГУТИС