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

по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): Графический дизайн

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 графическом дизайне», «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 CorelDRAW, Adobe Illustrator 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 очной форме 38 часов контактной работы с преподавателем и 34 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. 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 графическом дизайне;
- Проектирование в графическом дизайне;
- Основы профессионального мастерства в графическом дизайне;
- 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.

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 графическом дизайне», «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 графическом дизайне, 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 графическом дизайне;
- Проектирование в графическом дизайне;
- Основы профессионального мастерства в графическом дизайне;
- 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)

Очная форма обучения

№ п/п	Виды учебной деятельности	Всего	Семестры
			2
1	**Контактная работа обучающихся с преподавателем**	38	38
	в том числе:	-	-
1.1	Занятия лекционного типа	-	-

© РГУТИС

1.2	Занятия семинарского типа, в том числе:	34	34
	Семинары		
	Лабораторные работы		
	Практические занятия	34	34
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**	34	34
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

Очная 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			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
2 2		1.2 Заливка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
3 2		1.3 Приемы редактирования объектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	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
4 2		1.4 Трассировка в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
5 2		1.5 Применение эффектов в CorelDraw			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
6 2	**1 контрольная точка**	**Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw**				**тестирование**					**5**	**подготовка к тестированию**

© 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
6 2	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Основы работы в Adobe Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
7 2		2.2. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
8 2		2.3. Работа с цветом в Adobe Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
9 2		2.4. Цвет и цветовые модели. Управление цветом.			2	выполнение практического задания по теме					1	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						
10 2		2.5. Приемы редактирования объектов в Adobe Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
11 2		2.6. Инструменты рисования объектов			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
12 2		2.7. Трассировка в Adobe Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
13		2.8. Применение			2	выполнение					1	самоподготовка к

© 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
2		эффектов в Adobe Illustrator				практического задания по теме занятия						практическим занятиям по теме
14 2		2.9. Векторные эффекты. Растровые эффекты			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
15 2		2.10. Создание сложных изображений в Adobe Illustrator			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
16 2		2.11. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных			2	выполнение практического задания по теме занятия					1	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										
17 2		2.12. Овладение приемами создания комбинированных изображений			2	Работа в группах					1	самоподготовка к практическим занятиям по теме
18 2	**2 контрольная точка**	**Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»**				**тестирование**					**5**	**подготовка к тестированию**
18 2	**3 контрольная точка**	**Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи**				**оценка выполнения контрольных заданий**					**5**	**выполнение 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
		графического пакета Adobe Illustrator										
18 2	**4 контрольная точка**	**Защита группового проекта проходит в форме просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра**				**Защита группового проекта проходит в форме просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии**					**2**	**Подготовка работ к просмотру**
18		**Групповая консультация**							**2**	**Груп п.**		

© 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								СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
			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		
2										**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:

Очная 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. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-021098-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2213704 . – Режим доступа: по подписке. 2. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1819273 3.Ткаченко, Г. И. Компьютерная графика: Учебное пособие / Ткаченко Г.И. - Таганрог:Южный федеральный университет, 2016. - 94 с.: ISBN 978-5-9275-2201-9. – Режим доступа: https://znanium.com/catalog/document?id=330671 4. 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). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1078363 **Дополнительная литература** 1.Антипов, К. В. Основы рекламы : учебник / К. В. Антипов. - 4-е изд., стер. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2021. - 326 с. - ISBN 978-5-394-03458-9. – Режим доступа: https://znanium.ru/catalog/document?id=431704
1	1.1 Интерактивные инструменты CorelDraw	1	
2	1.2 Заливка в CorelDraw	1	
3	1.3 Приемы редактирования объектов в CorelDraw	1	
4	1.4 Трассировка в CorelDraw	1	
5	1.5 Применение эффектов в CorelDraw	1	
6	**Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw**	5	
2. Программа векторной графики Adobe Illustrator			
7	2.1. Основы работы в Adobe Illustrator	1	
8	2.2. Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя	1	
9	2.3. Работа с цветом в Adobe Illustrator	1	
10	2.4. Цвет и цветовые модели. Управление цветом.	1	
11	2.5. Приемы редактирования объектов в Adobe Illustrator	1	
12	2.6. Инструменты рисования объектов	1	
13	2.7. Трассировка в Adobe Illustrator	1	
14	2.8. Применение эффектов в Adobe Illustrator	1	
15	2.9. Векторные эффекты. Растровые эффекты	1	
16	2.10. Создание сложных изображений в Adobe Illustrator	1	
17	2.11. Создание и редактирование двухмерных и трехмерных изображений	1	
18	2.12. Овладение приемами создания комбинированных изображений	1	
19	**Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»**	5	
20	**Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета Adobe Illustrator**	5	
21	**Защита группового проекта 2 семестра проходит в форме просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра**	2	

© РГУТИС

			2. Федотова, Е. Л. Информатика : учебное пособие / Е.Л. Федотова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 453 с. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/1200564. - ISBN 978-5-16-020011-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2151384 3. 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 , индикатора	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, - основные требования информационной безопасности	- применять информационные технологии для решения стандартных задач в области дизайна среды, - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-	- информационными технологиями для решения проектных задач в области дизайна среды, - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением

© РГУТИС

					коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

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
Знание возможности применения информационно-коммуникационных технологий и основ информационных технологий; основных требований информационной безопасности. Умение применять информационные технологии для решения стандартных задач в области дизайна среды; решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. Владение информационными технологиями для решения проектных задач в области дизайна среды; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований	Выполнение практических заданий, тестирование, групповой проект	Студент демонстрирует знание возможности применения информационно-коммуникационных технологий и основ информационных технологий; основных требований информационной безопасности. Студент демонстрирует умение применять информационные технологии для решения стандартных задач в области дизайна среды; решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. Студент демонстрирует владение информационными технологиями для решения проектных задач в области дизайна среды; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-	Развитие и закрепление способности использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

© РГУТИС

информационной безопасности		коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	

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 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

Оценка «3» выставляется за 20-26 правильных ответов,

Оценка «4» выставляется за 27-33 правильных ответов,

Оценка «5» выставляется за 34-40 правильных ответов.

Средство оценивания – контрольное практическое задание

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

© РГУТИС

Показатели оценки	мах 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

Средство оценивания – групповой проект
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	мах 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
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

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

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

Критерии оценки	– при выполнении контрольных практических заданий было

© РГУТИС

	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

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 макета 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

© РГУТИС

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
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

© РГУТИС

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:
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

© РГУТИС

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

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

	1. Дизайн среды направлен на создание _____ пространства для жизни и отдыха.
	2. Основными задачами проектирования в данной области являются учет _____ ландшафтных особенностей и потребностей пользователей.
	3. В процессе проектирования необходимо обращать внимание на _____ интересы различных групп пользователей.
	4. _____ проектирования включает в себя этапы анализа, концепции, проектирования и реализации.
	5. В начальной стадии проектирования необходимо провести _____ анализ территории и определить ее основные характеристики.

© РГУТИС

	6. _____ пользовательских потребностей помогает определить ключевые требования к проектируемому пространству.
	7. Одним из важных аспектов проектирования среды открытого типа является обеспечение _____ удовлетворенности пользователей.
	8. При проектировании следует учитывать _____ зоны и места для отдыха и встреч.
	9. _____ решения в дизайне среды могут способствовать повышению уровня комфорта и безопасности пользователей.
	10. Освещение является одним из важных аспектов, влияющих на _____ и функциональность открытого пространства.
	11. В процессе проектирования следует учитывать ___ _____ особенности региона и его жителей.
	12. _____ растительности и ландшафтных элементов способствует созданию привлекательной среды открытого типа.
	13. Дизайн среды должен учитывать _____ устойчивость и эффективное использование ресурсов.
	14. _____ гамма и материалы выбираются с учетом эстетических и функциональных потребностей проекта.
	15. Проектирование среды открытого типа требует _____ подхода и сотрудничества различных специалистов.

© РГУТИС

	16. _____ концепции проекта включает в себя создание общей идеи и визуального облика будущей среды.
	17. Для обеспечения _____ пользователей следует предусматривать элементы пассивной и активной безопасности.
	18. _____ композиция проекта должна способствовать удобству перемещения и ориентированию пользователей.
	19. _____ системы, такие как дорожная сеть и коммуникации, играют важную роль в обеспечении функциональности пространства.
	20. Современные _____ могут использоваться для улучшения управления и мониторинга открытыми пространствами.
	21. Проектирование должно учитывать _____ развития и изменения в будущем.
	22. В процессе _____ проекта необходимо контролировать выполнение заданных спецификаций и стандартов.
	23. _____ наследие и исторические артефакты могут быть важными элементами дизайна среды открытого типа.
	24. Включение элементов _____ и скульптур может обогатить визуальный опыт пользователей.
	25. Для _____ развития проектируемой среды необходимо учитывать вопросы энергоэффективности и управления отходами.

© РГУТИС

	26. _____ проектирование включает в себя создание планов и схем для наглядного представления проекта.
	27. Проектирование среды открытого типа может включать _____ мастер-планов и концептуальных решений для территории.
	28. _____ зоны для спорта и отдыха должны быть спроектированы с учетом потребностей пользователей.
	29. Для обеспечения _____ пользователей следует предусматривать места для отдыха и питания.
	30. Открытая среда может служить _____ для общественных мероприятий и мероприятий сообщества.
	31. Проектирование среды открытого типа может включать _____ территории для различных видов активностей.
	32. _____ инклюзия должна быть одним из приоритетов проектирования, чтобы сделать пространство доступным для всех.
	33. Дизайн среды открытого типа должен учитывать _____ особенности местности и их воздействие на комфорт пользователей.
	34. В процессе _____ следует учитывать адаптацию пространства к различным временам года и сезонам.
	35. _____ элементы и инфраструктура могут сделать пространство более увлекательным и образовательным.

© РГУТИС

	36. Сеть пешеходных _____ и площадок должна быть спроектирована с учетом безбарьерной доступности.
	37. Проектирование среды открытого типа может включать __ _____ элементы, такие как фонтаны и озера.
	38. _____ использование материалов и технологий помогает уменьшить негативное воздействие на окружающую среду.
	39. _____ оформление пространства способствует созданию приятной атмосферы и привлекательности для пользователей.
	40. При проектировании среды открытого типа следует учитывать _____ воздуха и естественную вентиляцию.
	41. Включение _____ элементов, таких как велосипедные дорожки и парковки, способствует удобству пользователей.
	42. _____ формы и структуры могут помочь создать уникальный характер пространства.
	43. Для обеспечения _____ пользователей следует предусматривать уединенные зоны и места для отдыха.
	44. _____ инновации, такие как солнечные батареи и умные системы управления, могут повысить эффективность пространства.
	45. Сотрудничество с _____ сообществом и учет его мнения может сделать проектирование более успешным и приемлемым.

© РГУТИС

	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

1.Программа векторной графики CorelDraw

Приемы редактирования объектов в CorelDraw

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

Очная 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

© РГУТИС

План практического занятия:
1. Работа с интерактивными инструментами в CorelDraw
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами в CorelDraw
Цель занятия: освоение приёмов работы с интерактивными инструментами в CorelDraw
Практические навыки:
познакомиться и овладеть навыками работы с интерактивными инструментами 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: Заливка в CorelDraw
План практического занятия:
1. Работа с заливками и другими интерактивными инструментами в CorelDraw.
Цель занятия: освоение приёмов работы с заливками в CorelDraw
Практические навыки: повторить работать с заливками в CorelDraw
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 1.3
Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия:
Приемы редактирования объектов в CorelDraw
План практического занятия:
1. Работа с приёмами редактирования объектов в CorelDraw
Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов в CorelDraw
Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов в CorelDraw
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 1.4
Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Трассировка в CorelDraw
План практического занятия:
1. Работа с трассировкой фото в CorelDraw
Цель занятия: освоение приёмов Трассировки фото в CorelDraw
Практические навыки: повторить Трассировку фото в CorelDraw
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 1.5
Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Применение эффектов в CorelDraw

© РГУТИС

План практического занятия:
1. Работа с применением эффектов в 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 Adode Illustrator.
План практического занятия:
1. Знакомчство с работой в Adode Illustrator.
2. Знакомство и отработка навыков использования инструментов Adode Illustrator.
Цель занятия: освоение приёмов работы в Adode Illustrator.
Практические навыки: познакомиться и овладеть профессиональной терминологией, ознакомиться с профессиональными инструментами 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: Настройка программы, настройка документа. Интерфейс пользователя
План практического занятия:
1. Знакомство с работой в Adode Illustrator.
2. Знакомство и отработка навыков использования инструментов Adode Illustrator.
Цель занятия: освоение работы с цветом в Adode Illustrator.
Практические навыки: повторить работу с цветом.
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.3
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Работа с цветом в Adode Illustrator.
План практического занятия:
1. Знакомство с работой в Adode Illustrator.
2. Знакомство и отработка навыков использования инструментов Adode Illustrator.
Цель занятия: освоение работы с цветом в Adode Illustrator.
Практические навыки: повторить работу с цветом.
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.4
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя

© РГУТИС

Тема и содержание занятия Цвет и цветовые модели. Управление цветом.
План практического занятия:
1. Работа с интерактивными инструментами в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов работы в Adode Illustrator.
Практические навыки: повторить работать с цветом
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.5
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия:
Приемы редактирования объектов в Adode Illustrator
План практического занятия:
1. Работа с редактированием объектов в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов
Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.6
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Инструменты рисования объектов
План практического занятия:
1. Работа с интерактивными инструментами в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов редактирования объектов
Практические навыки: повторить приёмов редактирования объектов
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.7
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Трассировка в Adode Illustrator
План практического занятия:
1. Работа с трассировкой фото в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator.
Цель занятия: освоение приёмов Трассировки фото в Adode Illustrator
Практические навыки: повторить Трассировку фото в Adode Illustrator
Контрольное задание: Выполнение контрольного задания – 3 макетов элементов фирменного стиля
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.8
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя

© РГУТИС

Тема и содержание занятия: Применение эффектов в Adode Illustrator
План практического занятия:
1. Работа с применением эффектов в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator
Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode Illustrator
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.9
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Векторные эффекты. Растровые эффекты
План практического занятия:
1. Работа с применением эффектов в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator
Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode Illustrator
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.10
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия:
Создание сложных изображений в Adode Illustrator
План практического занятия:
1. Создание сложных изображений в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов создание сложных изображений в Adode Illustrator
Практические навыки: создание сложных изображений в Adode Illustrator
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.11
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Создание и редактирование двухмерных и трехмерных изображений
План практического занятия:
1. Создание и редактирование сложных изображений в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator
Цель занятия: освоение приёмов создание сложных изображений в Adode Illustrator
Практические навыки: создание сложных изображений в Adode Illustrator
Продолжительность занятия – 2 часа.

Практические занятия 2.12
Вид практического занятия: выполнение практического задания
под руководством преподавателя
Тема и содержание занятия: Овладение приемами создания комбинированных

© РГУТИС

изображений

План практического занятия:

1. Создания комбинированных изображений в Adode Illustrator.
2. Отработка навыков работы с интерактивными инструментами Adode Illustrator

Цель занятия: освоение приёмов применения эффектов в Adode Illustrator

Практические навыки: повторить применения эффектов в Adode 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 в 3 семестре.

Методика применения ОС

Проектная технология: стадии проекта

1. Организационно-подготовительная стадия – проблематизация, 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

© РГУТИС

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

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

8.2 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 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, 2024. — 331 с. — URL: https://book.ru/book/951818

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/

© РГУТИС

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.

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.

© РГУТИС

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