



**УТВЕРЖДЕНО:**  
**Ученым советом**  
**Высшей школы дизайна**  
**Протокол № 3**  
**от «21» октября 2023 г.**

## **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): «Дизайн костюма»**

**Квалификация: бакалавр**

**год начала подготовки: 2024**

#### **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 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

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 костюма», «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. 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 костюма;
- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- 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	Планируемые результаты обучения (компетенции, индикатора компетенции)
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 для решения задач профессиональной деятельности

### 3. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:



Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

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

№ п/ п	Виды учебной деятельности	Всего	Семестры
			2
<b>1</b>	<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем</b>	<b>38</b>	<b>38</b>
	в том числе:	-	-
1.1	Занятия лекционного типа	-	-
1.2	Занятия семинарского типа, в том числе:	34	34
	Семинары		



	Лабораторные работы		
	Практические занятия	34	34
<b>1.3</b>	<b>Консультации</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>1.4</b>	<b>Форма промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен)</b>	<b>Зачет с оценкой</b> <b>2</b>	<b>Зачет с оценкой</b> <b>2</b>
<b>2</b>	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	34	34
<b>3</b>	<b>Общая трудоемкость час з.е.</b>	72	72
		2	2



**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								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		
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



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



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
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



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





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



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



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 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра				Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме кафедрального просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии					2	Подготовка работ к просмотру



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		Групповая консультация								2	Групп. Конс.		
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой – 2 час.													



## 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			<b>Основная литература</b> 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 : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 400 с. – Режим доступа: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=344626">https://znanium.com/catalog/document?id=344626</a> 2. Колесниченко, Н. М. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / Н. М. Колесниченко, Н. Н. Черняева. - 2-е изд. - Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. - 236 с. - ISBN 978-5-9729-0670-3. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1833114">https://znanium.com/catalog/product/1833114</a> 3. Федотова, Е. Л. Информатика : учебное пособие / Е.Л. Федотова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 453 с. - ISBN 978-5-16-016625-4.– Режим доступа: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=393918">https://znanium.com/catalog/document?id=393918</a>  <b>Дополнительная литература</b> 1. Антипов, К. В. Основы рекламы : учебник / К. В. Антипов. - 4-е изд., стер. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020. - 326 с. - ISBN 978-5-394-
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	<b>Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета CorelDraw</b>	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 двумерных и трехмерных изображений	1	
18	2.12. Овладение приемами создания комбинированных изображений	1	
19	<b>Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»</b>	5	
20	<b>Выполнение контрольного задания: выполнение элементов фирменного стиля по эскизу (логотип и др.) при помощи графического пакета Adobe Illustrator</b>	5	
21	<b>Защита группового проекта 2 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра</b>	2	



			<p>03458-9. – Режим доступа: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=358440">https://znanium.com/catalog/document?id=358440</a></p> <p>2. Синаторов, С. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учебное пособие / С.В. Синаторов, О.В. Пикулик. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 277 с. — ISBN 978-5-16-016278-2. – Режим доступа: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=389473">https://znanium.com/catalog/document?id=389473</a></p> <p>3. Лисяк, В. В. Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать : учебное пособие / В. В. Лисяк ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. - 109 с. - ISBN 978-5-9275-3825-6. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1894436">https://znanium.com/catalog/product/1894436</a> (дата обращения: 23.04.2024). – Режим доступа: по подписке.</p>
--	--	--	---

## 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 компетенции	Содержание компетенции (индикатора компетенции)	Раздел дисциплины, обеспечивавший этапы формирования компетенции (индикатора компетенции)	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции (индикатора компетенции) обучающийся должен:		
				знать	уметь	владеть
1.	ОПК-6	Способен понимать принципы работы	1.Программа векторной графики CorelDraw	- возможности применения информационно	- применять информационные технологии для решения	- информационными технологиями



	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	2.Программа векторной графики Adobe Illustrator	коммуникационных технологий и основы информационных технологий, - основные требования информационной безопасности	стандартных задач в области дизайна среды, - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	для решения проектных задач в области дизайна среды, - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационных 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 возможностей 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	Выполнение практических заданий, тестирование, групповой проект	Студент демонстрирует знание возможностей 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	Развитие и закрепление способности понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности



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 информационной безопасности		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-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 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 (30 вопросов):

Задание: 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 15-16 правильных ответов, 2 балла выставляется за 16,5-17,5 правильных ответов, 3 балла выставляется за 18-19 правильных ответов, 4 балла - за 19,5-20,5 правильных ответов, 5 баллов - за 21-22 правильных ответов, 6 баллов - за 22,5-23,5 правильных ответов, 7 баллов - за 24-25 правильных ответов, 8 баллов - за 25,5-26,5 правильных ответов, 9 баллов - за 27-28 правильных ответов, 10 баллов - за 28,5-30 правильных ответов.

#### Средство оценивания – контрольное практическое задание

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

<b>Критерии оценки</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator</li><li>– векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил;</li><li>– при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение</li></ul>
<b>Показатели оценки</b>	маж 10 баллов
<b>9 – 10 баллов</b>	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения
<b>7 – 8 баллов</b>	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, но с незначительными замечаниями по качеству исполнения
<b>5 – 6 баллов</b>	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, но с замечаниями по качеству исполнения
<b>3-4 балла</b>	Задание считается выполненным при выполнении 75% практических заданий по теме блока
<b>1-2 балла</b>	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

<b>Критерии оценки</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator</li><li>– векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил;</li><li>– при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение</li></ul>
<b>Показатели оценки</b>	маж 15 баллов
<b>13-15 баллов</b>	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения, оригинальное конструктивное и композиционное решение



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

<b>Критерии оценки</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение компьютерными программами CorelDraw и Adobe Illustrator</li><li>– векторная графика были выполнены качественно, с соблюдением всех правил;</li><li>– при разработке авторских элементов фирменного стиля студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение</li></ul>
<b>Отлично (5)</b>	Выполнено не менее 100% практических заданий без замечаний по качеству исполнения, предложено оригинальное конструктивное и композиционное решение
<b>Хорошо (4)</b>	Выполнено не менее 100% практических заданий, с несущественными замечаниями по качеству исполнения
<b>Удовлетворительно (3)</b>	Выполнено не менее 100% практических заданий, с замечаниями по качеству исполнения
<b>Неудовлетворительно (2)</b>	Зачет считается не сданным при выполнении менее 100% практических заданий
<b>Зачет</b>	Зачет считается сданным при выполнении не менее 100% практических заданий
<b>Не зачет</b>	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 3	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 3	2. Программа векторной графики Adobe Illustrator	2.1. Тестирование (20 вопросов) 2.1 Выполнение контрольного задания – 3 макетов элементов фирменного стиля	2.1. Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов – 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 5	Защита группового проекта	<b>Групповой проект 3 семестра проходит в форме творческого просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра</b>	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:

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

Задание - Выбрать один правильный ответ из предложенных четырех или два правильных ответа из предложенных пяти вариантов. Правильные ответы выделены полужирным шрифтом.

1. Палитра Swatches предназначена для хранения и отображения:

- готовых образцов изображений
- образцов заливок всех видов, которые можно применить к контурам
- образцов декоративных заливок, которые можно применить к контурам

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

2. Если при создании образца заливки не дать ему конкретное имя, то:


- образец создан не будет
- ему будет присвоено имя, предлагаемое программой по умолчанию
- его можно использовать только в текущем сеансе программы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

3. Какого типа градиента нет в программе Adobe Illustrator:

- линейный
- ромбический
- радиальный

	ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ <b>«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ          ТУРИЗМА И СЕРВИСА»</b>	<b>СМК          РГУТиС</b>
		<i>Лист 20 из 30</i>

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

4. Можно ли применить градиент через палитру GRADIENT сразу к нескольким объектам:

- да
- нет
- только если объекты сгруппированы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

5. Можно ли применить инструмент градиент сразу к нескольким объектам:

- да
- нет
- только если объекты сгруппированы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

6. Можно ли при редактировании градиентной и сетки выделить сразу несколько точек:

- да
- нет
- зависит от настроек

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

7. Можно ли использовать градиент для создания образца заливки:

- да
- нет
- можно, если преобразовать градиент при помощи команды EXPAND

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

8. Что произойдет, если ввести значение толщины линии без указания единицы измерения:

- программа воспримет значение в миллиметрах
- программа воспримет значение в пунктах
- выдаст ошибку, т.к. обязательно определять единицы измерения
- с помощью какого инструмента можно управлять точкой объекта:

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

9. Blend Tool – это:

- вспомогательная программа для создания плавных переходов
- инструмент плавного перехода от одной формы в другую, от одного цвета в другой
- инструмент создания объема фигур

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

10. Горячие клавиши приближения к объекту или увеличения масштаба:



- Ctrl +
- Ctrl Tab л.кн.мыши
- скролл на мышке

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

11. Можно ли написать текст внутри фигуры произвольной формы:

- 1. нет
- только если форма замкнута
- можно

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

12. Можно ли текст раскрасить градиентом:

- да
- нет
- можно, когда превратим его в объект с помощью команды Ctrl+Shft+O или превращение в кривые

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

13. Как нарисовать прямую в строго горизонтальном положении:

- Зажав Alt+Tab
- Зажав Shift
- Горизонтально нарисовать невозможно

Время выполнения – 1 мин.

Форма – закрытая

14. Для чего нужен инструмент Perspective Grid Tool:

- для просмотра и управления сеткой перспективы
- для просмотра каркаса изображения
- для привязки объекта

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

15. Палитра Pathfinder используется для:

- Придания плоским формам объема фигур 3D
- Разложения объектов на составные части
- Объединения, вычитания, пересечения и вычленения объектов относительно друг друга

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

16. С помощью Shift объект разворачивается строго на:

- 45 градусов
- 15 градусов
- Зависит от настройки программы

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

17. Инструмент Scale Tool вызывает окошко настройки параметров через:



- Кликнуть Enter
- Зажав Shift
- Через команду Object – Transform – Scale

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

18. С помощью какой команды или инструмента можно написать текст по волне (кривой линии):

- Blend Tool
- Type tool
- print tool

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

19. Работает ли Adobe Illustrator с растровой графикой, т.е. добавляет ли эффекты, делает цветокоррекцию изображений или можно только поместить ее в программу? Опишите, что можно делать с растровой графикой в Illustrator:

- да можно работать, трассировать и обрезать
- можно делать цветокоррекцию
- можно добавлять только эффекты

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

20. Что такое трэйсинг изображения? Для чего он нужен:

- Перевод из растра в вектор
- преобразование векторного объекта
- преобразование текста в кривые

Время выполнения – 1 мин.

Форма - закрытая

### Типовые практические задания

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

- Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности (ОПК-6);

### 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
- 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.

### **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

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**

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. Знакомство 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

**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 работатать 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

**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  
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 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 : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 400 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=344626>
2. Колесниченко, Н. М. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / Н. М. Колесниченко, Н. Н. Черняева. - 2-е изд. - Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. - 236 с. - ISBN 978-5-9729-0670-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1833114>
3. Федотова, Е. Л. Информатика : учебное пособие / Е.Л. Федотова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 453 с. - ISBN 978-5-16-016625-4.– Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=393918>

### 8.2. Дополнительная литература

1. Антипов, К. В. Основы рекламы : учебник / К. В. Антипов. - 4-е изд., стер. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К<sup>о</sup>», 2020. - 326 с. - ISBN 978-5-394-03458-9. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=358440>
2. Синаторов, С. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учебное пособие / С.В. Синаторов, О.В. Пикулик. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 277 с. — ISBN 978-5-16-016278-2. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=389473>



3. Лисяк, В. В. Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать : учебное пособие / В. В. Лисяк ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. - 109 с. - ISBN 978-5-9275-3825-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1894436> (дата обращения: 23.04.2024). – Режим доступа: по подписке.

### 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. База данных «Межкультурная коммуникация» (база учебников, книг, иных материалов для студентов): [www.intercultural.ru](http://www.intercultural.ru)
4. Каталог Всероссийской государственной библиотеки иностранной литературы им. М.И. Рудомино (ВГБИЛ): [www.libfl.ru](http://www.libfl.ru)
5. Информационно-справочная система Российской государственной библиотеки (РГБ): <http://www.rsl.ru/>
6. Научная электронная библиотека "E-library.ru" (информационно-справочная система): <http://elibrary.ru/>
7. Научный журнал «Сервис plus» <https://service-plus.rgutspubl.org/index.php/1>

### 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.

### **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: Видеопроекторное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения Автоматизированные рабочие места с возможностью выхода в сеть "Интернет" - Доска
Занятия семинарского типа	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроекторное 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: видеопроекторное оборудование, автоматизированные рабочие места студентов с возможностью выхода в информационно-телекоммуникационную сеть "Интернет", доска;



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ТУРИЗМА И СЕРВИСА»

СМК  
РГУТиС

Лист 31 из 30

	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
--	--