

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ващенко Андрей Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 11.01.2021 16:14:17

Уникальный программный ключ:

51187754f94e37d00c9236cc9eaf21a22f0a3b731acd32879ec947ce3c66589d

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Волгоградский институт бизнеса»



И.В. Ващенко
Проректор по учебной работе
и управлению качеством
Т.В. Виктория-Курбатова
2020г.

Рабочая программа учебной дисциплины

Компьютерный дизайн

(Наименование дисциплины)

09.03.03 Прикладная информатика, направленность (профиль) «ПИЭ»

(Направление подготовки / Профиль)

Бакалавр

(Квалификация)

Прикладной бакалавр

(Вид)

Кафедра разработчик

Экономики и управления

Год набора

2016, 2017, 2018

Вид учебной деятельности	Трудоемкость (объем) дисциплины					
	Очная форма	Очно-заочная форма		Заочная форма		
		д	в	св	з	сз
Зачетные единицы	3			3	3	3
Общее количество часов	108			108	108	108
Аудиторные часы контактной работы обучающегося с преподавателями:	36			14	8	8
– Лекционные (Л)						
– Практические (ПЗ)	36			14	8	8
– Лабораторные (ЛЗ)						
– Семинарские (СЗ)						
Самостоятельная работа обучающихся (СРО)	72			90	96	96
К (Р-Г) Р (П) (+;-)						
Тестирование (+;-)						
ДКР (+;-)						
Зачет (+;-)	+			+ (4)	+ (4)	+ (4)
Зачет с оценкой (+;- (Кол-во часов))						
Экзамен (+;- (Кол-во часов))						

Волгоград 2020

Содержание

Раздел 1. Организационно-методический раздел	3
Раздел 2. Тематический план	5
Раздел 3. Содержание дисциплины	6
Заочная форма обучения (полный срок).....	9
Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся.....	10
Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся.....	12
Раздел 6. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	15
Раздел 7. Материально-техническая база и информационные технологии.....	19
Раздел 8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	21

Раздел 1. Организационно-методический раздел

1.1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Компьютерный дизайн» входит в «вариативную» часть дисциплин подготовки обучающихся по направлению «09.03.03 Прикладная информатика», направленность (профиль) «ПИЭ».

Целью дисциплины является формирование **компетенций** (в соответствии с ФГОС ВО и требованиями к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО)):

Профессиональных

- «способностью проектировать ИС в соответствии с профилем подготовки по видам обеспечения» (ПК-3)
- «способностью осуществлять презентацию информационной системы и начальное обучение пользователей» (ПК-16)
- «способностью принимать участие в реализации профессиональных коммуникаций в рамках проектных групп, обучать пользователей информационных систем» (ПК-19)

Перечисленные компетенции формируются в процессе достижения **результатов обучения (РО):**

Обучающийся должен знать:

на уровне представлений:

- набор необходимых инструментов для создания Web-страницы/сайта (1)

на уровне воспроизведения:

- принципы работы с Web-редакторами (2)
- основные средства редактирования Web-страниц (3)
- типичную структуры WEB-страницы и принципы проектирования сайта (4)

на уровне понимания:

- основные принципы WEB-дизайна (5)
- методику проведения презентации информационной системы и начального обучения пользователей
-

Обучающийся должен уметь:

- готовить текст и иллюстрационный материал для сайта (6)
- использовать основные инструменты CorelDRAW применительно к своей специальности (7)
- использовать основные инструменты Flash применительно к своей специальности (8)
- использовать основные инструменты Photoshop применительно к своей специальности (9)
- применять сложные векторные эффекты при выполнении различных

графических работ (10)

Обучающийся должен владеть:

- опытом работы с программой векторной графики CorelDRAW (11)
- опытом работы с программой векторной графики Flash (12)
- опытом работы с программой растровой графики Photoshop (13)
- навыком эффективно использовать современные компьютерные технологии в своей профессиональной деятельности (14)

**1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
направления подготовки «09.03.03 Прикладная информатика»,
направленность (профиль) «ПИЭ»**

№	Предшествующие дисциплины (дисциплины, изучаемые параллельно)	Последующие дисциплины
1	2	3
1	Информатика и программирование	
2	Информационные системы и технологии	

Последовательность формирования компетенций в указанных дисциплинах может быть изменена в зависимости от формы и срока обучения, а также преподавания с использованием дистанционных технологий обучения.

1.3. Нормативная документация

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки «**09.03.03 Прикладная информатика**»;
- Учебного плана направления подготовки «**09.03.03 Прикладная информатика**», **направленность (профиль) «ПИЭ»** 2016, 2017, 2018 года набора;
- Образца рабочей программы учебной дисциплины (утвержден приказом №185-О от 31.08.2017 г.).

Раздел 2. Тематический план

Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Результаты обучения
		Всего	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	7	8
1	Основы веб-дизайна	32			32	1,2,3,4,5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	40		22	18	6-12,14
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	36		14	22	6,9,13,14
Вид промежуточной аттестации (Зачет)						
Итого		108		36	72	

Заочная форма обучения (полный срок)

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Результаты обучения
		Всего	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	7	8
1	Основы веб-дизайна	36			30	1,2,3,4,5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	34		8	30	6-12,14
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	34		6	30	6,9,13,14
Вид промежуточной аттестации (Зачет)		4				
Итого		108		14	90	

Заочная форма обучения (на базе СПО, на базе ВО)

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Результаты обучения
		Всего	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	7	8
1	Основы веб-дизайна	22			34	1,2,3,4,5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	14		6	30	6-12,14
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	14		2	32	6,9,13,14
Вид промежуточной аттестации (Зачет)		4				
Итого		108		8	96	

Раздел 3. Содержание дисциплины

3.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Основы веб-дизайна

С чего начинается веб-дизайн. Модульные сетки. Типы сайтов. Сайт-презентация. Корпоративный сайт. Информационные ресурсы. Интерфейс электронного магазина. Пиктограммы. Содержимое сайта. Сервисы. Задачи дизайнера. Задачи веб-разработчика. Позиционирование проекта и сегментация целевой аудитории. Определение области применения или позиции разрабатываемого веб-сайта. Сегментация (определение группы целевой аудитории проекта). Навигационная структура сайта. Этап анализа и планирования сайта. Процесс оптимизации и продвижения сайта. Навигационной модели. Структура навигационного меню. Сложные иерархические структуры.

Тема 2. Применение векторной компьютерной графики в дизайне

Векторный графический редактор CorelDRAW. Интерфейс программы. Инструменты, панель свойств, меню. Основные приемы построения изображения. Графические примитивы, настройка параметров. Заливка: однородная, градиентная, текстурная, узором. Многоцветная градиентная заливка, интерактивная заливка, интерактивная заливка сеткой. Инструменты рисования: свободная рука, кривая Безье, кисть. Редактирование и трансформация объектов. Придание объема посредством инструментов: интерактивное перетекание, интерактивная заливка, перспектива. Интерактивная оболочка. Работа с текстом, фигурный текст. Геометрические операции с объектами. Эффекты.

Введение в технологию Flash. Представление рабочей среды Flash. Библиотека (Library). Символы и интерактивные клипы. Панели. Создание нового клипа и установка его параметров. Предварительный просмотр и тестирование клипов. Использование панели инструментов (toolbox). Использование инструментальных панелей (Windows). Использование Монтажной линейки (Timeline). Отображение статуса кадра. Применение сцен. Использование контекстных меню. Просмотр Рабочего поля (Stage). Использование сетки и линейек. Печать Flash-файлов. Обзор рисования. Панель инструментов. Модификаторы инструментов. Работа с отдельными объектами. Изменения формы линий и контуров фигур. Установка параметров рисования. Работа с цветом. Кнопки группы Colors. Панели Color Mixer и Color Swatches. Работа с текстом. Создание анимации. Покадровая анимация. Автоматическая анимация движения объекта. Автоматическая анимация трансформации объекта. Слои. Создание и редактирование символов. Создание кнопки. Создание интерактивных фильмов. Компиляция и запуск роликов. Размещение сценариев в видеоклипах. Свойства видеоклипов. Публикация фильма. Работа с параметрами публикации. Экспорт в форматы изображения.

Тема 3. Применение растровой компьютерной графики в дизайне

Adobe Photoshop: возможности, назначение. Источники изображений. Разрешение. Рабочее окно программы Adobe Photoshop. Панель инструментов. Панели-вспомогательные окна. Выделенная и маскированная области. Удаление фрагмента изображения. Выделение областей инструментами. Перемещение выделенной области и ее копии. Преобразование выделенной области: копирование, масштабирование, вращение, закрашивание, осветление, затемнение и др. Средства для уточнения предварительно созданного выделения. Возможность сохранения выделенной области для повторного использования. Отображение выделенной и маскированной области в стандартном режиме и режиме быстрой маски. Канал маскирования. Коллаж. Коллаж из нескольких фотографий. Слои. Перемещение выделенного фрагмента для создания коллажа. Спрятанный слой. Работа со слоями: удаление, перемещение, вращение, масштабирование отдельных слоев, изменение порядка слоев, перенос фрагмента изображения с одного слоя на другой. Изображение на слое как аналог объекта векторной графики. Выбор основного и фоновых цветов. Инструменты для установки основного и фоновых цветов. Особенности инструментов рисования. Прозрачность штриха. Раскрашивание черно-белых фотографий. Тоновая коррекция. Тоновый диапазон изображения. Изображения и их гистограмма. Изменение яркости, контрастности. Уровни. Автоматическая тоновая коррекция. Кривые. Цветовая коррекция. Настройка баланса цветов. Цветовой оттенок/Насыщенность. Ретуширование изображения.

3.2. Содержание практического блока дисциплины

Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия
1	2
Тема 2. Применение векторной компьютерной графики в дизайне	
ПЗ 1	Интерфейс и настройка программы векторной графики Corel Draw. Создание простых объектов
ПЗ 2	Corel Draw. Операции над группами объектов
ПЗ 3	Corel Draw. Работа с текстом. Фигурный текст. Простой текст
ПЗ 4	Corel Draw. Специальные эффекты. Power Clip. Эффект перспективы, линзы
ПЗ 5	Corel Draw. Создание объемных объектов
ПЗ 6	Corel Draw. Перспектива, создание экстремизации. Трехмерное здание
ПЗ 7	Corel Draw. Применение инструмента интерактивная деформация. Букет
ПЗ 8	Adobe Flash. Создание объектов статичной графики
ПЗ 9	Adobe Flash. Создание покадровой анимации
ПЗ 10	Adobe Flash. Автоматическая анимация движения и трансформации объекта
ПЗ 11	Adobe Flash. Автоматическая анимация. Преобразование одного объекта в другой
Тема 3. Применение растровой компьютерной графики в дизайне	
ПЗ 12	Adobe Photoshop. Маски и каналы
ПЗ 13	Adobe Photoshop. Рисование и раскрашивание
ПЗ 14	Adobe Photoshop. Коррекция тона
ПЗ 15	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и трансформации
ПЗ 16	Adobe Photoshop. Управление динамическим диапазоном изображения
ПЗ 17	Adobe Photoshop. Компьютерная ретушь изображений
ПЗ 18	Adobe Photoshop. Эффект «снимок в снимке»

Заочная форма обучения (полный срок)

№	Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия
1	2
Тема 2. Применение векторной компьютерной графики в дизайне	
ПЗ 1	Интерфейс и настройка программы векторной графики Corel Draw. Создание простых объектов
ПЗ 2	Adobe Flash. Создание объектов статичной графики
ПЗ 3	Adobe Flash. Создание покадровой анимации
ПЗ 4	Adobe Flash. Автоматическая анимация движения и трансформации объекта
Тема 3. Применение растровой компьютерной графики в дизайне	
ПЗ 5	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и трансформации
ПЗ 6	Adobe Photoshop. Компьютерная ретушь изображений
ПЗ 7	Adobe Photoshop. Эффект «снимок в снимке»

Заочная форма обучения (на базе СПО, на базе ВО)

№	Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия
1	2
Тема 2. Применение векторной компьютерной графики в дизайне	
ПЗ 1	Интерфейс и настройка программы векторной графики Corel Draw. Создание простых объектов
ПЗ 2	Adobe Flash. Создание объектов статичной графики
ПЗ 3	Adobe Flash. Создание покадровой анимации
Тема 3. Применение растровой компьютерной графики в дизайне	
ПЗ 4	Adobe Photoshop. Компьютерная ретушь изображений

3.3. Образовательные технологии

Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
1	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	ПЗ (8*30%)	Метод проектов	240
2	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	ПЗ (5*30%)	Метод проектов	150
Итого				21,6%

Заочная форма обучения (полный срок)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
1	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	ПЗ (2*40%)	Метод проектов	80
2	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	ПЗ (2*40%)	Метод проектов	80
Итого				22,8%

Заочная форма обучения (на базе СПО, на базе ВО)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
1	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	ПЗ (2*40%)	Метод проектов	80
2	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	ПЗ (1*40%)	Метод проектов	40
Итого				30%

Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся

4.1. Организация самостоятельной работы обучающихся

№	Тема дисциплины	№ вопросов	№ рекомендуемой литературы
1	2	3	4
1	Основы веб-дизайна	1-13	1,5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне	14-19	1,3,4,7, 9, 10
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне	20-31	1,2,6,8

Перечень вопросов, выносимых на самостоятельную работу обучающихся

1. Направления компьютерного дизайна.
2. Приложения компьютерного дизайна.
3. Баннеры: назначение, создание, перспективы.
4. Какое решение нашли веб-дизайнеры для того, чтобы размещать на сайтах большие фотографии хорошего качества?
5. В какой графический формат конвертируют небольшие видеоролики для размещения в сети?
6. Какие бывают способы отслеживания статистики баннерной рекламы?
7. Какие места расположения баннеров на веб-странице наиболее предпочтительны?
8. Когда рекламные баннеры мешают работать с веб-страницей?
9. Почему рекламные баннеры называют интерактивной рекламой?
10. Как часто, увидев рекламный баннер, посетитель кликает на него?
11. Как и почему ограничен объем рекламного баннера?
12. Кто платит организатору баннерообменной системы?
13. Web-графика.
14. Изобразительная компьютерная графика. Обработка и анализ изображений. Анализ сцен.
15. Виртуальная реальность: элементы моделей, методы построения моделей, построение с использованием отношений, построение с использованием преобразований, построение кривых, построение поверхностей.
16. Пространственная графика: модели описания поверхностей, координаты и преобразования, трехмерные координаты, проекции, параллельные проекции, центральная проекция, стереоизображения, физические принципы формирования оттенков, каркасная визуализация, трассировка лучей.
17. Базовая векторная графика: алгоритмы вывода прямой линии, генерация векторов, цифровой дифференциальный анализатор, алгоритм Брезенхема, улучшение качества аппроксимации векторов, модифицированный алгоритм Брезенхема, улучшение качества изображения фильтрацией, генерация окружности, удаление скрытых линий и поверхностей.
18. Современные стандарты компьютерной графики: графические системы класса 2D, графические системы класса 3D, стандарты обмена данными.

19. Графические диалоговые системы: краткий обзор зарубежных САД-систем, параметрическое моделирование твердых тел, система автоматизированного проектирования фирмы РТС.
20. Введение в программу Adobe Photoshop.
21. Рабочее окно Adobe Photoshop.
22. Средства выделения областей в Adobe Photoshop.
23. Изучение инструментов выделения областей в Adobe Photoshop.
24. Режимы работы с выделенными областями.
25. Изучение двух режимов работы с выделенными областями.
26. Хранение масок.
27. Канал маскирования (альфа-канал).
28. Создание компьютерного коллажа.
29. Использование слоев для создания коллажа.
30. Тоновая и цветовая коррекция изображения в Adobe Photoshop.

4.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся обеспечивается следующими учебно-методическими материалами:

1. Указаниями в рабочей программе по дисциплине (п.4.1.)
2. Лекционные материалы в составе учебно-методического комплекса по дисциплине
3. Заданиями и методическими рекомендациями по организации самостоятельной работы обучающихся в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.
4. Глоссарием по дисциплине в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.

Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся

Фонд оценочных средств по дисциплине представляет собой совокупность контролируемых материалов, предназначенных для измерения уровня достижения обучающимися установленных результатов образовательной программы. ФОС по дисциплине используется при проведении оперативного контроля и промежуточной аттестации обучающихся. Требования к структуре и содержанию ФОС дисциплины регламентируются Положением о фонде оценочных материалов по программам высшего образования – программам бакалавриата, магистратуры.

5.1. Паспорт фонда оценочных средств

Очная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			Результаты обучения
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	
1	2	3	4	5	6
1	Основы веб-дизайна.			АСТ	1, 2, 3, 4, 5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне.		МП	АСТ	6, 7, 8, 10, 11, 12, 14
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне.		МП	АСТ	6, 9, 13, 14

Заочная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			Результаты обучения
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	
1	2	3	4	5	6
1	Основы веб-дизайна.			АСТ	1, 2, 3, 4, 5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне.		МП	АСТ	6, 7, 8, 10, 11, 12, 14
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне.		МП	АСТ	6, 9, 13, 14

Заочная форма обучения (на базе СПО, на базе ВО)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			Результаты обучения
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	
1	2	3	4	5	6
1	Основы веб-дизайна.			АСТ	1, 2, 3, 4, 5
2	Применение векторной компьютерной графики в дизайне.		МП	АСТ	6, 7, 8, 10, 11, 12, 14
3	Применение растровой компьютерной графики в дизайне.		МП	АСТ	6, 9, 13, 14

Условные обозначения оценочных средств (Столбцы 3, 4, 5):

АСТ – тестирование компьютерное;

МП – Метод проектов

5.2. Тематика письменных работ обучающихся

Обучающиеся выполняют научно-исследовательские работы. Примерная тематика:

1. Информационная виртуальная среда. Создание сайта. Специфика блога.
2. Компьютерная верстка и компьютерный дизайн печатных периодических изданий.
3. Проблемы разработки технического задания по разработке сайта.
4. Компьютерный дизайн газетной полосы. Макет и модульная сетка. Верстка.
5. Принципы компьютерного дизайна. Основные приемы компьютерной верстки. Необходимые программы для верстки макета. Программы для работы с иллюстрациями.
6. Компьютерная верстка и дизайн печатных периодических изданий.
7. Понятие двумерных (2D) и трехмерных (3D) моделей графических объектов. Проблемы геометрического моделирования.
8. Виды геометрических моделей и их свойства. Трансформация моделей. Основные атрибуты графической модели.
9. Обзор компьютерных приложений 2D и 3D моделирования.
10. Основные возможности и область применения приложения 3D StudioMax.
11. Понятия Web-графики и Web-дизайна. Направления и стили в Web-графике. Типовые решения в дизайне Web-страниц.
12. Виды графических Интернет-ресурсов и области их применения. Web-редакторы.
13. Открытые графические системы.
14. Web-камеры. Графические устройства захвата и монтажа видеоизображений.
15. Основные возможности и область применения приложения Adobe Photoshop в компьютерном дизайне.
16. Основные возможности и область применения Adobe Flash в дизайне.
17. Основные возможности и область применения Corel Draw в дизайне.

5.3. Перечень вопросов промежуточной аттестации по дисциплине

Вопросы к зачету

1. Понятия Web-графики и Web-дизайна. Направления и стили в Web-графике. Типовые решения в дизайне Web-страниц.
2. Виды графических Интернет-ресурсов и области их применения. Web-редакторы.
3. Обзор программного обеспечения векторной и растровой графики.
4. Понятие растровой и векторной графики. Статические и анимированные графические объекты.
5. Интернет-графика. Понятия Web-графики и Web-дизайна. Направления и стили в Web-графике. Типовые решения в дизайне Web-страниц.
6. Виды графических Интернет-ресурсов и области их применения. Web-редакторы.
7. Обзор программного обеспечения векторной и растровой графики.

8. Типовые функции Flash. Файловые операции. Печать. Интерактивная справка Flash.
9. Настройка программы Flash.
10. Форматы статичной графики. Видеоформаты.
11. Рисование во Adobe Flash. Правка, фрагментация и слияние графики. Работа с графическими фрагментами в Adobe Flash.
12. Работа с цветом во Flash. Работа с текстом Flash.
13. Импорт графики в Adobe Flash.
14. Публикация и экспорт статичной графики в Adobe Flash.
15. Назначение программы Corel DRAW.
16. Особенности интерфейса программы Corel DRAW.
17. Corel DRAW. Панель свойств. Строка меню. Окно инструментов.
18. Corel DRAW. Функции инструментов Rectangle (прямоугольник), Ellipse (эллипс), Polygon (многоугольник).
19. Укажите, какие объекты подвергаются изменениям при работе в данной программе.
20. Выделение одного, нескольких, всех объектов.
21. Corel DRAW. Изменение размеров объекта. Сдвиг объектов. Способы вращения объекта.
22. Изменение ширины объекта. Источники цвета в программе Corel DRAW.
23. Corel DRAW. Количество цветовых палитр одновременно отображаемых на экране компьютера. Заливка в программе Corel DRAW.
24. Растровая графика: особенности, параметры и форматы растровых изображений.
25. Основные возможности и область применения приложения Adobe Photoshop.

Раздел 6. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

6.1. Основная литература

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Аббасов И.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: ДМК Пресс, 2013.— 238 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/29256>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Головкин С.Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама»/ Головкин С.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 423 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40453>.— ЭБС «IPRbooks»
3. Молочков В.П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]/ Молочков В.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 261 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/16716>.— ЭБС «IPRbooks»
4. Молочков В.П. Работа в CorelDRAW X5 [Электронный ресурс]/ Молочков В.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 176 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39563>.— ЭБС «IPRbooks»
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама»/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069>.— ЭБС «IPRbooks»

6.2. Дополнительная литература

6. Бессонова Н.В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.В. Бессонова. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 2016. — 101 с. — 978-5-7795-0770-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68773.html> .— ЭБС «IPRbooks»
7. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В.Д. Курушин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 271 с. — 978-5-4488-0094-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63814.html> .— ЭБС «IPRbooks»
8. Ларина Э.С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash [Электронный ресурс]/ Ларина Э.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 191 с.—

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39568>.— ЭБС «IPRbooks»

9. Митина Н. Дизайн интерьера [Электронный ресурс]/ Митина Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Альпина Паблишер, 2014.— 304 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22847>.— ЭБС «IPRbooks»

10. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс]/ Платонова Н.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 175 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22445>.— ЭБС «IPRbooks»

6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

11. NunDesign. URL: <http://www.nundesign.com/st>

12. Графическая нотация для документирования информационной архитектуры и взаимодействий пользователя с веб-сайтом [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://webmascon.com/topics/planning/17a.asp>

13. Журнал Computer World. URL: <http://www.osp.ru/cw/index.html>

14. Журнал Компьютера. URL: <http://www.computerra.ru/features/>

15. Интернет-университет информационных технологий INTUIT.ru. – URL: <http://www.intuit.ru>

16. Крупнейший источник информации по Flash. На сайте представлено все, что может иметь отношение к Flash (примеры, учебники, новости, статьи, чат, галерея и др.).URL: www.flashkit.com

17. Не экономьте на информационной архитектуре сайта [электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://webmascon.com/topics/planning/20a.asp>

18. Портал для разработчиков Flash. Содержит большое количество учебных примеров и файлов .fla, сосредоточенных на ActionScript. URL: <http://new.avalon.ru/HigherEducation/EducationProgram/Design/Semester4/Documentation/www.ultrashock.com>

19. Русскоязычный ресурс, посвященный Flash-анимации. Содержит множество анимационных роликов и интересный учебный материал. URL: <http://www.multikov.net/>

20. Русскоязычный ресурс, предназначен для разработчиков flash-проектов. Содержит статьи по разным аспектам языка сценариев ActionScript, а также ссылки на другие ресурсы, посвященные Flash. URL: www.flash-ripper.com

21. Сайт фирмы Adobe. URL: www.adobe.com

22. Содержит обширные ресурсы, посвященные ActionScript, включая руководства и исходные файлы. URL: www.actionscript.org

23. Сортировка карточек: полное описание метода [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://webmascon.com/topics/planning/19a.asp>

24. Статьи о компьютерной графике, анимации, Web дизайне. URL: <http://rusgraf.ru/graf13/Glava%202/Index3.htm>

25. Студия Артемия Лебедева. URL: <http://WWW.design.ru/>

26. Уодтке К. Информационная архитектура: чертежи для сайта /Пер. С

англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2004. – 320 с.

27. Что же такое информационная архитектура? [электронный ресурс]. –
Режим доступа: <http://webmascon.com/topics/planning/01a.asp>

28. Эвристика информационной архитектуры [электронный ресурс]. –
Режим доступа: <http://webmascon.com/topics/testing/17a.asp>

29. Электронный журнал о звуке. URL: <http://websound.ru/index.html>

Раздел 7. Материально-техническая база и информационные технологии

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине:

Материально-техническое обеспечение дисциплины «Компьютерный дизайн» включает в себя учебные аудитории для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы обучающихся.

Учебные аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения. Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет.

Дисциплина может реализовываться с применением дистанционных технологий обучения. Специфика реализации дисциплины с применением дистанционных технологий обучения устанавливается дополнением к рабочей программе. В части не противоречащей специфике, изложенной в дополнении к программе, применяется настоящая рабочая программа.

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включает в себя:

Компьютерная техника, расположенная в учебном корпусе Института (ул.Качинцев, 63, кабинет Центра дистанционного обучения):

1. Intel i 3 3.4Ghz\ОЗУ 4Gb\500GB\RadeonHD5450

2. Intel PENTIUM 2.9GHz\ОЗУ 4GB\500GB

3. личные электронные устройства (компьютеры, ноутбуки, планшеты и иное), а также средства связи преподавателей и студентов.

Информационные технологии, необходимые для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включают в себя:

- система дистанционного обучения (СДО) (Learning Management System) (LMS) Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment);

- электронная почта;

- система компьютерного тестирования АСТ-тест;

- электронная библиотека IPRbooks;

- система интернет-связи skype;

- телефонная связь;

- система потоковой видеотрансляции семинара с интерактивной связью в форме чата (вебинар).

Обучение обучающихся инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется посредством применения специальных

технических средств в зависимости от вида нозологии.

При проведении учебных занятий по дисциплине используются мультимедийные комплексы, электронные учебники и учебные пособия, адаптированные к ограничениям здоровья обучающихся.

Лекционные аудитории оборудованы мультимедийными кафедрами, подключенными к звуковым колонкам, позволяющими усилить звук для категории слабослышащих обучающихся, а также проекционными экранами которые увеличивают изображение в несколько раз и позволяют воспринимать учебную информацию обучающимся с нарушениями зрения.

При обучении лиц с нарушениями слуха используется усилитель слуха для слабослышащих людей Cyber Ear модель NAP-40, помогающий обучаемым лучше воспринимать учебную информацию.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебники, учебные пособия, материалы для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

для лиц с нарушениями зрения:

- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла;

для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;

для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Раздел 8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для успешного усвоения материала курса требуются значительное время, концентрация внимания и усилия: посещение лекционных занятий и конспектирование преподаваемого материала, работа с ним дома, самостоятельная проработка материала рекомендуемых учебников и учебных пособий при самостоятельной подготовке. Особое внимание следует обратить на выполнение практических заданий, задач, тестовых вопросов. Теоретические положения лучше усваиваются при применении их к условным практическим ситуациям.

При самостоятельной работе с учебниками и учебными пособиями полезно иметь под рукой справочную литературу (словари), так как могут встречаться новые термины, понятия, которые раньше обучающиеся не знали.

В межсессионный период обучающиеся должны самостоятельно изучить темы, по которым не предусмотрены занятия в период семестра.

Перед выполнением практической работы обучающиеся должны получить допуск по результатам проверки их теоретических знаний по изучаемой теме. По каждой практической работе обучающиеся отчитываются преподавателю, оформляя электронный отчёт, в котором сохраняют результаты своей работы в виде файлов. Результаты практических работ оцениваются с учетом теоретических знаний по соответствующим разделам дисциплины и уровнем владения практическими навыками при работе на компьютере.

Практические занятия предполагают групповой формат работы с применением методов активного социального обучения в гетерогенном по гендерному признаку составе.

Рекомендации по работе с текстами, предлагаемыми для анализа на практических занятиях. Практические занятия предполагают групповой формат работы с применением методов активного социального обучения в гетерогенном по гендерному признаку составе.

Прочитайте текст, чтобы получить общее представление о содержании материала и оценить, сколько времени Вам потребуется для подготовки ответа на поставленную проблему.

Прочитайте текст еще раз. Определите, что Вам необходимо сделать, в частности в каком виде лучше всего представить результат своей работы. Попытайтесь идентифицировать себя с участниками описываемого случая. Подходите к анализу ситуации непредвзято. Постарайтесь избежать предубеждений, которые могут повлиять на Ваше восприятие проблемы. Не торопитесь с выводами, не формулируйте их, пока внимательно не изучили все относящиеся к случаю материалы. Используйте метод "мозгового штурма" и рассмотрите все возможные варианты решения проблемы. Описание случая может содержать ряд отдельных проблем, для решения которых могут потребоваться различные действия, на первый взгляд не связанные между собой и даже

противоречащие друг другу.

Поищите скрытые значения и проблемы, которые могут быть на первый взгляд не видны. Однако не слишком все усложняйте. Не принимайте очевидное как должное, но в то же время не пренебрегайте простыми ответами, ведущими к удовлетворительным результатам. Отличительной чертой описания случая является то, что он обычно содержит только часть необходимой информации. Поэтому важно, во-первых, внимательно изучить все детали, данные в материале, и, во-вторых, определить, какие выводы могут быть из них сделаны. При этом у Вас может возникнуть потребность высказать определенные суждения, которые обязательно должны логически вытекать из материала и служить прояснению ситуации, а не ее усложнению.

Часто материал в описании случая намеренно представлен беспорядочно, и поэтому необходимо его систематизировать с тем, чтобы прояснить взаимосвязи, отделить причины от следствий, симптомы от сущности проблемы. Сконцентрируйтесь на наиболее важных положениях в противовес незначительным деталям, которые могут увести в сторону от реальной проблемы.

Там, где необходимо, соотнесите Ваш анализ описания случая с теоретическими знаниями или исследованиями ведущих авторов. Полезно использовать собственный практический опыт, но при этом Вы должны быть уверены, что он соответствует рассматриваемой ситуации. При этом Вы должны позаботиться о том, чтобы не произошло автоматической подгонки Вашего восприятия ситуации к Вашему личному опыту.

При анализе Вам может потребоваться сделать акцент на ключевых словах или фразах. Может быть, следует составить список действующих лиц и/или проследить хронологию развития событий и их причинно-следственную связь. Можно делать пометки на полях, выделять текст разноцветными фломастерами и т.д. - главное, сами себя не запутайте и умейте во всем этом разобраться.

Подумайте заранее, какие вопросы могут быть Вам заданы, и четко определите существующие потенциальные проблемные точки и свое отношение к ним. Если Вы остановитесь на нескольких вариантах действия, расставьте приоритеты, но при этом не забывайте о таких ограничителях, как время, затраты и личностные качества исполнителей. Постарайтесь обосновать Ваш выбор.

Учебно-методическое издание

Рабочая программа учебной дисциплины

Компьютерный дизайн

(Наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)

Машигина Татьяна Петровна

(Фамилия, Имя, Отчество составителя)
