

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал  
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения  
высшего образования  
«Высшая школа народных искусств (академия)»  
Кафедра профессиональных дисциплин

РЕКОМЕНДОВАНО  
кафедрой  
протокол № 8  
от 19.04. 2023 г.  
Зав. кафедрой  
\_\_\_\_\_ Д.Н. Баранова

УТВЕРЖДАЮ  
Директор СПИИ ВШНИ  
\_\_\_\_\_ О.В. Озерова  
27.04. 2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Информационные технологии в области дизайна**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: художественное проектирование игрушки

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

Курс: 2-3

Семестр: 4-5

Форма контроля: дифференцированный зачет

Автор: доцент кафедры, член ТСХ России Чикилевская Е.В.

Сергиев Посад

2023 г.

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), профиль: художественное проектирование игрушки.

Организация-разработчик: Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал ФГБОУ ВО «Высшая школа народных искусств (академия)

Разработчики:

Е.В. Чикилевская – доцент кафедры профессиональных дисциплин СПИИ ВШНИ, член ТСХ России

## **1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП**

### ***общепрофессиональные компетенции:***

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

#### **знать:**

технологии поиска информации;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

#### **уметь:**

работать с компьютерными файлами;

осуществлять поиск информации на компьютерных носителях, в локальной и глобальной компьютерных сетях;

#### **владеть:**

представлением о тенденциях и перспективах развития информационных технологий;

В результате изучения дисциплины студент должен

#### **знать:**

технологии поиска информации;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

#### **уметь:**

работать с компьютерными файлами;

осуществлять поиск информации на компьютерных носителях, в локальной и глобальной компьютерных сетях;

использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;

осваивать технологии компьютерного проектирования.

#### **владеть:**

представлением о тенденциях и перспективах развития информационных технологий;

представлением о современной компьютерной графике, её возможностях;

возможностями графических программ;

навыками создания профессионально-ориентированных компьютерных моделей, плакатов.

## **2. Место дисциплины в структуре ООП**

Дисциплина изучается на 2,3 курсе в 4-5 семестрах.

Дисциплина «Информационные технологии в области дизайна» тесно связана с дисциплиной – «Компьютерные технологии в дизайне игрушки».

## **3. Объем дисциплины и виды учебной работы**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры		
		4	5	
<b>Аудиторные занятия</b>	108	36	72	
Лекции	20	8	12	
Практические занятия (ПЗ)	88	28	60	
Семинары (С)	-			
Лабораторные работы (ЛР)	-			
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	72	36	36	
В том числе:				
Курсовой проект (работа)	-			
Расчетно-графические работы	-	-	-	
Реферат				
<i>Другие виды самостоятельной работы</i>				
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	Д.зачет	Диф. зачет	Диф. зачет	
Общая трудоемкость зач. ед.	180 час	72	108	
	5	2	3	

#### 4. Содержание дисциплины

##### 4.1. Разделы дисциплин и виды занятий

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Лекц.	Практ. зан.	Лаб. зан.	Др.вид работ	СРС	всего
1	Основы теории информации, информационных технологий.	2	-	-	-	4	6
2	Редакторы векторной графики	2	6	-	-	4	12
3	Программа растровой графики	-	8	-	-	6	14
4	Программы для черчения.	2	-	-	-	6	8
5	Инструменты и палитры графических программ	2	8	-	-	6	16
6	Работа с текстом.	2	8	-	-	6	16
7	Создание сложносоставных объектов.	2	8	-	-	6	16
8	Импорт растровых изображений в графических программах и редакторах.	-	8	-	-	6	14
9	Инструменты для работы с текстом в графических редакторах	2	8	-	-	6	16
10	Инструменты и палитры графических программ.	2	8	-	-	6	16
11	Кисти графических программах. Типы кистей, их применение и настройка. Использование библиотек.	2	8	-	-	6	16

12	Работа с цветом: основные инструменты и палитры. Глобальные цвета. Использование цветовых библиотек. Градиенты. Декоративные заливки.	2	10	-	-	6	18
13	Инструмент «Штамп». Использование возможностей инструментов восстановления.	2	8	-	-	4	14
	Итого:	20	88	-	-	72	180

#### 4.2. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Основы теории информации, информационных технологий.	Для чего дизайнеру компьютерная графика. Продукт компьютерной графики. Программы векторной графики. Программы растровой графики. Программы для черчения. Программы редактирования текста. Цифровые изображения и модели цвета. Цели и задачи курса.
2	Редакторы векторной графики.	Программы векторной графики. О программе. Работа в программе. Основные понятия. плюсы и минусы программы. Интерфейс, основные инструменты, функции. Начало работы. Место программы в семействе программ Adobe. Основные понятия, инструменты. Интерфейс программы. Системные требования. Строка заголовка программы. Главное командное меню.
3	Программа растровой графики.	Фирма создатель. «Творческая сюита» Adobe. Основные программные продукты. Кому нужна эта программа. Загрузка программы. интерфейс программы. Палитра инструментов. Плюсы и минусы программы.
4	Программы для черчения.	Общие сведения. О программах. Назначение системы. Пользователи программы. Создание чертежей и 3D моделирование. Интерфейс программ. Основные инструменты. Основные операции.
5	Инструменты и палитры графических программ.	Инструменты рисования. Создание графических примитивов. Трансформирование, перемещение, копирование примитивов. Заливка и обводка. Создание объектов произвольной формы. Работа с контурами и опорными точками.
6	Работа с текстом.	Палитры «Символ» и «Абзац». Табуляция. Инструмент «Обтекание текстом». Особенности использования цвета, узора и градиента для окрашивания текста. Особенности использования цвета в тексте.
7	Создание сложносоставных	Палитра «Обработка контуров» и ее

	объектов	возможности для сложного редактирования объектов. Маскирование. Выполнение векторной иллюстрации с применением палитры «Обработка контуров» по заданному преподавателем рисунку.
8	Импорт растровых изображений в графических программах. Трассировка	Получение навыков настройки инструментов трассировки под конкретные задачи. Изучение особенностей работы с растровыми изображениями. Получение навыков трассировки и растеризации изображений. Выполнение настройки трассировки растровых изображений.
9	Инструменты для работы с текстом в графических редакторах	Разработка рекламного плаката. Создание различных текстовых эффектов с помощью изученных инструментов графических программ.
10	Инструменты и палитры графических программ.	Инструменты рисования. Создание графических примитивов. Трансформирование, перемещение, копирование примитивов. Заливка и обводка.
11	Кисти в графических программах. Типы кистей, их применение и настройка. Использование библиотек.	Типы кистей, их применение и настройка. Использование библиотек. Создание новых кистей.
12	Работа с цветом: основные инструменты и палитры. Глобальные цвета. Использование цветowych библиотек. Градиенты. Декоративные заливки.	Глобальные цвета. Использование цветowych библиотек. Градиенты. Декоративные заливки. Получение навыков создания и работы с градиентами и декоративными заливками. Выполнение векторного рисунка с применением заливки, обводки и сложной заливки градиентом.
13	Инструмент «Штамп». Использование возможностей инструментов восстановления.	Работа с инструментами восстановления. Применение инструментов восстановления в растровых изображениях. Техника ретуширования. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью данных инструментов.

### 4.3. Практические занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Редакторы векторной графики	Практическое занятие. Знакомство с графическими программами . - разбор интерфейса программ. -отличия , плюсы и минусы - создание простых форм; - линейный рисунок; - работа с точками, изменение кривизны линий; - заливка цветом, создание прозрачности, наложение цветов; - изображение собственных и падающих теней, как дополнительных векторных	6

		<p>объектов. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4.</p> <p>Инструменты и материалы: компьютер, создание композиции из примитивов.</p>	
2	Программа растровой графики	<p>Практическое занятие.</p> <p>Знакомство с интерфейсом -знакомство с инструментами</p> <p>-работа со слоями</p> <p>Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4.</p> <p>Инструменты и материалы: компьютер,, интернет ресурсы</p>	8
3	Инструменты и палитры графических программ	<p>Практическое занятие.</p> <p>Композиция из геометрических фигур:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание простых форм;</li> <li>- линейный рисунок;</li> <li>- работа с точками, изменение кривизны линий;</li> <li>- заливка цветом, создание прозрачности, наложение цветов;</li> <li>- изображение собственных и падающих теней, как дополнительных векторных объектов. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4.</li> </ul> <p>Инструменты и материалы: компьютер, рисунок геометрических предметов</p>	8
4	Работа с текстом	<p>Практическое занятие.</p> <p>Создание нового шрифта из имеющейся гарнитуры.</p> <p>работа со шрифтом;</p> <p>работа с точками, изменение кривизны линий;</p> <p>Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4.</p> <p>Инструменты и материалы: компьютер</p>	8
5	Создание сложносоставных объектов	<p>Практическое занятие.</p> <p>Создание обложки используя модульную сетку.</p> <p>создание простых форм;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- линейный рисунок;</li> <li>- работа с точками, изменение кривизны линий;</li> </ul> <p>работа со шрифтом;</p> <p>Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4.</p> <p>Инструменты и материалы: компьютер</p>	8
6	Импорт растровых изображений в	<p>Практическое занятие.</p> <p>Создание серии визиток.</p>	8

	графических программах. Инструменты для работы с текстом в графических редакторах.	-работа со шрифтом; -заливка цветом, создание прозрачности, наложение цветов; Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4.	
7	Инструменты и палитры графических программ. Кисти. Типы кистей, их применение и настройка. Использование библиотек.	Практическое занятие. Пейзаж. -работа с кистями. -работа со слоями Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки, интернет ресурсы	8
6	Работа с цветом: основные инструменты и палитры. Глобальные цвета. Использование цветовых библиотек. Градиенты. Декоративные заливки	Практическое занятие. Коллаж. -работа со слоями. - работа с библиотеками. -работа с фото. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки, интернет ресурсы	10
9	Инструмент «Штамп». Использование возможностей инструментов восстановления.	Практическое занятие. Реставрация фотографии. -работа с кистями. - работа со штампом. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото, интернет ресурсы	8
	<b>Итого:</b>		88

## 5. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

### 5.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

#### а) основная литература:

1.Самойлова, И. В. Формирование специальных компетенций бакалавров-дизайнеров средствами информационных технологий / И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : б.и., 2019. – 67 с.: ил., табл.,схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596251> (дата обращения: 06.02.2023). – Текст : электронный

#### б) дополнительная литература:

1.Деменкова, А. Б. Компьютерное обеспечение дизайнерской деятельности : методическое пособие : [16+] / А. Б. Деменкова ; Технологический университет. – Москва ; Берлин :

Директ-Медиа, 2019. – Часть 1. – 36 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572172>. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-0545-1. – Текст : электронный.

2. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696980> (дата обращения: 08.02.2023). – ISBN 978-5-8154-0626-1. – Текст : электронный..

3. Чикилевская Е.В. Компьютерные технологии и их применение в учебном процессе для выполнения графических проектов при проектировании игрушек. учебное пособие для студентов ВО направления 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) - Санкт-Петербург: ВШНИ, 2020.-52 с.

4. Михеева Е.В. «Информационные технологии в профессиональной деятельности», М. «Академия», 2009.

5. Михеева Е.В. «Практикум по информационным технологиям», М. «Академия», 2006.

### 5.2. Формы внеаудиторной самостоятельной работы

Наименование разделов, тем входящих в дисциплину	Формы внеаудиторной самостоятельной работы	Труд-сть В часах	Указание разделов и тем, отводимых на самостоятельное освоение обучающимися
Основы теории информации, информационных технологий.	Подготовка к лекционным и практическим занятиям; изучение рекомендованной литературы по теме;	4	Введение. Для чего дизайнеру информационные технологии. Продукты информационных технологий. Программы векторной графики. Программы растровой графики. Программы для черчения. Программы редактирования текста. Цифровые изображения и модели цвета.
Редакторы векторной графики.	Подготовка к практическим занятиям; Выполнение практического задания «Знакомство с программами графическими программами»	4	Программы векторной графики. Основные понятия. плюсы и минусы программы. Интерфейс, основные инструменты, функции.
Программа растровой графики.	Подготовка к практическим занятиям; Выполнение практического	6	Знакомство с интерфейсом графических программ. Назначение и состав редактора векторной графики. Понятие «растровое изображение».

	задания «Знакомство с интерфейсом графических программ		
Программы для черчения.	Подготовка к лекционным и практическим занятиям; изучение рекомендованной литературы по теме;	<b>6</b>	Общие сведения. О программах. Назначение системы. Пользователи программы. Создание чертежей и 3D моделирование. Интерфейс программ. Основные инструменты. Основные операции.
Инструменты и палитры графических программ.	Выполнение практического задания «Композиция из геометрических фигур»	<b>6</b>	Взаимное преобразование точек сглаживания и точек преломления. Средства упрощения созданных контуров.
Работа с текстом	Выполнение практического задания «Создание нового шрифта из имеющейся гарнитуры»	<b>6</b>	Палитры «Символ» и «Абзац». Табуляция. Инструмент «Обтекание текстом». Особенности использования цвета, узора и градиента для окрашивания текста. Особенности использования цвета в тексте.
Создание сложносоставных объектов.	Выполнение практического задания «Создание обложки используя модульную сетку»	<b>6</b>	Взаимное преобразование точек сглаживания и точек преломления. Средства упрощения созданных контуров.
Импорт растровых изображений в графических программах.	Выполнение практического задания «Создание серии визиток»	<b>6</b>	Получение навыков настройки инструментов трассировки под конкретные задачи. Изучение особенностей работы с растровыми изображениями.
Инструменты для работы с текстом в графических редакторах .	Выполнение практического задания «Создание серии визиток»	<b>6</b>	Создание различных текстовых эффектов с помощью изученных инструментов графических программ.
Инструменты и палитры графических программ.	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического	<b>6</b>	Инструменты рисования. Создание графических примитивов. Трансформирование, перемещение, копирование примитивов. Заливка и обводка. Применение к символам

	задания «Пейзаж»		готовых стилей графики. Создание и сохранение собственной библиотеки символов.
Кисти в графических программах. Типы кистей, их применение и настройка. Использование библиотек.	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического задания «Пейзаж»	<b>6</b>	Использование библиотек. Создание новых кистей Методы тонирования кистей.
Работа с цветом: основные инструменты и палитры. Глобальные цвета. Использование цветowych библиотек. Градиенты. Декоративные заливки .	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического задания «Коллаж»	<b>6</b>	Использование режима наложения цветов (overprint), его предназначение. Создание и использование цветowych групп. Палитра «Направляющая цвета». Совместное использование образцов цвета различными приложениями. Преобразование сетчатого объекта обратно в контурный объект. Искажение сетчатого объекта.
Инструмент «Штамп». Использование возможностей инструментов восстановления	Выполнение практического задания «Реставрация фотографии»	<b>4</b>	Техника ретуширования. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструментов графических программ. Настройка источников для клонирования.

## **6. Методическое обеспечение для аудиторной и внеаудиторной самостоятельной работы.**

**Зачет состоит из теоретической и практической части.**

### **Контрольные вопросы к зачету 4 семестра**

1. Определение, основные задачи компьютерной графики.
2. Классификация типов компьютерной графики.
3. Векторная графика. Объекты, их атрибуты.
4. Форматы векторных файлов.
5. Векторная графика, ее достоинства и недостатки.
6. Растровая графика. Пикселы.
7. Достоинства и недостатки растровой графики.
8. Система цветов RGB.
9. Система цветов CMYK.
10. Трассировка изображений, для чего нужна.

11. Что такое презентация? Подготовка презентаций. Программы для создания презентаций.
12. Технические средства компьютерной графики.
13. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
14. Примитивы компьютерной графики.
15. Понятие цвета в компьютерной графике.
16. Графические языки.

#### **Контрольные вопросы к зачету 5 семестра**

1. Создание нового изображения. Изменение основных параметров изображений. Способы отмены выполненных действий.
2. Кадрирование изображений. Коррекция изображений (обзорно).
3. Техника выделения областей изображения. Обзор способов выделения областей изображения.
4. Создание многослойного изображения. Зачем нужны слои. Способы создания слоя.
5. Особенности работы с многослойным изображением. Сохранение многослойного файла. Выделение и связывание нескольких слоев.
6. Трансформация содержимого слоя. Операции со слоями. Слияние слоев. Создание коллажей.
7. Техника рисования. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти.
8. Непрозрачность, режимы наложения.
9. Использование инструментов коррекции изображения.
10. Сканирование и коррекция изображения. Приемы сканирования.
11. Обработка изображения после сканирования. Повышение резкости. Коррекция изображения.
12. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.
13. Быстрая маска. Использование маски слоя для сложного многослойного монтажа.
14. Основные операции коррекции изображения. Способы автоматической коррекции.
15. Технические средства компьютерной графики.
16. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
17. Примитивы компьютерной графики.
18. Понятие цвета в компьютерной графике.
19. Графические языки.

#### **Требования, предъявляемые к практической части.**

**Практические задания должны быть выполнены в полном объеме в соответствии с темой задания.**

Применение информационных технологий в учебном процессе, использование мультимедийного оборудования

Творческий подход к практическим заданиям.

Четкость и аккуратность исполнения заданий.

**Самостоятельная работа студентов заключается в подготовке к практическим занятиям:**

-подготовка необходимых инструментов и материалов,

-изучение литературы,

-подбор изображений для использования в практических заданиях,

-использование электронных ресурсов.

Активная форма самостоятельной аудиторной и внеаудиторной работы - Веб-квест. Веб-квестом называется специальным образом организованный вид самостоятельной исследовательской деятельности, для выполнения которой студенты осуществляют поиск информации в сети Интернет по указанным адресам.

Они создаются для того, чтобы рационально использовать время самостоятельной работы студентов, быстро находить необходимую разнообразную информацию, использовать полученную информацию в практических целях и для развития навыков критического мышления, анализа, синтеза и оценки информации.

### **Критерии оценивания результатов обучающихся**

Аттестация обучающихся в форме зачёта проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине.

Шкала оценивания	Описание
отлично 86-100 баллов	Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, на высоком художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Студент демонстрирует высокую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.
хорошо 71- 85 баллов	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, на хорошем художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Студент демонстрирует хорошую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.
удовлетворительно 41-70 баллов	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания. Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям.
неудовлетворительно 0-40 баллов	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний. Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Работа отличается низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не соответствует требованиям.

## **7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

ПК	Содержание ПК	Технология формирования ПК	КОС оценивания	б-рейтинговая шкала
<b>ОПК-7</b> способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<b>Знать:</b> базовые системные программы и пакеты прикладных программ	Лекция: лекция дискуссия	Устный опрос	<b>- пороговый 0-40</b> низкий уровень знаний о современных информационных технологий, качества и сроках выполнения задания. <b>-стандартный 41-70</b> слабый уровень знаний о современных информационных технологий, качества и сроках выполнения задания. <b>-продвинутый 71-85</b> знания о современных информационных технологий, качества и сроках выполнения задания. <b>-высокий 86-100</b> высокий уровень знаний о современных информационных технологий, качества и сроках выполнения задания.
	<b>Уметь:</b> работать с компьютерными файлами; осуществлять поиск информации на компьютерных носителях, в локальной и глобальной компьютерных сетях;	Практическое задание	Просмотр выполненных заданий	
	<b>Владеть:</b> представлением о тенденциях и перспективах развития информационных технологий	Практическое задание	Просмотр выполненных заданий	

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### а) основная литература:

1.Самойлова, И. В. Формирование специальных компетенций бакалавров-дизайнеров средствами информационных технологий / И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : б.и., 2019. – 67 с.: ил., табл.,схем. – Режим доступа: по подписке. – URL:

<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596251> (дата обращения: 06.02.2023). – Текст : электронный

#### **б) дополнительная литература:**

1. Деменкова, А. Б. Компьютерное обеспечение дизайнерской деятельности : методическое пособие : [16+] / А. Б. Деменкова ; Технологический университет. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2019. – Часть 1. – 36 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572172>. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-0545-1. – Текст : электронный.
2. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»: [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696980>. – ISBN 978-5-8154-0626-1. – Текст : электронный..
3. Чикилевская Е.В. Компьютерные технологии и их применение в учебном процессе для выполнения графических проектов при проектировании игрушек. учебное пособие для студентов ВО направления 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) - Санкт-Петербург: ВШНИ, 2020.-52 с.
4. Михеева Е.В. «Информационные технологии в профессиональной деятельности», М. «Академия», 2009.
5. Михеева Е.В. «Практикум по информационным технологиям», М. «Академия», 2006.

#### **9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

1. Михеева Е.В. «Информационные технологии в профессиональной деятельности», М. «Академия», 2014.
2. Михеева Е.В. «Практикум по информационным технологиям», М. «Академия», 2013.
3. Жук, Ю. А. Мультимедийные технологии : учеб. пособие : – Сыктывкар :СЛИ, 2012.

#### **10. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины**

Цель методических рекомендаций - обеспечить студенту бакалавриата (далее - студенту) оптимальную организацию процесса изучения дисциплины, а также выполнения различных форм самостоятельной работы.

Студентам необходимо ознакомиться:

с содержанием рабочей программы дисциплины (далее - РПД), с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры, формами аудиторной, практической и самостоятельной работы.

Программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне игрушки» реализуется в процессе проведения практических занятий, бесед, лекций. Самостоятельная работа студентов консультируется и контролируется преподавателем. Теоретический ответ и выполненные практические задания рассматриваются и анализируются на зачете, где преподавателем оцениваются по пятибалльной шкале, с уточнением балльной оценки. Итоги полученных оценок на зачете отражаются в экзаменационной ведомости и зачетной книжке студента.

#### **Рекомендации по подготовке к лекционным занятиям (теоретический курс)**

##### **Лекции:**

**вводная** – определение основных вопросов, структурный обзор, обозначение основных направлений, особенностей;

**лекция-дискуссия** – это взаимодействие преподавателя и студентов, свободный обмен мнениями, идеями и взглядами по исследуемому вопросу;

**лекция- беседа** – диалог с аудиторией является наиболее распространенной и сравнительно простой формой активного вовлечения студентов в учебный процесс. Эта лекция предполагает непосредственный контакт преподавателя с аудиторией. Преимущество лекции-беседы состоит в том, что она позволяет привлекать внимание студентов к наиболее важным вопросам темы, определять содержание и темп изложения учебного материала с учетом особенностей студентов;

**Студентам необходимо:**

перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;

на отдельные лекции приносить соответствующий материал на бумажных носителях, представленный лектором на портале или присланный на «электронный почтовый ящик группы» (таблицы, графики, схемы). Данный материал будет охарактеризован, прокомментирован, дополнен непосредственно на лекции;

перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам. Если разобраться в материале опять не удалось, то обратитесь к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях. Не оставляйте «белых пятен» в освоении материала.

**Рекомендации по подготовке к практическим занятиям**

В течении двух семестров студенты выполняют ряд практических заданий, которые защищают на занятиях, подтверждая выполненную работу демонстрацией теоретических знаний.

Студентам следует:

-до очередного практического занятия подготовить необходимые инструменты и материалы;

-приносить с собой необходимый иллюстративный материал к занятию;

-изучить и проанализировать собранный теоретический и иллюстративный материал;

-в начале занятий задать преподавателю вопросы по качеству и пригодности отобранного иллюстративного материала.

**Критерии подготовленности студентов к практическому занятию:**

-ориентация в подготовленном теоретическом и иллюстративном материале;

-подготовленные необходимые инструменты для практического занятия;

-наличие вопросов к преподавателю по качеству и пригодности отобранного иллюстративного материала.

**Методические рекомендации по заданиям для самостоятельной работы**

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение заданий, которые ориентированы на подготовительную работу к практическим занятиям. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно.

Студентам следует:

- отобрать необходимый теоретический и иллюстративный материал в электронном или письменном/наглядном варианте;

- четко выполнять требования по подбору иллюстративного материала.

- выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения.

### **11. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Занятия проводятся в учебной аудитории, кабинете информационных технологий для занятий практического типа, текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций, самостоятельной учебной работы обучающихся № 204.

Перечень основного оборудования: комплект мультимедийного оборудования: системный блок и монитор; комплект учебной мебели, учебная доска, персональные компьютеры в сборе по количеству учащихся:

Учебно-наглядные пособия: демонстрационные материалы для проведения лекционных и практических занятий,

Перечень лицензионного программного обеспечения: антивирусная защита Avast!, Windows, Microsoft Office