


АНО ВО «МОСКОВСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
 А.И. Ковалева
«22» октября 2018 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»**

Б1.В.ОД.12

Направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн»

Профиль подготовки – «Графический дизайн»

Квалификация выпускника – бакалавр

Форма обучения – очная, очно-заочная

Кафедра дизайна

Москва 2018

Рабочая программа дисциплины «Информационные технологии в дизайне» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профилю – «Графический дизайн» и рабочими учебными планами, утвержденным ректором АНО ВО «Московский гуманитарный университет».

Автор: Зинюк О. В. – к.т.н., доцент, профессор кафедры дизайна Московского гуманитарного университета

Эксперт: Васильев А. А. – профессор, заведующий кафедрой художественного проектирования предметно-пространственной среды, декан художественно-технологического факультета Российского государственного университета туризма и сервиса, член Союза художников РФ

ОБСУЖДЕНО

на заседании кафедры дизайна
«04» октября 2018 г., протокол № 3.

ОДОБРЕНО

Методической комиссией факультета рекламы, журналистики и дизайна
«12» октября 2018 г., протокол № 2.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» являются развитие у обучающихся теоретических знаний и практических навыков по использованию технологии обработки информации разных типов с помощью компьютерной техники, приобретение умений использовать эти знания в профессиональной деятельности и формирование необходимых компетенций.

Основными задачами дисциплины являются:

- изучение основных аспектов современных информационных технологий в профессиональной деятельности (дизайне), требований к составу информации, ее содержанию и функциям;
- выработка умения самостоятельного решения различных дизайнерских задач с использованием возможностей информационных технологий;
- изучение прикладных вопросов компьютерных и сетевых технологий, возможностей их использования в процессе дизайнерской деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к вариативной части дисциплин блока 1 «Дисциплины (модули)» по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплин в части использования информационных технологий в рамках среднего общего и среднего профессионального образования, таких как «Информатика» и «Технологии», а также на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплины «Основы производственного мастерства».

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является предшествующей для изучения дисциплин «Компьютерные технологии», «Проектирование», «Технологии полиграфии», «Основы WEB – дизайна».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В данном разделе содержится описание перечня планируемых результатов обучения по дисциплине «Информационные технологии в дизайне», соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль – «Графический дизайн».

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-6 – способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

ОПК-7 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуе-

мом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– общую характеристику информационных процессов в дизайне; этапы создания базовой презентации; основы работы с растровой и векторной графикой;

– общую характеристику информационных технологий в дизайне; этапы создания деловой графики; виды преобразования изображений;

– назначение и функции операционной системы; состав, назначение и порядок использования палитр графических программ; программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.

Уметь:

– работать в браузерах и интернете; работать в различных графических редакторах; создавать сайты с линейной структурой;

– использовать прикладное программное обеспечение; регулировать параметры векторных и растровых изображений; планировать структура web-сайта;

– работать в локальных сетях; работать в средах создания деловой документации; планировать файловую структуру сайта.

Владеть:

– навыками создания электронных презентаций; навыками создания и редактирования векторных и растровых изображений; навыками разработки элементов web-страниц;

– навыками кодирования и компьютерной обработки разных типов информации; навыками модификаций презентаций; публикации сайтов;

– навыками организации информации; презентационными технологиями; навыками создания многослойных графических объектов.

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

4.1. Структура дисциплины

4.1.1 Очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Трудоемкость по семестрам	
		3 семестр	4 семестр
		72 часа	72 час.
Аудиторные занятия (всего)	72	36	36
Занятия лекционного типа	-	-	-
Занятия семинарского типа (практич., семин., лаборат. и др.)	72	36	36
Самостоятельная работа (всего)	45	36	9
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	27	Зачет	Экзамен 27

4.1.2 Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Трудоемкость по семестрам	
		4 семестр	5 семестр
		72 часа	72 часа
Аудиторные занятия (всего)	40	20	20
Занятия лекционного типа	-	-	-
Занятия семинарского типа (практич., семин., лаборат. и др.)	40	20	20
Самостоятельная работа (всего)	77	52	25
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	27	Зачет	Экзамен 27

4.2. Учебно-тематический план дисциплины

4.2.1 Очная форма обучения

Номер раздела	Наименование раздела/темы	Часов по учебной (рабочей) программе					Отрабатываемые компетенции
		Всего в уч. плане по разделу /теме	Аудиторная работа			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего	в том числе			
				Лекции	Практич. занятия		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Обработка информации при решении задач проектирования	24	12		12	12	
1.1	Программные средства сбора, передачи, обработки и накопления информации	8	4		4	4	ОПК-6
1.2	Операционные системы	8	4		4	4	ОПК-7
1.3	Файловые структуры	8	4		4	4	ОПК-7
2	Презентационные технологии	28	14		14	14	
2.1	Создание базовой презентации в PowerPoint	8	4		4	4	ОПК-7
2.2	Модификация презентации в PowerPoint	8	4		4	4	ОПК-7
2.3	Представление презентации	12	6		6	6	ПК-6
3	Деловая графика в оформлении печатных рекламных документов	20	10		10	10	
3.1	Работа с шаблонами в MS Visio	8	4		4	4	ОПК-6
3.2	Подготовка Visio-документа	12	6		6	6	ПК-6
	Зачет						
	Всего 3 семестр	72	36		36	36	
4	Основы работы с растровой графикой	15	12		12	3	
4.1	Настройка и интерфейс Photoshop	5	4		4	1	ОПК-6
4.2	Инструменты рисования и заливки в Photoshop	5	4		4	1	ОПК-7
4.3	Настройка и коррекция изображения в Photoshop	5	4		4	1	ПК-6
5	Основы работы с векторной графикой	17	14		14	3	

5.1	Настройка и интерфейс CorelDraw	5	4		4	1	ОПК-6
5.2	Инструменты рисования и заливки в CorelDraw	5	4		4	1	ПК-6
5.3	Работа с фигурным текстом в CorelDraw	7	6		6	1	ОПК-6
6	Создание Web-сайта и его публикация в Интернете	13	10		10	3	
6.1	Планирование Web-сайта. Создание сайта средствами MS Office	5	4		4	1	ОПК-7
6.2	Публикация сайта в Интернете	8	6		6	2	ПК-6
	Экзамен	27				27	
	Всего 4 семестр	72	36		36	36	
	Итого	144	144		72	72	

4.2.2 Очно-заочная форма обучения

Номер раздела	Наименование раздела/темы	Часов по учебной (рабочей) программе					Отрабатываемые компетенции
		Всего в уч. плане по разделу /теме	Аудиторная работа			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего	в том числе			
				Лекции	Практич. занятия		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Обработка информации при решении задач проектирования	24	6		6	18	
1.1	Программные средства сбора, передачи, обработки и накопления информации	8	2		2	6	ОПК-6
1.2	Операционные системы	8	2		2	6	ОПК-7
1.3	Файловые структуры	8	2		2	6	ОПК-7
2	Презентационные технологии	28	8		8	20	
2.1	Создание базовой презентации в PowerPoint	8	2		2	6	ОПК-7
2.2	Модификация презентации в PowerPoint	12	4		4	8	ОПК-7
2.3	Представление презентации	8	2		2	6	ПК-6
3	Деловая графика в оформлении печатных рекламных документов	20	6		6	14	
3.1	Работа с шаблонами в MS Visio	8	2		2	6	ОПК-6
3.2	Подготовка Visio-документа	12	4		4	8	ПК-6
	Зачет						
	Всего 4 семестр	72	20		20	52	
4	Основы работы с растровой графикой	15	6		6	9	
4.1	Настройка и интерфейс Photoshop	5	2		2	3	ОПК-6
4.2	Инструменты рисования и заливки в Photoshop	5	2		2	3	ОПК-7
4.3	Настройка и коррекция изображения в Photoshop	5	2		2	3	ПК-6

5	Основы работы с векторной графикой	16	8		8	8	
5.1	Настройка и интерфейс CorelDraw	4	2		2	2	ОПК-6
5.2	Инструменты рисования и заливки в CorelDraw	7	4		4	3	ПК-6
5.3	Работа с фигурным текстом в CorelDraw	5	2		2	3	ОПК-6
6	Создание Web-сайта и его публикация в Интернете	14	6		6	8	
6.1	Планирование Web-сайта. Создание сайта средствами MS Office	6	2		2	4	ОПК-7
6.2	Публикация сайта в Интернете	8	4		4	4	ПК-6
	Экзамен	27				27	
	Всего 5 семестр	72	20		20	52	
	Итого	144	40		40	104	

4.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Обработка информации при решении задач проектирования

Тема 1.1. Программные средства сбора, передачи, обработки и накопления информации (практическое занятие). Носители информации. Кодирование и компьютерная обработка разных типов информации: числовой, текстовой, графической, видео, звуковой. Информационные технологии в офисе. Программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач. Базы данных, информационные системы и локальные сети компьютеров. Технология мультимедиа.

Тема 1.2. Операционные системы, файловые структуры (практическое занятие). Назначение и функции операционной системы (ОС). Прикладное программное обеспечение. Интерфейс ОС MS Windows. Концепция рабочего стола. Технология Drag'n'Drop. Концепция объекта. Типы объектов MS Windows и их свойства. Концепция окна. Настройка параметров интерфейса MS Windows: рабочего стола, мыши, клавиатуры. Типы и параметры шрифтов.

Тема 1.3. Организация файловой системы MS Windows (практическое занятие). Имя и полное имя файла, маршрутизация файлов. Организация файловой структуры на дисках. Свойства файла, папки, дискеты, винчестера. Типы файлов и запуск приложений. Установка и удаление приложений.

Раздел 2. Презентационные технологии

Тема 2.1. Создание базовой презентации в PowerPoint (практическое занятие). Элементы среды PowerPoint. Работа с текстом в режиме структуры. Работа с текстом в режиме слайдов. Создание слайдов с диаграммами и графиками. Создание слайдов с организационными диаграммами. Создание слайдов с таблицами.

Тема 2.2. Модификация презентации в PowerPoint (практическое занятие). Смена шаблона, цветовой схемы и стиля презентации. Форматирование диаграмм и графиков. Использование режима сортировщика слайдов. Добавление аннотаций и графики. Рисование графических объектов. Вставка растровой графики и работа с библиотекой ClipArt.

Тема 2.3. Представление презентации (практическое занятие). Создание

печатного текста и 35-мм слайдов. Создание слайд-фильмов. Выдача презентации. Работа PowerPoint совместно с другими приложениями

Раздел 3. Деловая графика в оформлении печатных рекламных документов

Тема 3.1. Работа с шаблонами в MS Visio (практическое занятие). Работа в среде деловой графики MS Visio. Шаблоны. Фигуры и линии. Соединение, связывание, объединение фигур. Текст как фигура и как элемент фигуры при создании рисунка. Направляющие линии и точки привязки. Построение перспективы. Построение диаграмм разных типов.

Тема 3.2. Подготовка Visio-документа (практическое занятие). Подготовка дизайна Visio-документа в рекламных целях.

Раздел 4. Основы работы с растровой графикой

Тема 4.1. Настройка и интерфейс Photoshop (практическое занятие). Установка и регулировка параметров проекта, рабочего пространства (размеры, фон, цветность, качество изображения). Панель инструментов программы. Состав, назначение и порядок использования инструментов выделения, перемещения, редактирования изображения. Регулировка параметров инструментов. Палитры программы. Состав, назначение и порядок использования палитр программы. Регулировка параметров палитр.

Тема 4.2. Инструменты рисования и заливки в Photoshop (практическое занятие). Инструменты создания и трансформирования форм. Цветность объектов и фона. Установка цветности переднего плана и фона. Палитры цвета. Градиентная заливка.

Тема 4.3. Настройка и коррекция изображения в Photoshop (практическое занятие). Масштаб изображений. Палитры масштабирования. Направляющие линейки и масштабная сетка. Угол поворота изображения. Типы текста в программе. Палитры форматирования шрифта. Декоративный текст. Обработка текста (тени, внутренние тени, цвет, фактура заливки).

Раздел 5. Основы работы с векторной графикой

Тема 5.1. Настройка и интерфейс CorelDraw (практическое занятие). Основные элементы окна CorelDraw. Контекстные меню. Работа с документами. Создание нового документа. Создание многостраничного документа. Открытие, закрытие и сохранение документа. Элементы настройки программы. Линейки. Регулировка линеек. Настройка параметров линеек. Направляющие. Координатные сетки. Режимы привязки. Слои. Элементы и настройка интерфейса.

Тема 5.2. Инструменты рисования и заливки в CorelDraw (практическое занятие). Создание прямоугольников. Закругление углов. Эллипсы. Многоугольники и звезды. Спирали. Сетки. Стандартные фигуры. Модель произвольной линии. Инструменты рисования криволинейных форм. Специализированные линии чертежей. Равномерная заливка. Цветовые палитры. Задание цвета заливки объектов, используемого по умолчанию. Использование цветовых палитр. Градиентные заливки. Создание линейной, радиальной, конической, квадратной градиентной заливки. Редактирование градиентных заливок. Узор-

ные заливки. Растровые узорные заливки. Текстурные заливки.

Тема 5.3. Работа с фигурным текстом в CorelDraw (практическое занятие). Текст и его параметры. Шрифт и его атрибуты. Параметры текста. Виды текста (простой и фигурный) и текстовые объекты. Ввод текста и инструмент Text. Преобразование вида текста. Выделение текста. Форматирование текста. Использование стилей. Редактирование текста. Трансформация текста, текстовых рамок и текстовых дорожек. Компонировка текста. Различные виды преобразований текста. Заливки и контуры текстовых объектов.

Раздел 6. Создание Web-сайта и его публикация в Интернете

Тема 6.1. Создание Web-страницы средствами MS Office (практическое занятие). Планирование и создание Web-сайта. Создание домашней страницы. Файловая структура сайта. Компоненты страниц сайта. Связывание страниц сайта с помощью гиперссылок.

Тема 6.2. Публикация сайта в Интернете (практическое занятие). Размещение файлов сайта в файловой структуре сервера провайдера. Регистрация сайта в службе провайдера и поисковых системах. Модификация и поддержка Web-сайта.

5. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

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

Компетенции, закрепленные за дисциплиной ОП ВО:

а) общепрофессиональная компетенция (ОПК):

ОПК-6 – способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

В процессе овладения данной компетенцией обучающийся должен:

Знать: общую характеристику информационных процессов в дизайне; этапы создания базовой презентации; основы работы с растровой и векторной графикой.

Уметь: работать в браузерах и интернете; работать в различных графических редакторах; создавать сайты с линейной структурой.

Владеть: навыками создания электронных презентаций; навыками создания и редактирования векторных и растровых изображений; навыками разработки элементов web-страниц.

ОПК-7 – способность 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.

В процессе овладения данной компетенцией, обучающийся должен:

Знать: общую характеристику информационных технологий в дизайне;

этапы создания деловой графики; виды преобразования изображений.

Уметь: использовать прикладное программное обеспечение; регулировать параметры векторных и растровых изображений; планировать структура web-сайта.

Владеть: навыками кодирования и компьютерной обработки разных типов информации; навыками модификаций презентаций; публикации сайтов.

б) профессиональная компетенция (ПК):

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: назначение и функции операционной системы; состав, назначение и порядок использования палитр графических программ; программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.

Уметь: работать в локальных сетях; работать в средах создания деловой документации; планировать файловую структуру сайта.

Владеть: навыками организации информации; презентационными технологиями; навыками создания многослойных графических объектов.

Схема фонда оценочных средств промежуточной аттестации дисциплины, отражающая этапы формирования компетенций, проводимой в форме зачета/ экзамена

№ п/п	Раздел (тема) рабочей программы	Контролируемые компетенции	Оценочное средство
1	2	3	4
1	Р 1. Т. 1.1 Программные средства сбора, передачи, обработки и накопления информации	ОПК-6	№№ зач. билетов: 1-6 тренинг №1 типовое задание №1
2	Р 1. Т. 1.2 Операционные системы	ОПК-7	№№ зач. билетов: 7-9 тренинг №2 типовое задание №2
3	Р 1. Т. 1.3 Файловые структуры	ОПК-7	№№ зач. билетов: 10-12 практ. раб. в группе №1 типовое задание №3
4	Р 2. Т. 2.1 Создание базовой презентации в PowerPoint	ОПК-7	№№ зач. билетов: 13,14 тренинг №3 типовое задание №4
5	Р 2. Т. 2.2 Модификация презентации в PowerPoint	ОПК-7	№№ зач. билетов: 15-17 тренинг №4 типовое задание №5
6	Р 2. Т. 2.3 Представление	ПК-6	№№ зач. билетов: 18-20

	презентации		тренинг №5 типовое задание №6
7	Р 3. Т. 3.1 Работа с шаблонами в MS Visio	ОПК-6	№№ зач. билетов: 21-25 тренинг №6 типовое задание №7
8	Р 3. Т. 3.2 Подготовка Visio-документа	ПК-6	№№ зач. билетов: 26-30 тренинг №7 типовое задание №8
9	Р 4. Т. 4.1 Настройка и интерфейс Photoshop	ОПК-6	№№ экз. билетов: 1-5 тренинг №8 типовое задание №9
10	Р 4. Т. 4.2 Инструменты рисования и заливки в Photoshop	ПК-6	№№ экз. билетов: 6-10 тренинг №9 типовое задание №10
11	Р 4. Т. 4.3 Настройка и коррекция изображения в Photoshop	ОПК-6	№№ экз. билетов: 11-13 практ. раб. в группе №2 типовое задание №11
12	Р 5. Т. 5.1 Настройка и интерфейс CorelDraw	ОПК-7	№№ экз. билетов: 14-16 практ. раб. в группе №3 типовое задание №12
13	Р 5. Т. 5.2 Инструменты рисования и заливки в CorelDraw	ПК-6	№№ экз. билетов: 17-19 тренинг №10 типовое задание №13
14	Р 5. Т. 5.3 Работа с фигурным текстом в CorelDraw	ОПК-6	№№ экз. билетов: 20,21 практ. раб. в группе №4 типовое задание №14
15	Р 6. Т. 6.1 Планирование Web-сайта. Создание сайта средствами MS Office	ОПК-7	№№ экз. билетов: 22-27 практ. раб. в группе №5 типовое задание №15
16	Р 6. Т. 6.2 Публикация сайта в Интернете	ПК-6	№№ экз. билетов: 28-30 тренинг №11 типовое задание №16

5.2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Код компетенции	Показатели компетенции(ий)	Критерий оценивания	Шкала оценивания
1	2	3	4
ОПК-6	Знать: общую характеристику информационных процессов в дизайне; этапы создания базо-	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено

вой презентации; основы работы с растровой и векторной графикой.	Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
	Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
	Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
Уметь: работать в браузерах и интернете; работать в различных графических редакторах; создавать сайты с линейной структурой.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
	Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено
	Не умеет решать практи-	Не удовлетвори-

		ческие задачи.	тельно/ не зачтено
	Владеть: навыками создания электронных презентаций; навыками создания и редактирования векторных и растровых изображений; навыками разработки элементов web-страниц.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено
ОПК-7	Знать: общую характеристику информационных технологий в дизайне; этапы создания деловой графики; виды преобразования изображений.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные	Не удовлетворительно/ не зачтено

		ные вопросы или затрудняется с ответом.	
Уметь: использовать прикладное программное обеспечение; регулировать параметры векторных и растровых изображений; планировать структура web-сайта.		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Удовлетворительно/ зачтено
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
Владеть: навыками кодирования и компьютерной обработки разных типов информации; навыками модификаций презентаций; публикации сайтов.		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено

			не зачтено
ПК-6	Знать: назначение и функции операционной системы; состав, назначение и порядок использования палитр графических программ; программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.	Показывает глубокие знания, грамотно излагает ответ, полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Отлично/ зачтено
		Показывает глубокие знания, достаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности.	Хорошо/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, недостаточно полно отвечает на все вопросы, в том числе дополнительные.	Удовлетворительно/ зачтено
		Показывает недостаточные знания, не способен аргументированно и последовательно излагать материал, допускает грубые ошибки, неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Уметь: работать в локальных сетях; работать в средах создания деловой документации; планировать файловую структуру сайта.	Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Отлично/ зачтено
		Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, но не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно умеет применять полученные зна-	Удовлетворительно/ но/

		ния для решения конкретных практических задач, не может предложить альтернативные решения анализируемых проблем.	зачтено
		Не умеет решать практические задачи.	Не удовлетворительно/ не зачтено
	Владеть: навыками организации информации; презентационными технологиями; навыками создания многослойных графических объектов.	Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности.	Отлично/ зачтено
		Владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, но затрудняется оценить результат своей деятельности.	Хорошо/ зачтено
		Недостаточно владеет навыками, необходимыми для профессиональной деятельности, затрудняется оценить результат своей деятельности.	Удовлетворительно/ зачтено
		Отсутствие навыков.	Не удовлетворительно/ не зачтено

5.3. Типовые контрольные задания и материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине

5.3.1. Комплект типовых заданий

№ п/п	Раздел (тема) рабочей программы	Содержание типовых заданий
1	2	3
1	Р 1. Т. 1.1 Программные средства сбора, передачи, обработки и накопления информации	Кодирование и компьютерная обработка разных типов информации. Программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи и отображения информации в решении дизайнерских задач.
2	Р 1. Т. 1.2 Операционные системы	Назначение, структура, основные понятия и особенности ОС.
3	Р 1. Т. 1.3 Файловые структуры	Проводник MS Windows. Технология Drag'n'Drop при копировании и пере-

1	2	3
		мещении объектов в MS Windows. Создание, удаление, перемещение, копирование папки и файлов в среде MS Windows. Буфер обмена. Ярлыки для программы, папки, документа.
4	Р 2. Т. 2.1 Создание базовой презентации в PowerPoint	Создание презентации на тему «Московский гуманитарный университет», содержащую слайды: титульный лист с логотипом МосГУ; объект Word Art «Московский гуманитарный университет»; текст: краткая справка о МосГУ; диаграммы: количество обучающихся, количество преподавателей; организационная диаграмма: управление МосГУ; таблица – факультеты и кафедры.
5	Р 2. Т. 2.2 Модификация презентации в PowerPoint	Модификация презентации на тему «Московский гуманитарный университет» следующим образом: добавить в шаблон слайдов логотип МосГУ; изменить цветовую схему на сине-белую; выбрать стиль слайдов «Деловой»; изменить тип диаграмм на гистограммы; добавить аннотации (пояснения содержания) ко всем слайдам; вставить пять фотографий и три элемента ClipArt.
6	Р 2. Т. 2.3 Представление презентации	Представить презентацию на тему «Московский гуманитарный университет» в следующем виде: добавить анимацию перехода от слайда к слайду; добавить анимацию логотипа и диаграмм; настроить показ презентации в автоматическом режиме; внедрить в презентацию объект Excel.
7	Р 3. Т. 3.1 Работа с шаблонами в MS Visio	Создание диаграмм мозговой атаки с использованием фигур с трафаретов Brainstorming Shapes и Legend Shapes.
8	Р 3. Т. 3.2 Подготовка Visio-документа	Создание схемы офисного помещения с помощью трафаретов Cubicles, Office Accessories, Office Equipment, Office Furniture.
9	Р 4. Т. 4.1 Настройка и интерфейс Photoshop	Создание электронного набора копий экранов по настройке Photoshop: диало-

1	2	3
		ги настройки параметров нового документа; диалоги настройки рабочего пространства документа; раскрытые инструменты с описанием возможности настройки параметров на панели свойств.
10	Р 4. Т. 4.2 Инструменты рисования и заливки в Photoshop	Создание изображения из контуров. Применить различные виды трансформации к изображениям. Выявить различия между свободной трансформацией и выбранной из меню. Изменить заливки фона, плана и объектов. Создать свою градиентную заливку и текстуру.
11	Р 4. Т. 4.3 Настройка и коррекция изображения в Photoshop	Создать текстурный текст с использованием приемов работы: создание текста, установка параметров текста (шрифт, начертание, размер, цвет); создание искаженного текста; совмещение текста с текстурой (фотографией).
12	Р 5. Т. 5.1 Настройка и интерфейс CorelDraw	Настроить параметры документа CorelDraw: настроить параметры линейки, сети и направляющих; создать четыре слоя в документе; изменить настройки слоя 1: запретить редактирование; настроить параметры привязки объектов к сетке.
13	Р 5. Т. 5.2 Инструменты рисования и заливки в CorelDraw	Создать изображение, состоящее из элементов: модель автомобиля, собранная из стандартных фигур; изображение животного, созданное кривой Безье; изображение здания с проставленными размерами; объемное изображение здания, созданное с помощью выдавливания.
14	Р 5. Т. 5.3 Работа с фигурным текстом в CorelDraw	Создать фигурный текст: МосГУ и простой текст: Московский гуманитарный университет. Изменить параметры шрифта: размер, начертание, гарнитура. Преобразовать фигурный текст в кривую, сдвинуть символы друг относительно друга. Применить к тексту инструмент выдавливания.

1	2	3
15	Р 6. Т. 6.1 Планирование Web-сайта. Создание сайта средствами MS Office	Создать одностраничный сайт на произвольную тему. В сайте создать пять дополнительных страниц. Вставить на домашнюю страницу баннер, бегущую строку, фотографии. Вставить на дополнительные страницы нумерованный и маркированный списки, таблицы, фотографии, интерактивные кнопки, счетчик посещений. Создать на домашней странице гиперссылки на все дополнительные страницы.
16	Р 6. Т. 6.2 Публикация сайта в Интернете	Провести анализ услуг провайдеров и выбрать наиболее рациональный. Провести виртуальную регистрацию сайта в файловой структуре провайдера. Провести виртуальную регистрацию сайта.

5.3.2. Вопросы к зачету/экзамену

Вопросы к зачету:

1. Способы кодирования разных типов информации.
2. Способы компьютерной обработки разных типов информации.
3. Программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
4. Программные средства получения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
5. Программные средства накопления информации в решении проектных и дизайнерских задач.
6. Программные средства хранения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
7. Программные средства обработки информации в решении проектных и дизайнерских задач.
8. Программные средства передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
9. Программные средства передачи информации в решении проектных и дизайнерских задач.
10. Программные средства воспроизведения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
11. Программные средства отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
12. Организация файловой системы MS Windows.
13. Организация текста в режиме слайдов в MS PowerPoint.
14. Форматирование текста в режиме слайдов в MS PowerPoint.

15. Создание слайда с оргдиаграммой и его форматирование в MS PowerPoint.
16. Создание слайдов с диаграммами в MS PowerPoint.
17. Создание слайдов с графиками в MS PowerPoint.
18. Возможности управления слайд фильмом в MS PowerPoint.
19. Установка и настройка эффектов анимации в MS PowerPoint.
20. Настройка продолжительности показа презентации в MS PowerPoint.
21. Виды шаблонов в MS Visio.
22. Соединение фигур в MS Visio.
23. Связывание фигур в MS Visio.
24. Объединение фигур в MS Visio.
25. Направляющие линии и для построения перспективы в MS Visio.
26. Точки привязки в MS Visio.
27. Варианты использования текста для создания рисунка в MS Visio.
28. Типы диаграмм и их построение в MS Visio.
29. Создание сетевых диаграмм в MS Visio.
30. Создание схемы офисного помещения в MS Visio.

Вопросы к экзамену:

1. Основные отличия программ растровой графики от программ векторной графики.
2. Вид и состав цветов цветовой модели RGB.
3. Вид и состав цветов цветовой модели CMYK.
4. Виды форматов в программах растровой графики.
5. Виды форматов в программах векторной графики.
6. Назначение и особенности основных составляющих частей рабочего пространства программы Photoshop.
7. Создание послойного изображения в Photoshop.
8. Управление режимами наложения слоев и стилями в Photoshop.
9. Импорт и экспорт изображения в(из) программу Photoshop.
10. Создание узорных и градиентных заливок в Photoshop.
11. Создание текстурных заливок в Photoshop.
12. Приемы создания объемных объектов в Photoshop.
13. Ввод текста в изображение Photoshop.
14. Назначение и особенности основных составляющих частей рабочего пространства программы CorelDraw.
15. Импорт и экспорт изображения в(из) программу CorelDraw.
16. Опорные точки. Виды опорных точек. Корректировка опорных точек CorelDraw.
17. Структура нелинейных объектов в CorelDraw.
18. Создание узорных и градиентных заливок в CorelDraw.
19. Создание текстурных заливок CorelDraw.
20. Приемы создания объемных объектов в CorelDraw.
21. Ввод текста в изображение CorelDraw.

22. Виды информационных ресурсов Internet.
23. Протоколы передачи данных в сети Internet.
24. Наиболее распространенные WWW-браузеры.
25. Виды и создание гиперссылок.
26. Структура Internet сайта.
27. Расшифровать последовательность символов «bender@vasjuku.ru».
28. Расшифровать последовательность символов «http://www.pogoda.ru/index.html».
29. Порядок подготовки и отправки электронного письма адресату.
30. Работа с поисковыми системами Internet: Yandex, Rambler, Google.

5.3.3. Тематика практических работ в группах

1. Групповая дискуссия по вариантам организации хранения информации.
2. Разработка творческого проекта группового дизайна журнала в Photoshop.
3. Групповая дискуссия по вариантам настройки рабочего пространства в CorelDraw.
4. Разработка творческого проекта группового дизайна открытки с использованием фигурного текста в CorelDraw.
5. Групповая дискуссия по вариантам организации рекламного Web-сайта.

5.3.4. Тематика тренингов

1. Практический кейс: подборка программных средств сбора, передачи, обработки и накопления информации для решения дизайнерских задач.
2. Деловая игра: аргументация выбора оптимальной операционной системы из трех (Windows, Linux, MacOS) для решения дизайнерских задач.
3. Деловая игра: создание вариантов презентации для представления заданной фирмы.
4. Деловая игра: подбор вариантов оформления презентации по заданной тематике.
5. Деловая игра: подбор варианта представления выбранной фирмы на выставке в виде электронной презентации.
6. Практический кейс: создание подборки шаблонов MS Visio для создания интерьера помещения.
7. Компьютерная симуляция: имитация наложения созданного в MS Visio проекта интерьера на реальный Internet-проект.
8. Практический кейс: создание подборки изображений в соответствии с выбранной тематикой буклета.
9. Практический кейс: создание подборки изображений в соответствии с выбранной тематикой журнала.
10. Деловая игра: создание вариантов дизайна открытки в CorelDraw по заданной тематике.
11. Компьютерная симуляция: имитация экспорта проекта созданных Web-страниц в действующий сайт.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

Общепрофессиональные компетенции ОПК-6, ОПК-7 отрабатываются в процессе выполнения самостоятельной работы и практических занятий в форме тренингов (кейсы, деловые игры, компьютерные симуляции), практической работы в группах (разработка информационных и творческих проектов, групповые дискуссии).

Профессиональная компетенция ПК-6 отрабатывается в процессе выполнения самостоятельной работы и практических занятий в форме разработки целевых проектов, создания презентаций, а также в форме решения ситуационных задач по заданным темам.

Текущая аттестация проводится в следующих формах:

- 1) защита практических работ, выполняемых на занятиях;
- 2) защита самостоятельных работ;
- 3) выполнения тестовых заданий;
- 4) выполнения контрольных работ;
- 5) оценки участия обучающихся в свободной дискуссии.

Промежуточная аттестация – устный зачет по курсу в конце третьего семестра, устный экзамен по курсу в конце четвертого семестра для очной формы обучения и устный зачет по курсу в конце четвертого семестра, устный экзамен по курсу в конце пятого семестра для очно-заочной формы обучения.

Критерии оценивания ответа обучающегося

Высшим баллом **«отлично» (зачтено)** аттестуется обучающийся, полностью овладевший программным материалом или точно и полно выполнивший практические задания. При этом он проявляет самостоятельность в суждениях, умение представить тезисный план ответа; владение теорией, умение раскрыть содержание проблемы; свободное оперирование научным аппаратом, умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, апеллировать к источникам. Обучающийся, опираясь на межпредметные связи, показывает способность связать научные положения с будущей практической деятельностью; умение делать аргументированные выводы; уверенно, логично, последовательно и грамотно излагать ответ на вопрос.

Оценка **«хорошо» (зачтено)** ставится, если обучающийся овладел программным материалом, умеет оперировать основными категориями и понятиями изучаемой отрасли знаний, но самостоятельность суждений, знание литературы у него более ограничены. Он умеет представить план ответа; владеет теорией, раскрывающей проблему; умеет иллюстрировать основные теоретические положения конкретными примерами и практики. Вместе с тем допускает ошибки в ходе ответа на вопросы. Умеет делать аргументированные выводы; уверенно, логично, последовательно и грамотно излагает ответ на вопрос.

Оценка **«удовлетворительно» (зачтено)** ставится обучающемуся, который в основном знает материал программы, в целом верно выполнил задания, но знания его неполны и поверхностны, самостоятельные суждения отсутствуют. Обучающийся имеет представление о требованиях практики в своей професси-

ональной области, знает основную литературу, обладает необходимыми умениями. Может оперировать основными понятиями и категориями изучаемой науки, но допускает ошибки в ответе, обнаруживает пробелы в знаниях. Умеет делать выводы; грамотно излагает ответ на вопрос.

Оценка «**неудовлетворительно**» (**не зачтено**) ставится, если обучающийся демонстрирует незнание или непонимание учебного материала, не владеет навыками, овладение которыми предусмотрено программой дисциплины, не может выполнить предложенных заданий, не знаком с основной рекомендованной литературой. Это проявляется в отсутствии плана ответа, существенных ошибках при изложении материала, трудностях в практическом применении знаний, неумении сформулировать выводы.

6. Методические рекомендации преподавателям по технологии реализации дисциплины

По учебному курсу преподавателю целесообразно использовать следующие образовательные технологии:

– средства активизации познавательной и инновационной деятельности обучающихся: обучение в сотрудничестве (темы 2.1, 3.2); проблемное обучение (темы 4.3, 5.2); межпредметная интеграция (темы 2.1, 2.2, 6.1, 6.2);

– современные и новые технологии организации учебного процесса: компьютерные игровые технологии, основанные на принципах моделирования (темы 2.2, 6.1); групповые технологии (темы 4.3, 5.2); технология модульного обучения (темы 3.1, 3.2); технология проектного обучения (темы 2.3, 6.1);

– научно-инновационные технологии: работа с Интернет-ресурсами (все разделы); локальные и сетевые образовательные технологии дистанционного обучения (все разделы); информационно-коммуникационные технологии (все разделы).

По дисциплине проводятся следующие виды интерактивных занятий: тренинги (темы 1.1, 1.2, 2.1, 3.2), практическая работа в группах (темы 2.1, 2.2, 3.2), разработка проекта (темы 6.1, 6.2), решение ситуационных задач (темы 4.2, 4.3, 5.2, 5.3).

Практические занятия проводятся под руководством преподавателя в компьютерных классах, оснащенных рабочими местами по числу обучающихся в подгруппе. Целью практических занятий является обучение обучающихся использованию профессиональных приемов работы с программными средствами, предназначенными для повышения эффективности решения практических задач на рабочем месте дизайнера. Эти приемы работы могут быть использованы обучающимся и в образовательном процессе при подготовке широкого круга материалов по другим учебным дисциплинам для экономии времени на выполнении рутинных операций.

План проведения практических занятий предполагает самостоятельную подготовку обучающегося к каждому занятию по заданию преподавателя. Частью такой подготовки является выполнение заданий, выдаваемых преподавателем на самостоятельную работу. Самостоятельная работа – важная составля-

ющая часть высшего образования. Ее организация во многом определяет эффективность учебного процесса и способствует выработке навыков самообразования. Самостоятельная работа включает подготовку обучающихся к практическим занятиям и зачету. Эта подготовка состоит в знакомстве с содержанием соответствующих разделов учебных пособий и выполнении заданий, выдаваемых преподавателем на занятиях.

7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» ориентирована на применение обучающимися освоенных технологий в будущей профессиональной деятельности дизайнера и непосредственно в образовательном процессе с целью повышения его эффективности и качества. В ходе изучения курса «Информационные технологии в дизайне», с учетом его объема и формулируемых его целей и задач, обучающимся следует уделять особое внимание следующим вопросам: изучение основных аспектов современных информационных технологий в профессиональной деятельности (дизайне), требований к составу информации, ее содержанию и функциям; выработка умения самостоятельного решения различных дизайнерских задач с использованием возможностей информационных технологий; изучение прикладных вопросов компьютерных и сетевых технологий, возможностей их использования в процессе дизайнерской деятельности; освоение базовой системы знаний, отражающих вклад информационных технологий в формирование современного мира; овладение умением и навыками строить, анализировать и преобразовывать информационные модели дизайнерской деятельности, используя при этом информационные коммутиационные технологии; анализировать информационные процессы, протекающие в системах различной деятельности, в том числе при изучении других дисциплин; развитие интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов и средств информационных технологий в профильных и других сферах деятельности; приобретение опыта построения компьютерных моделей, реализации информационных проектов.

Сдача зачета/экзамена предполагает индивидуальное выполнение итогового задания, выдаваемого преподавателем с учетом текущей успеваемости и посещаемости занятий обучающимися.

Вопросы для самопроверки при подготовке к зачету

1. Как осуществляется кодирование разных типов информации?
2. Как осуществляется компьютерная обработка разных типов информации?
3. Назовите программные средства получения и накопления информации в решении проектных и дизайнерских задач.
4. Назовите программные средства хранения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
5. Назовите программные средства обработки и передачи информации в решении проектных и дизайнерских задач.

6. Назовите программные средства воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.
7. Перечислите функции операционной системы.
8. Охарактеризуйте прикладное программное обеспечение.
9. Как производится настройка параметров интерфейса MS Windows: рабочего стола, мыши, клавиатуры.
10. Как организована файловая система MS Windows?
11. Как организована файловая структура на дисках?
12. Опишите форматирование текста в режиме слайдов.
13. Опишите реорганизацию текста в режиме слайдов.
14. Как осуществляется создание слайда с оргдиаграммой и его форматирование.
15. Опишите процесс создания слайдов с диаграммами и графиками.
16. Перечислите возможности управления слайд фильмом.
17. Как добавить в презентацию MS PowerPoint новый слайд?
18. Как установить и изменить эффекты анимации в MS PowerPoint?
19. Как настроить продолжительность показа слайда в MS PowerPoint?
20. Что понимают под шаблонами в MS Visio?
21. Как выполняется соединение фигур в MS Visio?
22. Как выполняется связывание фигур в MS Visio?
23. Как выполняется объединение фигур в MS Visio?
24. Как используются направляющие линии для построения перспективы в MS Visio?
25. Как используются точки привязки для построения перспективы в MS Visio?
26. Какие варианты использования текста вы можете предложить для создания рисунка?
27. Какие типы диаграмм могут быть построены средствами MS Visio?
28. Рекламные документы какого типа имеет смысл создавать в среде MS Visio?
29. Опишите порядок подготовки и отправки электронного письма адресату.
30. Опишите порядок работы с поисковыми системами Internet: Yandex, Rambler, Google.

Вопросы для самопроверки при подготовке к экзамену

1. Каковы основные отличия программ растровой графики от программ векторной графики?
2. Каков вид и состав цветов цветовой модели RGB и CMYK?
3. Что такое «графический формат»? Какие виды форматов используются в программах растровой графики? Назначение и структура различных форматов.
4. Какие основные отличительные особенности программы Photoshop, как программы растровой графики?
5. Что такое рабочее пространство программы CorelDraw? Назначение и

особенности основных составляющих частей рабочего пространства

6. Как импортировать и экспортировать изображение в (из) программы(у) Photoshop и CorelDraw? Команды и порядок действий при импорте и экспорте файлов изображения.

7. Что такое панель инструментов программы? Примеры «настройки» отдельных, наиболее часто встречающихся инструментов программ Photoshop и CorelDraw.

8. Какова структура нелинейных объектов в программе в Photoshop и CorelDraw? Опорные точки. Виды опорных точек. Корректировка опорных точек.

9. Что такое градиентная заливка?

10. Создание градиентных заливок в Photoshop и CorelDraw.

11. Как имитировать объем объектов.

12. Приемы создания объемных объектов в Photoshop и CorelDraw.

13. Как ввести тексты в изображение Photoshop и CorelDraw?

14. Какие виды текстов можно вводить в программах?

15. Как изменить масштаб изображения рисунка в Photoshop и CorelDraw?

16. Перечислите информационные ресурсы, которые предлагает пользователям Интернет.

17. Перечислите основные сервисы сети Интернет.

18. Какие протоколы передачи данных используются в сети Интернет?

19. Какие WWW-браузеры наиболее распространены?

20. Что означает аббревиатура HTML?

21. Что такое гиперссылка?

22. Что такое гипертекст?

23. Что обозначают термином «Web-сайт»?

24. Как устроена страница сайта?

25. Как расшифровывается последовательность символов «<http://www.pogoda.ru/index.html>»?

26. Что такое начальная страница Web-сайта?

27. Что такое электронная почта?

28. Что такое электронный почтовый ящик?

29. Как подготовить и отправить письмо адресату?

30. Что собой представляет и как расшифровывается последовательность символов «bender@vasjuku.ru»?

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (включая самостоятельную работу)

а) Основная литература:

1. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.В. Макарова. — Электрон. текстовые данные. — Омск: Омский государственный технический университет, 2015. — 239 с. —

978-5-8149-2115-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>

б) Дополнительная литература:

1. Григорьева И. В. Компьютерная графика: учебное пособие / Григорьева И. В. Изд-во: Прометей, Московский педагогический государственный университет, 2012. 298 с. (<http://www.iprbookshop.ru18579>)

2. Зинюк О. В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений: учебное пособие / Зинюк О. В. Изд-во: Московский гуманитарный университет, 2011. 80 с. (<http://www.iprbookshop.ru8608>)

3. Зинюк О. В. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений: учебное пособие / Зинюк О. В. Изд-во: Московский гуманитарный университет, 2011. 96 с. (<http://www.iprbookshop.ru8609>)

в) Информационное обеспечение и базы данных

1. Базы данных Федерального государственного учреждения культуры Российская библиотека искусств – <http://liart.ru/ru/pages/eresorses/bd>.

2. Базы данных Российской национальной библиотеки – <http://nlr.ru/res/bd>.

3. Поисковые системы Internet: Yandex, Rambler, Google.

4. Базы данных по компьютерной графике «Demiart» – <https://demiart.ru>.

ЭБС, к которым имеют доступ обучающиеся (на договорной основе)

1. <http://www.biblio-online.ru/> ЭБС издательства «Юрайт» - Электронно-библиотечная система, коллекция электронных версий книг.

2. <http://www.iprbookshop.ru/> - ЭБС IPR BOOKS - Современный ресурс для получения качественного образования, предоставляющий доступ к учебным и научным изданиям, необходимым для обучения и организации учебного процесса в МосГУ.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

По учебному курсу в целом используется материально-техническое обеспечение: специализированные аудитории с мультимедийным комплексом для проведения лекционных занятий и следующим программным обеспечением: программный комплекс Windows, редактор для создания и демонстрации электронных презентация MS Power Point; а также специализированные компьютерные классы с программным обеспечением: Quack Xpress, MS Windows, MS Office, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.

Помещения для самостоятельной работы студентов: читальный зал библиотеки МосГУ, аудитории №107, №514, №417, №225 (3 учебный корпус), аудитория №16 (1 учебный корпус), аудитория №311 (учебный корпус В), аудитория №35 (2 учебный корпус), укомплектованные специализированной мебелью и оснащенный компьютерной техникой с возможностью выхода в Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

В Университете созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья. Имеются учебные аудитории, предназначенные для

проведения всех видов учебных занятий и самостоятельной работы обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

10. Особенности обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья

Организация образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с «Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса» Министерства образования и науки РФ от 08.04.2014г. № АК-44/05вн и «Положением об обучении инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья», утвержденным ректором АНО ВО «Московский гуманитарный университет» от 30.05.2018 г.

Подбор и разработка учебных материалов для обучающегося с ограниченными возможностями здоровья производится с учетом их индивидуальных особенностей.

Предусмотрена возможность обучения по индивидуальному графику.