

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ ИМЕНИ
ДМИТРИЯ ХВОРОСТОВСКОГО»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Уровень основной образовательной программы бакалавриат

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Графический дизайн

Форма обучения: очная

Факультет: художественный

Кафедра: «Дизайн»

Красноярск, 2024

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г., № 1015).

Рабочая программа дисциплины разработана и утверждена на заседании кафедры 18.05.2021 г., протокол № 10.

Рабочая программа актуализирована на заседании кафедры 17.06.2024 г., протокол № 14.

Разработчики:

Профессор, М.П. Куликова

Заведующий кафедрой «Дизайн»
профессор, С.С. Ливак.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью освоения учебной дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» является формирование знаний, умений и навыков по работе с медиа данными, реализации пользовательских интерфейсов в информационных продуктах и веб-контенте. Ознакомление с основами программирования взаимодействия медиа данных с пользователем, знание основных форматов представления графического, видео, звукового материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах.

1.2 Задачи изучения дисциплины:

- освоение навыков работы с специализированными программами;
- совершенствование навыков работы в 2D и 3D программных средах (Adobe Creative Cloud, Corel Graphics Suite, Autodesk 3D MAX);
- получения знаний о современных технических форматах видео- и анимационных файлов
- создание благоприятных условий применения новых знаний и навыков в практической деятельности графического дизайнера

Применение ЭО и ДОТ

При реализации дисциплины может применяться электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Данная учебная дисциплина закладывает методологические основы для развития и совершенствования студента в области профессиональной работы со специализированными программами для разработки видео- и анимационного контента.

Дисциплина « Компьютерные технологии в дизайне» изучается на 2, 3 семестрах на 1 и 2 курсе обучения. Форма итогового контроля по дисциплине – зачет в конце 2-го семестра и зачет с оценкой в конце 3-го семестра обучения, отведенного для изучения данной дисциплины. Входные знания и умения обучающегося соответствуют компетенциям, приобретенным в процессе обучения в художественном вузе и подтвержденным на вступительном экзамене.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций
<p>ПК-2 <i>Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</i></p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приемы поиска, отбора, систематизации и использования информации для выполнения проекта; • специфику проектной деятельности в графическом дизайне; • методы предпроектного анализа, проектных исследований, методику и средства дизайн-проектирования <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов; • обосновывать новизну собственных концептуальных решений; • навыками составления технического задания и проектной документации <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основами предпроектного анализа; • навыками составления технического задания и проектной документации; • профессионально анализировать свою работу, грамотно и кратко её обосновывать и проводить устную защиту
<p>ПК-4. <i>Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</i></p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации; • назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной дизайнерской задачи; • создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками работы с пакетом дизайнерских программ для создания и верстки дизайн-макетов; • компьютерными графическими программами для переложения и доводки рисованных объектов на цифровые технологии; • инструментарием и возможностями графических

	пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями
--	--

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Вид учебной работы			Всего часов
	2	3	
Аудиторные занятия (всего)	38	30	68
лекционных	-	-	-
практических	38	30	68
индивидуальных	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	34	6	40
Часы контроля (подготовка к экзамену)	-	-	-
Вид промежуточной аттестации	зачет	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой
Общая трудоемкость, час	72	36	108
ЗЕ	2	1	3

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Содержание разделов дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Кол-во ауд. часов	Компетенции
Модуль 1. Творческое программирование (2, 3 семестры)	Семестр (кол-во часов)	68	
Раздел 1.1. Информационные технологии HTML+CSS (2семестр)	1.1.1. Понятия хостинга, домена, IP-адреса. Принципов работы поисковых систем, порядок работы над проектом создания интернет ресурса в WEB-студии.	6	ПК-2, ПК-4
	1.1.2. Понятие тегов, кодировка, структура страницы, теги заголовков, параграф, логическое выделение	6	
	1.1.3. Теги списков, ссылок, вставки изображений. Построение таблиц. Теги логической разметки.	6	
	1.1.4. Синтаксис CSS и способы внедрения стилей в HTML-документ. Свойства цвета и фона, свойства шрифтов, текстов	6	
	1.1.5. Боксовая модель CSS, свойства позиционирования элементов, обтекание	6	
	1.1.6. Модульная сетка в веб-дизайне, особенности	8	

	создания макета, шаблонов страниц сайта в программе Photoshop		
Раздел 1.2. Основы HTML+CSS верстки (3 семестр)	1.2.1. Работа с программой Photoshop в контексте создания дизайн-макета сайта, основные инструменты и функции программы, работа с цветом в HTML, структурирование дизайн-макета в слоях, понятие модульной сетки для веб-дизайна.	10	ПК-2, ПК-4
	1.2.2. Разработка дизайн-макета сайта в Photoshop на примере сайта сувенирной мастерской.	10	
	1.2.3. Разработка HTML+CSS шаблона страниц сайта на примере сайта сувенирной мастерской	10	
	Всего	68	

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Adobe GoLive CS2. Создание Webсайтов: дизайн, анимация, графика, баннеры: учеб.пособие.- М.,2006
2. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М.А. Райтмана. - М. : Эксмо, 2014. - 432с.+1электрон.опт.диск (DVD)
3. Мэрдок, К.Л. 3ds max 5. Библия пользователя / пер.с англ.А.Л.Соколенко, А.В.Франчука. - М.;СПб.;Киев : Вильямс, 2003.
4. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М.А. Райтмана. - М. : Эксмо, 2014. - 432с.+1электрон.опт.диск (DVD)
5. Анимация от А до Я: от сценария до зрителя / Джин Энн Райт. - М. : ГИТР, 2006.

6.2. Дополнительная литература

1. Молочков В.П. Photoshop CS3 для фотографов и дизайнеров.- СПб.,2007.- (+ видеокурс)
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова.- СПб.: Символ-Плюс, 2007
3. Акулов О.А. , Медведев Н.В. Информатика: базовый курс: учебник для вузов.- М., 2008
4. Алексеев А.П. Введение в Web-дизайн: учеб. пособие.- М., 2008
5. Сотворение фильма, или несколько интервью по служебным вопросам : о фильмах, о "Союзмультфильме" и о себе рассказывают, беседуют, спорят: драматурги, режиссеры, художники, композиторы, актеры, операторы / сост. Н.Я. Венжер. - М. : ВТПО Киноцентр, 1990.

6. Громов, Е.С. С.Алимов: Мультипликация, книжная и станковая графика. - М.: Сов. художник, 1990.
7. Animation Now! Анимация сегодня / ed. Julius Wiedemann. - Koln : TASCHEN, 2004. - 574s.+ 1 эл. опт.диск (DVD) : il.
8. Разговор об анимации: [круглый стол в редакции ДИ] // ДИ(Диалог искусств): журнал Московского музея современного искусства.- 2016.- №4.- С.62-65.

6.3. Необходимые базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Электронная библиотечная система федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского» (ЭБС СГИИ имени Д. Хворостовского). – URL: <http://192.168.2.230/opac/app/webroot/index.php> (в локальной сети вуза) или <http://80.91.195.105:8080/opac/app/webroot/index.php> (в сети интернет).
2. Электронная библиотечная система Издательства «Лань». - URL: <https://e.lanbook.com>
3. Электронная библиотечная система «Юрайт». - URL: <https://urait.ru/catalog/organization/1E5862E7-1D19-46F7-B26A-B7AF75F6ED3D>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - URL: http://elibrary.ru/org_titles.asp?orgsid=13688
5. Национальная электронная библиотека - проект Российской государственной библиотеки. - URL: <https://rusneb.ru/>
6. Информационно-правовая система "Консультант Плюс". - Доступ осуществляется со всех компьютеров локальной сети вуза.

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Материально-технические условия для реализации образовательного процесса

Для проведения аудиторных занятий и организации самостоятельной работы по дисциплине Институт располагает на праве собственности материально техническим обеспечением образовательной деятельности: помещениями, соответствующими действующим противопожарным правилам и нормам, и оборудованием:

Для аудиторных занятий:

Подиумы для постановок, мольберты, столы, стулья, стеллажи

Для организации самостоятельной работы:

1. Компьютерным классом с возможностью выхода в Интернет;
2. Библиотека, укомплектованная фондом печатных, аудиовизуальных и электронных

документов, с наличием:

- читальных залов, в которых имеются автоматизированные рабочие места с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет;

- фонотеки, оборудованной аудио и видео аппаратурой, автоматизированными рабочими местами с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза.

При использовании электронных изданий Институт обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе с выходом в Интернет в соответствии с объемом изучаемых дисциплин. Каждому обучающемуся предоставляется доступ к сети интернет в объеме не менее 2 часов в неделю.

8. ТРЕБУЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения:

Операционная система: (Microsoft Corporation) Windows 7.0, Windows 8.0.

Приложения, программы: Microsoft Office 13, Adobe Reader 11.0 Ru, WinRAR, АИБСАbsotheque Unicode (со встроенными модулями «веб-модуль ОПАС» и «Книгообеспеченность»), программный комплекс «Либер. Электронная библиотека», модуль «Поиск одной строкой для электронного каталога AbsOPACUnicode», модуль «SecView к программному комплексу «Либер. Электронная библиотека».

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1. Шкалы оценивания и критерии оценки

2.1 Критерии оценивания курсовой работы

Курсовая работа подготавливается студентом в режиме консультаций на практических занятиях, а также в рамках самостоятельной работы.

Цель работы – научить иллюстрировать и анимировать тексты и смыслы, развить творческие способности, освоить базовые принципы профессиональных техник и технологий иллюстрации и анимации.

Итоговая оценка суммируется исходя из результатов текущего, промежуточного и итогового контроля

Для оценивания по пятибалльной системе

критерии	оценка			
	2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
<p>– Способность к восприятию, обобщению и анализу информации</p> <p>– Качество и сложность выполненного задания и его художественная составляющая</p> <p>– Приобретение практических навыков работы с программными средствами компьютерного дизайна для решения творческих задач в профессиональной деятельности</p>	<p>Содержание курса не освоено, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой учебных заданий не выполнены, либо содержит грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий.</p>	<p>Содержание курса освоено частично, некоторые практические компетенции не сформированы, предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с большим количеством ошибок.</p>	<p>Содержание курса освоено полностью, необходимые практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными ошибками, ни одно из выполненных заданий не оценено минимальным количеством баллов.</p>	<p>Содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено количеством баллов, близким к максимальному.</p>

2. Типовые контрольные задания

3.1 Практические задания на самостоятельную работу

(текущий контроль)

Задания	Курсовая работа	Максимальное кол-во баллов
	Модуль 1. Творческое программирование Раздел 1.1. Информационные технологии (2 семестр)	100 (общее)
1.1.1.	Понятия хостинга, домена, IP-адреса. Принципов работы поисковых систем, порядок работы над проектом создания интернет ресурса в WEB-студии	15
1.1.2.	Понятие тегов, кодировка, структура страницы, теги заголовков, параграф, логическое выделение	15
1.1.3.	Теги списков, ссылок, вставки изображений. Построение таблиц. Теги логической разметки.	15
1.1.4.	Синтаксис CSS и способы внедрения стилей в HTML-документ. Свойства цвета и фона, свойства шрифтов, текстов	15
1.1.5.	Боксовая модель CSS, свойства позиционирования элементов, обтекание	20
1.1.6.	Модульная сетка в веб-дизайне, особенности создания макета, шаблонов страниц сайта в программе Photoshop	20
	Раздел 1.2. Основы HTML+CSS верстки (3 семестр)	100 (общее)
1.2.1.	Работа с программой Photoshop в контексте создания дизайн-макета сайта, основные инструменты и функции программы, работа с цветом в HTML, структурирование дизайн-макета в слоях, понятие модульной сетки для веб-дизайна.	30
1.2.2.	Разработка дизайн-макета сайта в Photoshop на примере сайта сувенирной мастерской.	30
1.2.3.	Разработка HTML+CSS шаблона страниц сайта на примере сайта сувенирной мастерской	40

Критерии оценивания выполнения практического задания

По окончании изучения каждого раздела производится подсчет баллов и перевод их в традиционную систему оценок.

Соответствие оценок в 100-балльной шкале традиционным оценкам:

Оценка в 100-балльной шкале	Оценка в традиционной шкале
84–100	5 (отлично)
67–83	4 (хорошо)
50–66	3 (удовлетворительно)
0–49	2 (неудовлетворительно)

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

4.1. Формы контроля по дисциплине и характер их проведения

Структура изучения дисциплины «Компьютерные технологии в

дизайне» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафедрального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** проходит в виде зачета в конце 2 семестра и зачета с оценкой в конце 3 семестра обучения по данной дисциплине, на итоговом кафедральном и ректорском просмотре.

4.2. Процедура аттестации

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения курсовых заданий.

Результатом работы по данной дисциплине является представленный на защиту курсовой проект в конце каждого раздела.

В расчет принимается мнение руководителя о профессиональных навыках студента, о его умении планомерно работать в определенный временной промежуток, генерировать и отстаивать свои концептуальные и графические идеи, уметь прислушиваться и учитывать замечания руководителя и преподавателей кафедры, высказанные во время промежуточных просмотров.