

Автономное образовательное учреждение
высшего образования Ленинградской области
«Государственный институт экономики, финансов, права и технологий»

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по образовательной
деятельности и цифровой
трансформации



В.Н. Чумаков

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»

Направление подготовки
54.03.01 – Дизайн
(уровень бакалавриата)

Направленность (профиль) образовательной программы
Дизайн костюма

Форма обучения
Очная

Гатчина
2023

Рабочая программа по дисциплине «Компьютерный дизайн» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (далее ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 – Дизайн направленность (профиль) подготовки – Дизайн костюма

Уровень: бакалавриат

Организация-разработчик: АОУ ВО ЛО «Государственный институт экономики, финансов, права и технологий»

Разработчик:

преподаватель кафедры дизайна костюма Алексеенко Е.В.



Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна костюма
«11» сентября 2023 г. Протокол №2

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП,

зав.кафедрой дизайна костюма



/ Самоненко О. С.

Оглавление

1. Пояснительная записка	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	5
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	6
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий	6
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)	8
7. Фонд оценочных и методических материалов для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	9
8. Перечень основной, дополнительной учебной литературы, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	16
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	17
10. Особенности освоения дисциплины для лиц с ограниченными возможностями здоровья	21
11. Перечень информационных технологий, профессиональных баз данных, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем	22
12. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	23

1. Пояснительная записка

Создание видео-презентации является продолжением программы создания авторского модного портфолио. Вопрос заключается не столько в том, что данная информация может сделать для обучающегося, сколько в том, что он, будучи студентом, а впоследствии выпускником, может сделать с этой информацией.

Здесь выступает главная задача курса по «Компьютерный дизайн»: в области дизайна костюма – упорядочить «знания», бессистемно распространяемые коммуникацией и развить творческую личность, при сохранении её индивидуальности и творческих способностей. Формирование соответствующих компетенций необходимо для предметной подготовки бакалавра в области формирования системных знаний об информационных процессах и использовании информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности.

Значимость курса определяется необходимостью информационной культуры для решения профессиональных задач, связанных с подготовкой бакалавра. Когнитивная составляющая этой компетенции основана на знании информационных процессов, реализуемых, в том числе, с помощью компьютера. Деятельностная составляющая формируется на основе использования компьютера для обработки и передачи информации в процессе решения профессиональных задач.

Цель освоения дисциплины «Компьютерный дизайн»: освоение студентами информационных технологий и применение их в профессиональной деятельности;

- обеспечение общей грамотности при работе презентационного видео ряда;
- развитие индивидуальных творческих возможностей.
- позиционирования себя как специалиста грамотно демонстрирующего свои способности.

В процессе достижения цели решаются следующие задачи:

- получение навыков использования программного продукта для обработки авторских цифровых изображений в режиме презентационного видео ряда;
- обучение студентов основам работы с видео файлами, сочетание видео с растровыми изображениями, получение практических навыков работы в программе MovieMaker;
- обучение студентов основам работы приёмами монтажа и получение практических навыков;
- применение полученных знаний в творческой практике.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Дисциплина *Б1.В.02 «Компьютерный дизайн»*: участвует в формировании следующих компетенций:

Код и содержание компетенции	Дисциплинарная формулировка планируемых результатов обучения
ПК-6 Способность художественно-технической разработки видео-презентации авторской коллекции моделей одежды	Знать: различные способы сбора, обработки и представления информации, приводить примеры. Уметь: применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления в различных форматах профессиональной информации. Владеть: навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина *Б1.В.02 «Компьютерный дизайн»* является дисциплиной базовой части учебного плана по направлению *54.03.01 «Дизайн»*.

Шифр компетенции	Предшествующие дисциплины учебного плана, в которых осваивается компетенция	Последующие дисциплины учебного плана, в которых осваивается компетенция
ПК-6	Модное портфолио	Производственная практика (Преддипломная практика) Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины «Компьютерный дизайн» составляет 5 зачетных единиц или 180 академических часов.

Семестр		6	7	Всего, ак. часов
Общая трудоемкость (всего ак. часов / з.ед)		72/2	108/3	180/5
Контактная работа	Лекции	16	32	48
	Практические занятия	16	16	32
Самостоятельная работа		31	24	55
Вид промежуточной аттестации	Зачёт	-	-	-
	Экзамен	0,25/8,75	2,5/33,5	

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.

Распределение часов учебной работы студентов

№	Наименование раздела дисциплины (тема)	Трудоемкость				Содержание
		всего	лекции	практич. занятия	самост. работа	
6 семестр						
1.	Введение.	8	4	4	-	Тема 1. Теоретическое знакомство со специализированным программным обеспечением, необходимым для проектирования и визуализации видео ряда..

2.	Знакомство с современными компьютерными технологиями необходимыми для визуализации.	27	6	6	15	<p>Тема 1.Ознакомление с современными информационными технологиями для формирования библиотеки элементов презентации</p> <p>Тема 2.Знакомство с основными принципами работы в программе AdobePhotoshop, MovieMaker/AdobeAftereffects</p> <p>Тема 3.Знакомство с приёмами подготовки и технологией создания видео-презентаций и видео эффектов.</p>
3.	Практическая работа .	28	6	6	16	<p>Тема 1.Выполнение упражнений в программах AdobePhotoshop, MovieMaker/AdobeAftereffects</p> <p>Тема 2.Получение необходимых знаний и практических навыков в работе с фильтрами и переходами между видео роликами и изображениями.</p>
	Экзамен	41		9	32	
	Итого за 6 семестр	72	16	25	31	
7 семестр						
4.	Индивидуальная работа студента. Выполнение дизайн-проекта средствами растровой графики и редактора AdobeAfterEffects	42	20	10	12	<p>Тема 1.Выбор аналогов для работы с определенным стилем, обоснование данного выбора, выстраивание видео ряда. Использование современных информационных источников (Интернет) для поиска и применения необходимого программного обеспечения.</p> <p>Тема 2.Стилистики подачи презентации на основе публикации авторского портфолио . Визуализация творческого замысла в программах AdobePhotoshop, MovieMaker / AdobeAftereffects</p>
5.	Защита и обоснование дизайн проекта.	30	12	6	12	<p>Тема 1.Представление итоговой работы в виде видеопрезентации с текстовыми блоками,комментирующими видео ряд.</p> <p>Тема 2. Подготовка краткого сообщение о результатах проделанного исследования.</p>
	Экзамен	68		36	32	
	Итого за 7 семестр	108	32	52	24	
	Итого	180	48	77	55	

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Самостоятельная работа студентов

№	Виды самостоятельной работы	Трудоемкость, ак. часы	Форма контроля*
1.	Проработка теоретического материала, работа в библиотеке и с интернет - источниками.	10	Консультация преподавателя, собеседование
2.	Подготовка к практическим занятиям: подбор, структурирование наглядного материала.	15	Просмотр, собеседование
3.	Подготовка к текущей аттестации. работа над творческими заданиями.	15	Просмотр, Творческое задание
4.	Подготовка сообщения к промежуточному контролю.	15	Просмотр, Творческое задание

Рекомендуемая литература для самостоятельного изучения:

1. Голицына, О.Л. Информационные системы и технологии : учеб. пособие / О. Л. Голицына, Н. В. Максимов, И. И. Попов. - М. : Форум: ИНФРА-М, 2014. - 400 с. : ил. - (Высшее образование). - Библиогр.: с. 348. - 532-44.
2. Журналы INTERNATIONAL TEXTILES, АТЕЛЬЕ, ЛегПромБизнес и др. текущие издания (с информацией о новых технологиях, волокнах, тканях и материалах). М., 2005 – 2017.
3. Ежемесячный журнал «Ателье», Москва, ЗАО «ИД КОН-Лига Пресс», 2002-2017.
4. Фонд оценочных методических материалов по дисциплине «Компьютерный дизайн»

7. Фонд оценочных и методических материалов для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

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

Процесс изучения дисциплины «Компьютерный дизайн» направлен на формирование следующих компетенций, отраженных в паспорте формирования компетенций:

1 этап	2 этап	3 этап	4 этап
ПК-6. Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике			
Проектная графика в дизайне костюма/пластическая анатомия 4 семестр	Компьютерный дизайн/создание видео-презентаций 5 семестр	Компьютерный дизайн/создание видео-презентаций 6 семестр	Преддипломная практика 8 семестр
Практика по получению первичных знаний 4 семестр		Практика по получению проф.умений 6 семестр	

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Шкала оценивания	Компетенции	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения			
			Оценка «неудовлетворительно» / незачет (0-54 баллов)	Оценка «удовлетворительно» / зачет (55-69 баллов)	Оценка «хорошо» / зачет (70-84 балла)	Оценка «отлично» / зачет (85-100 баллов)
2 этап						
Описание показателей и критериев оценивания компетенций	ПК-6	Знания: Различных способов сбора, обработки и представления информации, приводит примеры из области моды.	Не знает. Допускает грубые ошибки в способах сбора, обработки и представления информации.	Демонстрирует частичные знания, без грубых ошибок,различных способов сбора, обработки и представления информации.	Знает достаточно, в базовом объеме,различные способы сбора, обработки и представления информации.	Демонстрирует высокий уровень знаний различных способов сбора, обработки и представления информации.
		Умения: применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления в различных форматах профессиональной информации.	Не умеет. Демонстрирует частичные умения, допуская грубые ошибки в применении программного обеспечения различных приёмов и инструментов.	Демонстрирует частичные умения, без грубых ошибок, в применении программного обеспечения и различных приёмов и инструментов..	Умеет применять программное обеспечение и различные приёмы и инструменты.	Демонстрирует высокий уровень уменийприменять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления в различных форматах профессиональной информации.

		Навыки: использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.	Не владеет. Демонстрирует низкий уровень владения, допуская грубые ошибки в использовании ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; в работе с программными продуктами в сфере информационной безопасности.	Демонстрирует частичные владения, без грубых ошибок, навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.	Владеет базовыми навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.	Демонстрирует владения, на высоком уровне, навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.
3 этап						
	ПК-6	Знания: Различных способов предварительной обработки материала и представления видео роликов различных типов. баз и банков	Не знает. Допускает грубые ошибки в выборе способов сбора, обработки и представления информации; типов баз и банков данных, а также способов хранения информации в них.	Демонстрирует частичные знания, без грубых ошибок, различных способов сбора, обработки и представления информации; различных типов баз и банков данных, а также способов хранения информации в них.	Знает достаточно, в базовом объеме, различные способы сбора, обработки и представления информации; различные типы баз и банков данных, а также способы хранения информации в них.	Демонстрирует высокий уровень знаний различных способов сбора, обработки и представления информации; различных типов баз и банков данных, а также способов хранения информации в них.
		Умения: применять дополнительные	Не умеет применять информационные и коммуникационные	Демонстрирует частичные умения применять	Умеет применять информационные и коммуникационные	Демонстрирует высокий уровень умений применять

		эффекты для получения наиболее эффективного представления своих работ для последующего использования в рекламных проектах.	технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах. Демонстрирует частичные умения, допуская грубые ошибки.	информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах, без грубых ошибок.	технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах на практике, в базовом объеме.	информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах.
		Навыки: использование ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов.	Не владеет навыками. Допускает грубые ошибки в использовании ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов.	Демонстрирует частичные владения, без грубых ошибок, навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов.	Владеет базовыми навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов.	Демонстрирует владения, на высоком уровне, навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов.

7.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Перечень тем творческих упражнений (заданий) в полном объеме представлен в ФОММ дисциплины «Компьютерный дизайн».

Тема 1.Выполнение упражнений в программах AdobePhotoshop, MovieMaker

Задание.Создание плаката в графических редакторах AdobePhotoshop и AdobeAftereffectсв стиле «параллакс-эффект».

Задание предполагает развитие фантазийного видения, носит игровой характер. Материалы и цитаты полученные из соц. сетей приемлемы лишь в случае их оправданного использования. Необходимы для выполнения задания: фото из фотобанков и стоков, графика на граф.планшете, авторская (собственная) фотосессия.

Объём задания: Файл в послойной подаче tiffи видео в формате mpeg4.

Рабочий материал: упражнения на планшете, векторные элементы, шрифтовые композиции, фото из фотобанков и сети Интернет.

Техника выполнения: видео. ПО:AdobePhotoshop, AdobeAftereffects

Тема 1. Выполнение упражнений в программе MovieMaker

Задание.Настроить переходы между видеоблоками в презентации.

Условие задания: Использование переходов и приемов монтажа видео для создания гармоничной видеопрезентации.

Техника выполнения: программа AdobeAftereffects

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков или опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций.

В ГИЭФПТ для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности используется балльно-рейтинговая система. Под балльно-рейтинговой системой понимается система количественной оценки качества освоения ОП ВО. При этом изучаемая дисциплина делится на ряд самостоятельных, логически завершенных разделов (модулей) для проведения по ним контрольных мероприятий.

Текущий контроль представляет собой проверку усвоения учебного материала теоретического и практического характера, регулярно осуществляемую на протяжении семестра. К достоинствам данного типа относится его систематичность, непосредственно коррелирующаяся с требованием постоянного и непрерывного мониторинга качества обучения, а также возможность балльно-рейтинговой оценки успеваемости обучающихся. К основным формам текущего контроля (текущей аттестации) можно отнести

просмотр, устный опрос (собеседование), краткосрочные творческие задания (клаузуры).

Промежуточная аттестация, как правило, осуществляется в конце семестра и может завершать изучение как отдельной дисциплины, так и ее раздела (разделов) /модуля (модулей). Промежуточная аттестация помогает оценить более крупные совокупности знаний и умений, в некоторых случаях – даже формирование определенных профессиональных компетенций. Основная форма: зачёт. Текущий контроль и промежуточная аттестация традиционно служат основным средством обеспечения в учебном процессе «обратной связи» между преподавателем и обучающимся, необходимой для стимулирования работы обучающихся и совершенствования методики преподавания учебной дисциплины *"Компьютерный дизайн"*.

Экзамен, представляет собой просмотр (кафедральный обход) всех выполненных студентом за семестр работ. К экзаменационному просмотру в электронном и распечатанном виде предоставляются все материалы, связанные с выполнением творческого задания. При оценке работ учитывается не только формальное выполнение задания, но и, прежде всего, решение поставленных задач.

Отсутствие более 50% объёма каких-либо творческих заданий у студента служит причиной отказа в аттестации на просмотре.

Пример задания.

Создание растрового послойного цифрового изображения (ассоциативной композиции) на тему "ДНК-стиль" с цифровой презентацией проекта и подготовкой соответствующего комментария. Изображение должно содержать необходимую для раскрытия темы информацию, включая изображения и шрифты.

Критерии оценивания работы, представленной на промежуточный просмотр:

- умение извлекать и использовать(систематизировать и анализировать) информацию из заданных источников;
- умение грамотно использовать практический (изобразительный) материал для иллюстрации авторского взгляда на проблему;
- умение самостоятельно решать проблему/задачу на основе изученных методов, приемов, технологий;
- умение пользоваться ресурсами глобальной сети;
- умение и готовность к использованию основных (изученных) прикладных программных средств;
- умение создавать содержательную презентацию выполненной работы.

УРОВНИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ			
	Минимальный	Основной	Продвинутый
<i>Баллы</i>	55-69	70-84	85-100

Оценка	3	4	5
--------	---	---	---

Оценка **5 («отлично», 85-100 баллов)** ставится обучающимся, если: содержание курса освоено полностью, необходимые практические навыки работы с основным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, представлен дополнительный материал (сверх программы); продемонстрировано умение отбирать, анализировать и творчески переосмысливать самостоятельно найденные источники, проявлена способность к интеграции и сопоставлению различных подходов к решению авторского проекта; оригинальность проекта и качество его графического выполнения оценивается числом баллов, близким к максимальному; экспозиция выполнена талантливо и демонстрирует умение систематизировать учебные задания.

Оценка **4 («хорошо», 70-84 балла)** ставится обучающимся, если: содержание курса освоено полностью, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены грамотно, но качество графической подачи ни одного из них не оценено максимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками, продиктованными недостаточным переосмыслением источников; экспозиция демонстрирует умение систематизировать учебные задания; при собеседовании допущены отдельные погрешности и неточности.

Оценка **3 («удовлетворительно», 55-69 баллов)** ставится обучающимся, если: содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки заботы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, но графическую подачу отличает невысокое владение техникой исполнения, некоторые из выполненных заданий, содержат ошибки, отсутствует связь с источниками или она слишком прямолинейна, при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий; экспозиция проектных заданий выполнена с нарушениями; при собеседовании допущены отдельные погрешности и пробелы в ответах на вопросы.

Оценка **2 («незачтено», 0-54 балла)** ставится обучающимся, если: содержание курса не освоено, необходимые практические навыки работы не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки или вовсе не представлены; самостоятельная работа над материалом курса демонстрирует отсутствие умения грамотно интерпретировать источники, низкое качество графической подачи и экспозиции учебных заданий; в ходе собеседования проявлено существенное незнание программного материала.

По результатам промежуточной аттестации студенту засчитывается трудоемкость дисциплины в зачетных единицах, выставляется

дифференцированная оценка в принятой вузе системе баллов, характеризующая качество освоения студентом знаний, умений и навыков по этой дисциплине.

Основанием для **недопуска** к промежуточной аттестации является то, что обучающийся во время семестра по итогам текущего контроля не набрал установленного минимума баллов – 55 баллов.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).

а) Основная литература

1) Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041338> (дата обращения: 16.01.2022).

2) Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2019. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа: <http://new.znanium.com>]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0800-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/982771> (дата обращения: 16.01.2022). — Режим доступа: по подписке. <http://znanium.com/bookread2.php?book=899497>

3) Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. - . <https://urait.ru/bcode/449497>

4) Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для вузов / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 159 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/491994> (дата обращения: 16.01.2022).

б) Дополнительная литература

1) Голицына, О.Л. Информационные системы и технологии :учеб.пособие / О. Л. Голицына, Н. В. Максимов, И. И. Попов. - М. : Форум: ИНФРА-М, 2014. - 400 с. : ил. - (Высшее образование). - Библиогр.:с.348

Федотова, Е.Л. Информационные технологии и системы :учеб.пособие / Е. Л. Федотова. - М. : Форум: ИНФРА-М, 2014. - 352 с. - (Высшее образование). - Библиогр.:с.336.

2) Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник

и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495931> (дата обращения: 16.01.2022).

4) Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для вузов / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 177 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11564-2

в) Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Музей дизайна архива баухауса [Электронный ресурс]. URL : <http://www.bauhaus.de> (дата обращения: 16.01.2022)
2. Официальный сайт журнала «Vogue» [Электронный ресурс]. URL : <http://www.vogue.ru> (дата обращения: 16.01.2022)
3. Официальный сайт журнала «Индустрия моды» [Электронный ресурс]. URL : <http://modanews.ru/journal/industry> (дата обращения: 16.01.2022)
4. Официальный сайт журнала «L*Officiel» [Электронный ресурс]. URL : <http://officiel.com.ua/ru.php>
5. Официальный сайт журнала «Elle» [Электронный ресурс]. URL : <http://www.elle.ru/>
6. Сайт интернет-журнала «Мода.Ру» [Электронный ресурс]. URL : <http://www.moda.ru/brand/>
7. Сайт интернет-журнала «Интермода.ру» [Электронный ресурс]. URL : <http://www.intermoda.ru/>
8. Официальный сайт компании Adobe [Электронный ресурс]. URL : <http://www.adobe.com>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Методические рекомендации к лекциям.

Основными формами проведения аудиторных занятий по дисциплине *"Компьютерный дизайн"* являются лекционные занятия, сопровождающиеся клазурами (краткосрочными упражнениями). В процессе учебной работы преподаватель объясняет студентам основы работы с основными графическими программами. Лекции сопровождаются демонстрацией визуального ряда с помощью мультимедийной техники или аппаратуры для проецирования репродукций с цифровых носителей. Каждая лекция предполагает знакомство с новыми материалами, технологиями и терминами.

Лекционный материал выдаётся преподавателем в обобщённом структурированном виде, поэтому в самостоятельном режиме студенту предлагается более детальное и подробное изучение источников, учитывая

его индивидуальный интерес к экологическим проблемам и, связанным с ними, производством инновационных материалов и технологий.

Данный учебный курс задает сквозную логику освоения соответствующих общепрофессиональных компетенций и устанавливает взаимосвязи содержания соответствующих данной тематике дисциплин профиля, включенных в учебный план.

Методические рекомендации к самостоятельной работе.

Самостоятельная работа на подготовительном и завершающем этапах – наиболее распространенная форма выполнения творческих заданий(упражнений). Ей обычно предшествует вводная беседа о методике и возможных направлениях творческого поиска, о подготовительных материалах и умении использовать их, об общих требованиях к заданию, сроках его выполнения и представления на просмотр. Аудиторная форма работы в основном ограничивается просмотром домашних заданий и консультациями с педагогом по их выполнению.

В рамках курса студент получает общее представление о научно-исследовательской деятельности, включающей планирование исследования, сбор и обработку информации, обобщение полученных результатов в виде краткого сообщения и пояснительной записке с подбором иллюстративного материала.

Обдумывая план самостоятельной работы над выданным заданием, нельзя забывать о главном: какова основная мысль разрабатываемой композиции. Если на этот вопрос трудно ответить кратко и однозначно, это сигнал, что имеет смысл заострить тему или изменить её. Результат будет интересным, если составляющие его материалы представить в виде динамичной композиции, которая доступно и наглядно демонстрирует куда направлено движение, из каких частей складывается целое и что за чем следует.

В конечном итоге студент должен уметь сам развивать основные положения курса для накопления опыта решений, как базы для самостоятельной творческой и исследовательской работы (мудборт). В процессе консультации обучающийся может задавать уточняющие вопросы, осуществить взаимосвязь нового материала с уже изученным, подготовить базу для эффективного использования полученных знаний, облегчить подготовку к практическому занятию.

Методические рекомендации к практическим занятиям.

Практическое обучение по дисциплине *«Компьютерный дизайн»* строится на выполнении студентами творческих работ, преимущественно под руководством преподавателя. В процессе учебной работы преподаватель объясняет студентам общие сведения об ассоциативной композиции, о порядке сбора материала, форме его обработки и оформления

(структурирования) и т.д.

Подготовка к практическим занятиям включает в себя анализ предлагаемых для изучения вопросов, изучение широкого спектра наглядных материалов и интернет-источников.

Методические рекомендации по способам и методам выполнения задания озвучиваются преподавателем при его выдаче и ознакомлении студентов с методическим фондом кафедры. Программа дисциплины ориентирована на индивидуальное осмысление. Подготовка материала по выносимым на обсуждение с преподавателем вопросам включает в себя его анализ, обучающемуся следует выявить малоизученные аспекты рассматриваемых вопросов.

Решение практических задач студентом предусматривает выбор средств для создания наиболее выразительной организации элементов объекта проектирования. Средством организации мудборта (ассоциативной композиции) является ритмичное чередование пятен, фактур, цвета и света, а также включённых шрифтовых блоков. Все это необходимо использовать при поиске, обработке и оформлении изобразительного материала. Разработка мудборта *по законам композиции* — основное условие освоения законов и принципов построения собранного материала, в котором расположение основных его элементов и частей происходит по определенной системе и в определённой последовательности. Знание и соблюдение законов композиции помогает в совокупности найти способы соединения образов художественными средствами их раскрытия.

Применение цифровых технологий позволяет студентам значительно сократить время для создания графических композиций. Используя собранный материал реализовать навыки, полученные на занятиях по работе с программным обеспечением быстро и на новом качественном уровне создавать свои проекты. Панель инструментов графических редакторов дает возможность свободно импровизировать при организации листа по пятнам, цветовую коррекцию в слоях, применение искажение объекта, цифровую ретушь, многомерное пространственное решение, включение в композицию шрифтовой составляющей. Стилизация изображения функцией прозрачности между слоями, наложение, вращение, изменение перспективы объекта – одни из многих приёмов выразительности создаваемого цифрового изображения. Возможность выводить компьютерную графику на различные поверхности (холст, шелк, хлопок, синтетические носители), позволяет создавать авторский текстиль с последующим применением его в коллекциях костюма неограниченных стиливых и ассортиментных решениях. Самостоятельная работа студентов при которой реализуется поиск собственных приемов компьютерного дизайна, как рекламного, так и формообразующего закрепляет материал полученный на занятиях и консультациях с преподавателем.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью (миссией) программы, особенностью

контингента обучающихся и содержанием занятий, и в целом в учебном процессе составляет не менее 50% аудиторных занятий.

Применяются следующие формы интерактивных практических занятий:

- **краткосрочные творческие задания** (клаузуры) - выполнение дополнительных упражнений, непосредственно влияющих на качество освоения материала. Цель упражнений: научить самостоятельно анализировать и визуализировать ассоциативные модели (например, эскизирование моделей одежды, моделирование отделок и изделий из целого куска ткани - рационального кроя, проектирование модели с использованием комбинаторного метода формообразования из бумаги, создание коллективных мини-проектов на тему “Мусорный дизайн”), изучение методов работы с инспирирующими источниками (включая журналы мод) с целью подбора наиболее выразительных материалов, а также приобретение навыков сбора и структурирование материала по заявленной тематике. Предварительное эскизирование на графическом планшете. Цифровые скетч-проекты помогают добиться большого количества вариантов, определить направление будущего выполнения в материале. Разработка конфекционной карты как мини публикации учит студентов грамотно формулировать свою идею для последующей работы с конструктором и технологом. Эстетика подачи технического описания, вёрстка и текстовая сопровождающая конкретизирует задачу не только для конструктора и технолога, но и для самого автора является чётким осмыслением поэтапной реализации проекта, позиционирует его как грамотного специалиста. Кроме этого такая мини публикация сама по себе зачастую является товаром для продажи на индустриальных форумах.

- **работа в малых группах** (коллективные мини-проекты). Работа в малых группах (2-3 человека) – одна из активных форм на уроках элективного курса по экологическому виду художественном конструирования отделок и изделий из куска ткани, при выполнении мини-проектов. Суть работы в малых группах состоит в том, чтобы создать условия для умственного напряжения при решении той или иной проблемы у всех участников. Работа в малой группе помогает и учит договариваться, согласовывать разные мнения. Эта форма позволяет каждому участнику почувствовать себя в роли лидера или ответственного представителя группы при подведении итогов, презентации ответа или мнения группы.

- **дискус** по итогам каждой текущей аттестации (когда преподаватель оказывает поддержку каждому студенту с целью поддержки интереса к изучаемому материалу), а также коллективное **обсуждение** сложных и дискуссионных вопросов и проблем (дебаты). **Групповые дискуссии**, применяются для обеспечения навыков межличностной коммуникации и представляют собой средство, позволяющее включить обучающихся в процесс как предварительного обсуждения представленной на текущий просмотр темы, так и по итогам видео-просмотров. Коллективные

обсуждения по заданным тематикам дисциплины помогают высвечивать творческие проблемы, находить художественные средства и формы их решений, а также помогают оценить умение обучающегося аргументировать собственную точку зрения.

Итоговый контроль - индивидуальные мини-проекты. Для подведения итогов проводится совместный с учащимися просмотр и анализ работ. Оценочные и методические материалы в полном объеме по дисциплине «Компьютерный дизайн» представлены в ФОММ.

10. Особенности освоения дисциплины для лиц с ограниченными возможностями здоровья.

Обучение обучающихся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости осуществляется на основе адаптированной рабочей программы с использованием специальных методов обучения и дидактических материалов, составленных с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся (обучающегося).

В целях освоения учебной программы дисциплины «Компьютерный дизайн» инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья Институт обеспечивает:

- для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению: размещение в доступных для обучающихся, являющихся слепыми или слабовидящими, местах и в адаптированной форме справочной информации о расписании учебных занятий; присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь; выпуск альтернативных форматов методических материалов (крупный шрифт или аудиофайлы);

- для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху: надлежащими звуковыми средствами воспроизведение информации;

- для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата: возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, туалетные комнаты и другие помещения, а также пребывание в указанных помещениях. Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья. Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах или в отдельных организациях

11. Перечень информационных технологий, профессиональных баз данных, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Программное обеспечение:

Операционная система (Microsoft Windows XP, 7, 8.X *Проприетарная*);
 Пакет офисных программ Microsoft Office Professional 7 (MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, MS Access *Проприетарная*);

Архиватор (7-Zip *GNU Lesser General Public License*)

Программное обеспечение для просмотра электронных документов в стандарте PDF (Foxit Reader *GNU Lesser General Public License*);

Программные средства, обеспечивающие просмотр видеофайлов в форматах AVI, MPEG -4, DivX, RMVB, WMV (K-Lite Codec Pack *GNU Lesser General Public License*);

Растровый графический редактор
 (GIMP *GNU Lesser General Public License*);

Векторный графический редактор
 (Inkscape *GNU Lesser General Public License*);

Пакет прикладных программ для создания и редактирования трёхмерной графики и анимации (Autodesk 3ds Max Design 2014 *Проприетарная/GNU Lesser General Public License for Academic*);

Программа 2D и 3D моделирования (Компас-3D LT V12 *GNU Lesser General Public License*);

Программа для создания анимированной графики и визуальных эффектов Adobe After Effects

Информационные справочные системы:

- Автоматизированная информационная библиотечная система Marc21 SQL.

12. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Специализированные аудитории:	
	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации / компьютерный класс / помещение для самостоятельной работы/ Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности	1
2.	Технические средства обучения:	
	компьютер с программным обеспечением	15
	Доска аудиторная	1

