

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



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ **«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»**

Направление подготовки
54.03.01 – Дизайн
(уровень бакалавриата)

Направленность (профиль) образовательной программы
Дизайн костюма

Форма обучения
Очная

Гатчина
2019

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:

ст. преподаватель кафедры дизайна костюма Коршунов Г.Ю.



Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна костюма
«26» августа 2019 г. Протокол №1.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой  / Норкин Г.А.

Руководитель ОП  / Королева Л.В

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), 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.....	5
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).....	7
7. Фонд оценочных и методических материалов для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	8
7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	8
7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	9
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.....	12
7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков или опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций..	13
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	15
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	16
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	17
11. Перечень информационных технологий, профессиональных баз данных, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.....	20
12. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	21

.....

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 «Компьютерный дизайн»: участвует в формировании следующих компетенций:

Код и содержание компетенции	Дисциплинарная формулировка планируемых результатов обучения
ПК-6 Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн проекта на практике	<p>Знать: различные способы сбора, обработки и представления информации, приводить примеры.</p> <p>Уметь: применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления в различных форматах профессиональной информации.</p> <p>Владеть: навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.</p>

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина *Б1.В.ДВ.03.01 «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	Архитектоника Практика по получению первичных знаний Проектная графика/пластическая анатомия	Преддипломная практика Подготовка и защита ВКР

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 4 зачетных единиц или 144 академических часа.

Семестр		6	7	Всего, ак. часов
Общая трудоемкость (всего ак. часов / з.ед)		72/2	72/2	144/4
Контактная работа	Лекции	12	12	24
	Практические занятия	20	20	40
	Лабораторные занятия	-		-
Самостоятельная работа		4	4	8
Вид промежуточной аттестации	Зачёт	-	-	-
	Экзамен	32/4	32/4	64/8

**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.	9	4	5	-	Тема 1. Теоретическое знакомство со специализированным программным обеспечением, необходимым для проектирования и визуализации видео ряда..
2.	Знакомство с современными компьютерными технологиями необходимыми для визуализации.	11	4	5	2	Тема 1. Ознакомление с современными информационными технологиями для формирования библиотеки элементов презентации Тема 2. Знакомство с основными принципами работы в программе Adobe Photoshop. MovieMaker Тема 3. Знакомство с приёмами подготовки и технологией создания видео-презентаций.
3.	Практическая работа	16	4	10	2	Тема 1. Выполнение упражнений в программе MovieMaker.

						Тема 2. Получение необходимых знаний и практических навыков в работе с фильтрами и переходами между видео роликами и изображениями.
	Экзамен	36		4	32	
	Итого за 6 семестр	72	12	24	36	
7 семестр						
4.	Индивидуальная работа студента. Выполнение дизайн-проекта средствами растровой графики и редактора MovieMaker.	19	7	10	2	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. Тема 2. Стилистики подачи презентации на основе публикации авторского портфолио . Визуализация творческого замысла в программе AdobePhotoshop и MovieMaker.
5.	Защита и обоснование дизайн проекта.	19	7	10	2	Тема 1. Представление итоговой работы в виде видео презентации с текстовыми блоками,комментирующими видео ряд. Тема 2. Подготовка краткого сообщение о результатах проделанного исследования.
	Экзамен	36		4	32	
	Итого за 7 семестр	72	14	24	36	
	Итого	144	28	48	72	

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.	6	Консультация преподавателя, собеседование
2.	Подготовка к практическим занятиям: подбор, структурирование наглядного материала.	5	Просмотр, собеседование
3.	Подготовка к текущей аттестации. работа над творческими заданиями.	10	Просмотр, Творческое задание
4.	Подготовка сообщения к промежуточному контролю.	10	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 «Создание видео-презентаций».

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 умений применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и

				представлен ия в различных форматах профессиона льной информации.	
	<p>Навыки: использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Владеет базовыми навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов; навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.</p>	<p>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.</p>

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 эффекты для получения наиболее эффективного представления своих работ для последующего использования в рекламных проектах.	Не умеет применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах. Демонстрирует	Демонстрирует частичные умения применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах, без грубых ошибок.	Умеет применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления профессиональной информации в различных форматах на практике, в базовом объеме.	Демонстрирует высокий уровень умений применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представле

			частичные умения, допуская грубые ошибки.			ия 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 объёме представлен в ФОММ дисциплины «Компьютерный дизайн».

Тема1.Полиграфическая продукция

Задание.Создание авторского плаката (афиши) виртуальной коллекции для рекламы предполагаемого дефиле собственной коллекции. Определение концепции виртуальной коллекции, её стилистики, на основе, которой определить графический строй плаката (афиши), шрифтовую составляющую, слоган, девиз.

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 собственная ручная графика, графика на граф.планшете, авторская, (собственная) фотосессия.

Объём задания: файл формата A3 300dpi. В послойной подаче tif.

Рабочий материал: упражнения на планшете, сканированные авторские эскизы, векторные элементы, шрифтовые композиции.

Техника выполнения: двухмерное цифровое изображение. ПО:AdobePhotoshop, CDR.

Тема 2.Текст

Задание.Сформировать текстовые блоки, содержащие авторскую творческую характеристику, собственную философскую позицию, автобиографический рассказ о том, почему и когда принято решение, выбрана профессия художника, дизайнера костюма. Как повлияли на решение родители, среда, учителя и другие возможные обстоятельства.

Условие задания: Стиль изложения может быть философским, шутливым, смешанным. Важно, чтобы он раскрывал индивидуальность автора.

Техника выполнения: векторный редактор формат CDR.

Тема 3. Выбор стилистики.

Задание.На основе содержания текстовых блоков определить стилевую составляющую будущей публикации. Выбрать формат печатного листа (избегать казённого A4). Сделать «раскадровку» полос публикации.

Создать фоновые элементы. Используя фоновые элементы создать обложку портфолио, определяющую дальнейший стиль блока публикации. Подобрать стиль шрифта заголовка или выполнить его «вручную» под сканер или на граф.планшете.

При удачном решении плаката (афиши) допускается использовать элементы слоёв, шрифтов и пр. его составляющих.

Условие выполнения задания: Нежелательны цитаты изображений из интернет. Приветствуется: акварель, автопортрет, рисунок, авторские фото или изображения самостоятельно сгенерированные в Adobe Photoshop и CDR.

Объём задания: файл послойный tif формат 300 точек на дюйм размером выбранной публикации.

Техника: цифровое изображение

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 завершённых 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
<i>Оценка</i>	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 : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znaniyum.com>]. — (Высшее образование). <http://znaniyum.com/bookread2.php?book=922641>

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. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znaniyum.com>]. — (Профессиональное образование).

<http://znanium.com/bookread2.php?book=899497>

3) Шпаков П. С. Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] : учеб. пособие / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова. – Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2014. – 398 с. : <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=507976>

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) Каршакова, Л.Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учеб. пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. - М. : ИНФРА-М, 2015. - 240 с. : ил. - (Высшее образование. Бакалавриат).
Рашевская, М.А. Компьютерные технологии в дизайне среды / М. А. Рашевская. - М. : Форум, 2014. - 304 с. : ил.

3) Артамошина, М.Н. Информационные технологии в швейном производстве : учебник / М. Н. Артамошина. - М. : Академия, 2010. - 176 с. -). - Библиогр.: с.169-170.

4) Зеньковский, В.А. 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов / В. А. Зеньковский. - СПб. : БХВ-Петербург, 2011. - 512 с. : ил. + CD-ROM. - (МАСТЕР).

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

1. <http://www.intermoda.ru>
2. <http://www.bauhaus.de/>
3. <http://photoshop.com/>
4. <http://www.cs.umb.edu/~alilley/baugeneral.html/>
5. <http://archi.ru/>
6. <http://architektonika.ru/>
7. Официальный сайт журнала «Антураж»:
8. <http://anturagstudio.com/index.php>
9. Официальный сайт журнала «Vogue»: <http://www.vogue.ru>
10. Официальный сайт журнала «Индустрия моды»:
11. <http://modanews.ru/journal/industry/>
12. Официальный сайт журнала «L*Officiel»: <http://officiel.com.ua/ru.php>
13. Официальный сайт журнала «Elle»: <http://www.elle.ru/>
14. Сайт интернет-журнала «Мода.Ру»: <http://www.moda.ru/brand/>
15. Сайт интернет-журнала «Интермода.py»: <http://www.intermoda.ru/>
16. <http://www.wta-online.org/>

10. 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 клаузурами (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 стилевых 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 художественного 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 объёме по дисциплине «Компьютерный дизайн» представлены в ФОММ.

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 Power Point, 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 Desing 2014)

Проприетарная/GNULesserGeneralPublicLicenseforAcademic);

Программа для визуализации и анализа данных (Deducrot Academic GNU Lesser General Public License for Academic);

Программа 2д и 3д моделирования (Компас-3DLTV12 GNU Lesser General Public License);

Информационные справочные системы:

- Автоматизированная информационная библиотечная система Marc21SQL.

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

