

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования
ФИО: Искаков Ирлан Жангазыевич «Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕврАзЭС»
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.07.2022 15:28:05
Уникальный программный ключ:
a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Основы производственного мастерства

(наименование дисциплины)

Направление подготовки _____ **54.03.01 Дизайн** _____

Квалификация выпускника _____ **Бакалавр** _____

Направленность (профиль) _____ **Коммуникативный дизайн** _____

2022 г.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, входные требования для освоения дисциплины (при необходимости)

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» программы бакалавриата.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 12 зачетных единиц

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.

Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.

Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме занятий различных типов в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Практические занятия

Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.

Особенности дизайна периодического издания (газета, журнал). Понятие верстки многостраничных изданий (журналов, каталогов, газет и пр.) в стилистическом единстве, основанного на принципах модульно-конструктивного подхода. Макетирование газеты, журнала. Модульная система верстки. Модульные сетки, используемые в проектировании многостраничных изданий. Художественные эффекты в оформлении текста крупноформатного издания.

Основные категории дизайн-проектирования — функция, морфология, проектный образ, формирование и закрепление навыков работы в материале, объеме и программной среде. Понятие оригинал-макета. Требования к оригинал-макету в полиграфии. История развития искусства плаката. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате. Афиша: театральная афиша, афиша кино.

Задание 1: Проектирование рекламно-графической продукции.

Задание 2: Разработка проектов пиктограмм, знаков символов, знаков индексов (для молодежного центра, для аудиторий института, по видам спорта к олимпийским играм и т.п.) и их использование в наружной рекламе, полиграфии и web-дизайне.

Задание 3: Проектирование рекламного плаката. Формальная композиция в стиле модерн. Упражнение «Афиша».

Тема 2. Организация коммуникативного пространства.

Понятие коммуникативного пространства. Понятие коммуникативности и ее роль в современной медиа культуре и проектной деятельности. Коммуникативная среда и медиа дизайн. Символическая организация среды. Событийная организация среды. Коммуникативная организация среды. Визуальная организация среды. Коммуникант и символ. Роль символов в медийной среде. Создание медийных символов. Визуальное сообщение. Распространение идей: основные этапы. Цели, задачи, функции публич-релейшнс. Особенности коммуникативного пространства, распространяемого СМИ. Основные коммуникативные технологии. Средства дизайна в формировании коммуникативных пространств. Визуальные формы рекламной коммуникации: исторический аспект. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе. Визуальные коммуникации в современной культуре и экономике. Визуальные коммуникации и реклама в городской среде. Визуальные коммуникации и территориальный брендинг.

Задание 1: Разработка оригинал макета листовки в рамках одной гарнитуры.

Задание 2: Разработка оригинал проекта системы визуальной идентификации города (туристический бренд, варианты наружной рекламы, варианты полиграфической рекламы, сувенирная продукция, оформление аэропорта и т.д.)

Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.

Понятия медиа проекта. Понятие, типы и виды медиа проектов. Исследовательский проект. Творческий проект. Игровой проект. Информационный проект. Культурологический проект. Цели и задачи медиа проекта. Этапы и методы проектного моделирования в медиа дизайне. Требования к проекту. Проектный анализ. Понятие оригинал-макета. Создание и управление проектом. Этапы реализация медиа проекта: качественный отбор; корректура; проверка фактов, дат, имен и т.д.; написание текста; подбор видеоряда

Стратегии и направления развития web-индустрии. Подходы и популярные концепции разработки сайтов. Обзор современных технологий, преимущества и недостатки. Эргономика в проектировании web- страниц. Логическая и физическая структура web-сайта. Основные черты профессионально выполненного web-сайта. Динамическая и статическая компоновки сайта. Программы для разработки web-страниц. Включение графики в web-страницу. Практическое использование возможностей CSS при разработке web-сайтов. Блочная модель. Управление типами элементов. Использование различных анимационных технологий для наполнения и проектирования сайта.

Задание 1: Проектирование интерфейса многостраничного сайта.

5. Методические рекомендации для обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Самостоятельная работа обучающихся включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

Вопросы для самоконтроля

1. Предмет медиа дизайна

2. Цель медиа дизайн
3. Что такое креативная индустрия?
4. Сектора креативной индустрии.
5. Векторная модель изображения.
6. Растровая модель изображения
7. Фрактальная модель изображения
8. Природа цвета и физиологические основы его восприятия.
9. Ахроматические цветовые модели в компьютерной графике
10. Монохромная цветовая модель
11. Модель индексированного цвета
12. Аддитивная модель (RGB)
13. Субтрактивная модель (CMY и CMYK) 5. Растровое изображение. Источники получения.
14. Тексты в составе пиксельного изображения.
15. Основные форматы векторных и растровых графических файлов.
16. Что такое «кернинг»?
17. Что такое засечки?
18. Что такое «гарнитура»?
19. Что такое «акценты»?
20. Основные этапы проектирования сайта.
21. Методология разработки сайтов.
22. Принципы создания модульных сеток для web-сайта.
23. Какие мультимедиа-средства используются для обогащения образа веб сайта.
24. В чем отличие статичных и динамичных страниц.
25. Что такое типовые страницы?
26. Назовите основные тенденции современного дизайна веб сайтов.
27. Как реализуется эргономика в дизайне веб страниц.
28. Зачем в веб-дизайне используются «ключевые слова»?
29. Что такое CSS?

6. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1 Планируемые результаты обучения, обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения образовательной программы

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

- способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5).
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);
- способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7);
- способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8).

| Код и формулировка компетенции | Планируемые результаты обучения по дисциплине |
|--|--|
| ПК-3 Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств | Знает особенности элементной среды медиа индустрии; методики разработки локального авторского медиа проекта |
| | Умеет грамотно производить выбор материалов для разработки объектов медиа дизайна с учётом эргономики в проектировании web- страниц |
| | Владеет навыками проектной деятельности с использованием особенностей материалов при создании проекта в области мультимедийного дизайна |
| ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды | Знает функциональные, эргономические, конструктивные требования к проектированию объектов коммуникативного дизайна |
| | Умеет разрабатывать конструктивную основу коммуникативных дизайн-объектов с учетом выбранного материала, эргономических и функциональных требований, в том числе для создания доступной среды |
| | Владеет навыками использования набора профессиональных приемов, позволяющих наиболее полно раскрыть смысловое содержание объекта медиа индустрии |
| ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике | Знает: особенности и тенденции современных требований к дизайн-проектам в сфере медиа индустрии; современные методы и технологии работы, используемые при реализации проектов медиа индустрии |
| | Умеет: осуществлять различные проекты в сфере медиа индустрии на основе современных технологий; |

| | |
|---|---|
| | <p>учитывать при разработке художественного замысла современные технологические возможности медиа индустрии</p> |
| <p>ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p> | <p>Владеет: современным инструментарием построения концепции дизайн-проекта в сфере медиа индустрии; навыками разработки художественного замысла с учетом современных технологий в области медиа индустрии</p> <p>Знает назначение и виды мультимедийных технологий; технологию создания интерактивной анимации; технологию обработки аудиоинформации; технологию обработки видеоинформации</p> <p>Умеет использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации; обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука; обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео</p> <p>Владеет навыками создания проектного предложения; технологиями графического наполнения мультимедиа дизайн-объектов; создания интерактивной сувенирной продукции; навыками создания мобильного приложения и других носителей.</p> |
| <p>ПК-8 Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p> | <p>Знает основные коммуникативные технологии; средства дизайна в формировании коммуникативных пространств; понятие и требования к оригинал-макету</p> <p>Умеет создавать и управлять медиа проектом с учётом технологий коммуникативного дизайна</p> <p>Владеет навыками реализация медиа проекта: качественным отбором; корректурой; проверкой фактов, дат, имен и т.д.; навыками написания текстов; подбором видеоряда</p> |

6.2 Перечень оценочных материалов

Оценочные материалы представляют собой задания для выполнения обучающимся, позволяющие ему приобрести теоретические знания, практически умения (навыки) и опыт, а также решать задачи, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Включают в себя задания для текущего контроля уровня успеваемости, оценивающие ход освоения учащимися дисциплины, и задания для промежуточной аттестации обучающихся, обеспечивающие оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Примерные задания для проведения текущего контроля успеваемости

Примерные тестовые материалы для контроля знаний

- 1.** Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является
 - a. точка экрана (пиксель)
 - b. объект (прямоугольник, круг и т. д.)
 - c. палитра цветов
 - d. знакоместо (символ)

- 2.** Система RGB служит для кодирования
 - a. текстовой информации
 - b. числовой информации
 - c. графической информации
 - d. звуковой информации

- 3.** В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета
 - a. красный, зеленый, синий, черный
 - b. голубой, пурпурный, желтый, черный
 - c. красный, голубой, желтый, синий
 - d. голубой, пурпурный, желтый, белый

- 4.** Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков
 - a. векторной графики
 - b. растровой графики
 - c. фрактальной графики
 - d. трехмерной графики

- 5.** Основными свойствами формата .gif являются
 - a. поддерживает не более 256 цветов;
 - b. использует сжатие с потерями качества;
 - c. позволяет назначить одному из цветов в палитре атрибут прозрачный;
 - d. поддерживает прогрессивную развертку

Примерные задания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация предусматривает:

- просмотр и обсуждение каждого самостоятельного задания преподавателем;
- выставка - просмотр, анализ и обсуждение самостоятельных заданий.

Аттестация проходит по окончании семестра в виде коллегиального просмотра, во время

которого обучающиеся выставляют учебные и творческие работы, выполненные в запланированном объеме учебных часов. До просмотра допускаются обучающиеся, не имеющие задолженностей по практической части курса (полностью выполнен объем практических работ).

Перечень оценочных средств во взаимосвязи с планируемыми результатами обучения по дисциплине

| Код и формулировка компетенции | Планируемые результаты обучения по дисциплине | Оценочные средства |
|--|---|---|
| <p>ПК-3 Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p> | <p>Знает особенности элементной среды медиаиндустрии; методики разработки локального авторского медиапроекта</p> | <p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какой вид перспективы предполагает увеличение линейных размеров по мере удаления? 2. Как в дизайне называют прием коллажевой склейки частей пространства и форм предметов в одном изображении? 3. Какая форма воспринимается с разных точек зрения при движении зрителя вокруг этой формы? 4. Какие цвета расположены в цветовом круге напротив друг друга и при смешении дают серый тон? 5. Какими являются основными цветами модели RGB? 6. Какими являются основными цветами модели CMYK? 7. Какая из пропорций соответствует золотому сечению? 8. Какой масштаб выражает соразмерность в зрительном соотношении формы объектов пространству и человеку? 9. К какому варианту относится проект, выполненный на планшете? 10. Что относится к первичным средствам композиции в проектировании (по Е. Щедрину)? 11. Как называется процесс создания объемных изображений? 12. Какой материал для создания макетов наиболее пригоден в учебном проектировании? 13. К какому варианту относится проект, выполненный в макете? 14. Какой метод формообразования предполагает соединение отдельных частей целого в единую композицию? 15. Какая методика игрового проектирования.? 16. Какие активные и интерактивные существуют формы обучения? 17. Что входит в системный дизайн? 18. Сравнение параметров. |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>Умеет применять знание и понимание при проектировании мультимедийной графической продукции, обосновывать проектные идеи и решения</p> | <p>19. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки.</p> <p>Тест:</p> <p>1. На основе чего строится дизайн медиаиздания?</p> <p>а) передача смысла каждой публикации; б) осознание логической связи между отдельными разделами и установлением границ между ними; в) удобочитаемость; г) логика между разделами, удобочитаемость и графика; д) много иллюстраций.</p> <p>2. Что учитывает композиционно-графическая модель медиаиздания?</p> <p>а) тип издания, особенности конкретной читательской аудитории; б) тип издания; в) название только для аудиовизуальных СМИ; г) аудиторию.</p> <p>3. Визуальные коммуникации - ...</p> <p>а) комплекс указателей (вывесок, табличек и т. п.), обеспечивающих необходимой информацией помогающих потребителю ориентироваться; б) телевизионные рекламные ролики; в) указатели цены и качества, помогающие потребителю при покупке товара; г) телевизионные и радио ролики.</p> <p>4. Векторный способ кодирования изображения ...</p> <p>а) представление изображения в виде простых геометрических фигур; б) представление изображения в компьютере в виде физических формул; в) представление изображения в компьютере в виде множества точек; г) представление изображения в компьютере в виде фотографии.</p> <p>5. На расстоянии все предметы кажутся голубоватыми, с увеличением расстояния...</p> <p>а) светлые предметы несколько темнеют, а темные смягчаются и светлеют; б) светлые предметы несколько желтеют, темные темнеют еще больше; в) светлые предметы становятся светлее, темные - темнее; г) все предметы остаются прежними.</p> <p>6. Шрифт - ...</p> <p>а) комплект наборных литер, служащая техническим средством воспроизведения речи на каком-либо языке; б) совокупность различных начертаний служащих средством общения между людьми; в) различные знаки и цифры, иероглифы, используемые в общении людей; г) текстовые символы.</p> <p>9. Web-дизайн — ...</p> <p>а) это графическое оформление веб-страниц; б) новая концепция развития сети Интернет;</p> |
|--|--|---|

| | | |
|--|---|---|
| | | <p>в) семейство XML-форматов; г) дизайн баннеров. 10. Основные типы логотипов - ... а) иллюстрирующие, текстовые, рисунковые; б) иллюстративные, графические, текстовые; в) фирменные и текстовые; г) графические и иллюстрирующие. 11. Блог ... а) интерактивная система, имеет автора; б) расширяемый язык разметки гипертекста; в) составная часть web-сайта; г) язык описания документов; д) письменная журналистика 12. Векторное изображение может быть преобразовано в любой размер и качество его при этом. а) не изменится; б) ухудшится; в) улучшится; г) не сильно, но изменится. 13. Контрастные гармоничные цвета, по цветовому кругу Гете... а) под углом 90 градусов; б) по равнобедренному треугольнику; в) под острым углом. г) лежащие напротив 14. Шрифт - ... а) рисунок букв, цифр и знаков; б) совокупность различных начертаний служащих средством общения между людьми; в) различные знаки и цифры, иероглифы, используемые в общении людей; г) текстовые символы. 15. Логотип - ... а) изображение корпоративного героя компании; б) цветное изображение фирменного знака компании; в) оригинальное шрифтовое начертание полного или сокращенного наименования фирмы или группы ее товаров; г) определенный персонаж или образ, закрепленный за фирмой, и олицетворяющий дух ее деятельности.</p> |
| | <p>Владеет навыками проектной деятельности с использованием полученных знаний и умений при создании проекта в области мультимедийного дизайна.</p> | <p>Выполнение практических заданий по темам (разделам): Тема 1. Создание рекламно-графической продукции. Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация. Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.</p> |
| <p>ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты,</p> | <p>Знает функциональные, эргономические, конструктивные требования проектированию объектов</p> | <p>Список вопросов: 1. Как в проектировании называются чертежи и линейные, выполненные «от руки»? 2. В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия? 3. Какое изображение содержит более полную информацию о проектируемом объекте и</p> |

| | | |
|---|---------------------------------|--|
| <p>в том числе для создания доступной среды</p> | <p>коммуникативного дизайна</p> | <p>представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном виде?</p> <p>4. Как называется метод активизации творческого мышления, когда на решении задачи отводится минимум времени и принимаются во внимания вне предложенные решения?</p> <p>5. Как называются требования, учитывающие потребность соответствия окружающей среды (объектов, пространства) общественным потребностям, необходимому уровню потребительской ценности?</p> <p>6. Какие требования обуславливают соответствие изделий зрительным, слуховым и другим возможностям человека, условиям визуального комфорта и ориентирования в предметной среде?</p> <p>7. Как называется прием творческого воображения, когда образ создается по средству соединения несоединяемых в реальности качеств, свойств, частей предметов?</p> <p>8. Как называется прием творческого воображения, когда образ создается по средству увеличение или уменьшение объекта и его частей?</p> <p>9. К какому виду дизайна относится проектирование фирменного стиля?</p> <p>10. К какому виду дизайна относится проектирование интерьера?</p> <p>11. Что является объектом коммуникативного дизайна?</p> <p>12. На каком этапе проектирования происходит сбор и анализ информации по разрабатываемому объекту?</p> <p>13. На каком этапе проектирования выбранный вариант эскизного предположения прорабатывается в техническом, конструкторском, функциональном, пространственном, эстетическом отношении?</p> <p>14. Как называется документ для разработки (конструирования) изделия и технической документации?</p> <p>15. Как называется проектная конструкторская документация, содержащая техническое и технико-экономическое обоснования целесообразности разработки изделия?</p> <p>16. Какая из характеристик шрифта определяется контрастом между фоном и цветом шрифта?</p> <p>17. Какие характеристики шрифта улучшают удобочитаемость текста в проекте?</p> <p>18. Какой из видов проектов считается основной формой подачи?</p> <p>19. Как называется набор графических, цветовых, словесных, дизайнерских, типографических постоянных элементов (или констант), которые обеспечивают визуальное и смысловое единство товаров или услуг, всей информации, исходящей от фирмы, а также ее внешнего и внутреннего оформления?</p> |
|---|---------------------------------|--|

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Умеет разрабатывать конструктивную основу коммуникативных дизайн-объектов с учетом выбранного материала, эргономических и функциональных требований, в том числе для создания доступной среды</p> | <p>Тест:</p> <p>1. Моделирование медиаиздания включает планирование, макетирование и разметку структурированную базу данных алгоритм, применяемый поисковыми системами количество статей в каждом номере дизайн и разметку</p> <p>2. Что учитывает композиционнографическая модель медиаиздания? тип издания, особенности конкретной читательской аудитории тип издания название только для аудиовизуальных СМИ аудиторию</p> <p>3. Требования, предъявляемые к оформлению медиаиздания: передача смысла каждой публикации; осознание логической связи между отдельными разделами и установлением границ между ними; удобочитаемость; логика между разделами удобочитаемость и графика. много иллюстраций.</p> <p>4. Какие технические средства реабилитации помогают людям с инвалидностью в коммуникации? (возможно несколько правильных вариантов ответов) Брайлевский дисплей Индукционная петля Слуховой аппарат Мнемосхема</p> <p>5. Какие требования предъявляются к доступности сайтов в интернете для людей с инвалидностью? Имеет универсальный дизайн Включает любой функционал Соответствует требованиям Национального стандарта ГОСТ Р 52872-2019 "Интернет- ресурсы и другая информация, представленная в электронно- цифровой форме. Приложения для стационарных и мобильных устройств, иные пользовательские интерфейсы" с учетом требований доступности для людей с инвалидностью и других лиц с ограничениями жизнедеятельности</p> <p>6. В основе доступности цифрового контента лежат четыре принципа: контент должен быть воспринимаемым, управляемым, понятным и ...? Какой четвертый принцип? Проверенным Простым Надежным</p> <p>7. Какие инструменты (приемы) обеспечивают доступность контента веб-сайта для людей с инвалидностью? Возможность управлять сайтом с клавиатуры (без "мыши") Подпись элементов, полей форм, картинок</p> |
|--|--|--|

| | | |
|--|---|---|
| | | <p>Все из перечисленных Контрастный шрифт</p> <p>8. Какие требования обуславливают соответствие изделий зрительным, слуховым и другим возможностям человека, условиям визуального комфорта и ориентирования в предметной среде?</p> <p>а) физиологические б) психофизиологические требования с) психологические требования д) гигиенические требования</p> <p>9. Как называется комплекс взаимосвязанных антропометрических, физиологических, психофизиологических, психологических, социально-психологических и гигиенических требований, направленных на обеспечение оптимальных условий труда и отдыха человека и сохранение его здоровья?</p> <p>а) эргономические б) психофизиологические требования с) психологические требования д) гигиенические</p> <p>10. Как называется соответствие структуры, формы, размеров изделия и его элементов структуре, форме, размерам и массе человеческого тела, соответствие характера форм изделия анатомической пластике человеческого тела?</p> <p>а) эргономические требования б) психофизиологические требования с) психологические требования д) антропометрические требования</p> <p>11. Какие требования призваны обеспечить соответствие изделий физиологическим свойствам человека, его силовым, скоростным, биомеханическим и энергетическим возможностям?</p> <p>а) физиологические требования б) психофизиологические требования с) психологические требования д) гигиенические требования</p> |
| | <p>Владеет навыками использования набора профессиональных приемов, позволяющих наиболее полно раскрыть смысловое содержание объекта медиа индустрии</p> | <p>Выполнение практических заданий по темам (разделам):</p> <p>Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.</p> <p>Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.</p> <p>Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.</p> |
| <p>ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p> | <p>Знает: особенности и тенденции современных требований к дизайн-проектам в сфере медиа индустрии; современные методы и технологии работы, используемые при</p> | <p>Список вопросов:</p> <p>1. Какой основной инструмент проектировщика знаков и знаковых систем?</p> <p>2. Что такое визуальное поле и композиционный кластер?</p> <p>3. Какие основные композиционные элементы знака?</p> <p>4. Дайте определение статике и динамике в композиции знака.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>реализации проектов медиа индустрии</p> | <p>5. Какова степень динамичности в проектировании средств визуальных коммуникаций?</p> <p>6. Что такое внутренняя динамика элементов знака, и как она влияет на композицию в целом?</p> <p>7. Объясните различие композиционных структур: симметрия, асимметрия, дисимметрия?</p> <p>8. Что такое модульные системы средств визуальной коммуникации?</p> <p>9. Опишите особенности построения композиций модульных систем средств визуальной коммуникации.</p> <p>10. Что такое коммуникационно-информационный процесс?</p> <p>11. Опишите этапы коммуникационно-информационного процесса, влияющего на состав проектирования средств визуальной коммуникации?</p> <p>12. Перечислите факторы, влияющие на оценку сложности композиции в проектировании знаков и знаковых систем?</p> <p>13. Что такое цвето-световое решение в разработке средств визуальной коммуникации?</p> <p>14. Что такое цветовое кодирование в проектировании средств визуальной коммуникации?</p> <p>15. Какие шрифтовые гарнитуры используются в проектировании средств визуальной коммуникации?</p> <p>16. Какими характеристиками должен обладать шрифт, используемый в визуальных коммуникациях?</p> <p>17. При проектировании каких средств визуальных коммуникаций применяется модульная композиционная система? 18. Опишите модель зрительного восприятия?</p> <p>- Какова последовательность восприятия элементов композиции в визуальном поле внимания человека?</p> <p>19. Перечислите признаки характеризующие изображения.</p> <p>20. Значение унификации в создании средств визуальной коммуникации.</p> <p>21. В чём заключается принцип кодирования зрительной информации?</p> <p>22. Перечислите категории кодов зрительной информации.</p> <p>23. В чём заключается модульный способ отображения визуальной информации?</p> <p>24. Перечислите требования к проектированию знаков и знаковых систем.</p> |
| | <p>Умеет: осуществлять различные проекты в сфере медиа индустрии на основе современных</p> | <p>Тест: <i>1. Все форматы графических файлов подразделяются на:</i> а) Векторные и растровые б) Растровые и пиксельные</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>технологий; учитывать при разработке художественного замысла современные технологические возможности медиа индустрии</p> | <p>с) Векторные и фрактальные</p> <p>2. Что обозначает «D» в понятиях «2D», «3D»?</p> <p>a) Diarasons b) Dimensions c) Dialogs</p> <p>3. Чем описывается фрактальная графика?</p> <p>a) Пикселями b) Математическими уравнениями c) Векторными примитивами</p> <p>4. Какой цветовой режим имеет монитор, и какой используется при печати?</p> <p>a) Монитор RGB, Принтер CMYK b) Монитор RGB, Принтер RGB c) Монитор CMYK, Принтер RGB d) Монитор RGB, Принтер Grayscale</p> <p>5. Интерлиньяж - это ...</p> <p>a) расстояние между абзацами b) расстояние между словами расстояние между строчками c) расстояние между базовыми линиями текста</p> <p>6. Что такое кегль?</p> <p>a) размер символа b) расстояние между символами c) расстояние между строчками d) отступ между абзацами</p> |
| | <p>Владеет: современным инструментарием построения концепции дизайн-проекта в сфере медиа индустрии; навыками разработки художественного замысла с учетом современных технологий в области медиа индустрии</p> | <p>Выполнение практических заданий по темам (разделам):</p> <p>Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.</p> <p>Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.</p> <p>Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.</p> |
| <p>ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p> | <p>Знает назначение и виды мультимедийных технологий; технологию создания интерактивной анимации; технологию обработки аудиоинформации; технологию обработки видеоинформации</p> | <p>Список вопросов:</p> <p>1 Коммуникативные процессы между людьми и их средства осуществления.</p> <p>2 Средства промышленной графики в среде коммуникативного дизайна.</p> <p>3 Носители информации, обеспечивающей общение человека с промышленными изделиями.</p> <p>4.Содержание и знаки в информационных текстах на изделиях.</p> <p>5 Приемы при работе с цветографическими текстами.</p> <p>6 Специфика проектирования цветографического текста</p> <p>7 Модель цветографического языка. Общая характеристика.</p> <p>8 Первая группа исходных цветографических сообщений.</p> <p>9 Вторая группа исходных цветографических сообщений.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>10 Третья группа цветографических сообщений. 11 Четвертая группа цветографических сообщений. 12 Алфавиты в промышленной графике (перечислить основные группы). 13 Шрифтовые (буквенно-цифровые) алфавиты. 14 Основные условия при выборе печатного исполнения графики. 15 Товарные знаки и применение в них шрифта. 16 Условия читаемости при выборе шрифта. 17 Условие уместности. 18 Условие гармоничности. 19 Условие акцента. 20 Знаковый алфавит.</p> |
| | <p>Умеет использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации; обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука; обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео</p> | <p>Тест: 1. С помощью какой цветовой модели представлен цвет в шестнадцатеричном виде a) CMYK b) Gradient c) RGB d) Web-safe 2. Цветовая модель RGB, как правило, не применяется при a) записи изображения на внешнее устройство b) кодировании изображения для вывода на цветное печатающее устройство c) хранении информации в видеопамяти d) создании изображения, выводимого на экран цветного монитора 3. Браузеры (например, Internet Explorer) являются: a) серверами Интернета b) средством создания Web-страниц c) средством просмотра Web-страниц d) средством ускорения работы коммуникационной сети 4. Какую функцию несет атрибут «Align» a) Задаёт выравнивание элемента относительно других элементов на странице b) Определяет отдельный символ во фрагменте текста, служащий осью для выравнивания c) Определяет положение строки текста за плавающим блоком d) Задаёт пустое пространство в пикселях сверху и снизу от рисунка 5. Какой формат файлов поддерживает прозрачность a) PNG b) GIF c) JPG d) Txt 6. Какие задачи Windows Movie Maker позволяет выполнить a) монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов разного происхождения b) монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов одного происхождения c) воспроизведение фильмов, созданных в других программах</p> |

| | | |
|---|--|---|
| | | <p>d) экспорт фрагментов видеозаписей, звукового сопровождения и отдельных статических кадров</p> <p>7. Как выполняется монтаж клипа? Выберите наиболее точный ответ.</p> <p>a) монтаж клипа состоит в задании точек воспроизведения клипа в фильме</p> <p>b) монтаж клипа состоит в задании точки начала воспроизведения клипа в фильме</p> <p>c) монтаж клипа состоит в задании точки конца воспроизведения клипа в фильме</p> <p>d) монтаж клипа состоит в задании точки начала и конца воспроизведения клипа в фильме</p> <p>8. Формат файлов, используемый для передачи видео через интернет. Используются такими сервисами, как YouTube, Google Video, RuTube.BY, Mybu, Obivu и др.</p> <p>a) FLV</p> <p>b) AVI</p> <p>c) MOV</p> <p>d) WMV</p> |
| | <p>Владеет навыками создания проектного предложения; технологиями графического наполнения мультимедиа дизайн-объектов; создания интерактивной сувенирной продукции; навыками создания мобильного приложения и других носителей.</p> | <p>Выполнение практических заданий по темам (разделам):</p> <p>Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.</p> <p>Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.</p> <p>Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.</p> |
| <p>ПК-8 Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p> | <p>Знает основные коммуникативные технологии; средства дизайна в формировании коммуникативных пространств; понятие и требования к оригинал-макету</p> | <p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Фирменные знаки. 2 Алфавит изображений. 3 Цветовой алфавит. Сложности при работе с данным алфавитом. 4 Объекты-носители. Их классификация. 5 Весомость цветографических сообщений. 6 Другие средства визуальной коммуникации, Перечислить и дать общую характеристику. 7 Реклама и какие функции она выполняет. 8 Реклама и целевая аудитория. 9 Разделение рекламы по функциям и целям. 10 Области распространения рекламы. 11 Средства передачи рекламы (статистические данные о восприятии рекламы человеком). 12 Визуальная реклама, подразделение на статическую и динамическую. 13 Компьютерное создание статической рекламы и используемые графические пакеты. 14 Плакат. Общая характеристика. 15 Основные принципы, построение плаката. 16 Формы плаката. 17 Этапы проработки композиции плаката. |

| | | |
|--|---|--|
| | | <p>18 Композиционное решение плаката. 19 Специфика монтажа плаката. 20 Макет плаката. 21 Упаковка как средство визуальной информации.</p> |
| | <p>Умеет создавать и управлять медиа проектом с учётом технологий коммуникативного дизайна</p> | <p>Тест:</p> <p>1. Какая из информационных систем наиболее эффективно характеризует дизайнерское решение? 1 вербальная 2 визуальная 3 морфологическая</p> <p>2. Тектоника - это: 1 весовое соотношение элементов конструкции 2 строительное искусство Древней Греции 3 выражение структурно - весовых закономерностей</p> <p>3. Стилистическая гармонизация комплексного дизайнерского решения достигается: 1 целесообразной функциональной организацией пространства 2 художественной целостностью эстетической концепции 3 выразительностью художественного акцента, доминирующего в общем ансамбле.</p> <p>5. Мозговой штурм - это: 1 способ убеждения заказчика 2 прием экспресс - проектирования 3 сеанс коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы</p> <p>6. В каких регламентирующих документах изложены функциональные требования, обязательные при проектировании архитектурных объектов? 1 СНИП; 2 ИПТС; 3 СПДС;</p> <p>8. На какой стадии дизайн - проектирования разрабатывается творческая концепция решения? 1 предпроектной 2 проектной 3 эскизирования</p> <p>9. Какую систему дизайн - проектирования характеризуют антропометрический, гигиенический, психофизиологический, социальный факторы? 1 экодизайн 2 эргодизайн 3 арт-дизайн</p> <p>10. Что такое логотип? 1 товарный знак 2 разновидность технического информационного языка 3 штамп, удостоверяющий право собственности</p> <p>11. Что такое брэнд? 1 конкурс на право разработки дизайн - проекта 2 патентованное название товара высокой</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>репутацией</p> <p>3 эклектическая смесь нескольких стилистических направлений</p> <p>12. Сведение зрительных осей глаз при бинокулярном зрении называется:</p> <p>1 аккомодацией 2 адаптацией 3 конвергенцией</p> <p>13. Как называется метод схематического изображения человеческой фигуры при разработке эргономических аспектов дизайна?</p> <p>1 перфоманс 2 соматография 3 боди - криптология</p> <p>14. Базовые факторы процессов формообразования в архитектуре и дизайне:</p> <p>1 конструктивная целесообразность 2 единство формы и содержания 3 стилистическая гармонизация</p> <p>15. Метод решения творческих задач нетрадиционными приёмами, с использованием интуитивных и ассоциативных форм мышления:</p> <p>1 эвристика 2 экзистика 3 суперпозиция</p> <p>17. Вид коммерческого дизайна, ориентированного на совершенствование визуальной составляющей объекта без изменения его функций и эксплуатационных (потребительских) качеств.</p> <p>1 стайлинг 2 концептуализм 3 арт - дизайн</p> <p>18. Среди этапов творческого процесса - осознание задачи, подготовка к поиску решения, вынашивание идеи, проверка, фиксация решения - пропущен существенный этап. Какой?</p> <p>1.преодоление сомнений 2 озарение 3 оформление решений</p> <p>19. Как называется наука о заимствовании природных форм и структур в технике и искусстве?</p> <p>1 мнемотехника 2 бионика 3 антропология</p> <p>20. Средства дизайна городского масштаба, решающие информационные задачи:</p> <p>1 реклама 2 светофоры 3 звуковая сигнализация</p> |
| | <p>Владеет навыками реализация медиа проекта: качественным отбором; корректурой; проверкой фактов, дат, имен и т.д.; навыками</p> | <p>Выполнение практических заданий по темам (разделам):</p> <p>Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.</p> <p>Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | написания текстов; подбором видеоряда | Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации. |
|--|--|--|

6.3. Шкала оценивания результатов промежуточной аттестации и критерии выставления оценок

По окончании семестра в ходе промежуточной аттестации обучающиеся представляют все практические работы и материалы, связанные с выполнением учебных заданий и сдают дифференцированный зачёт и по окончании курса - экзамен.

Семестровый экзамен, как и зачёт представляет собой просмотр всех выполненных за семестр работ. Для проведения просмотра создаётся комиссия. Обучающиеся с помощью преподавателя организуют выставку своих учебных работ. К экзаменационному просмотру предоставляются все материалы, связанные с выполнением учебного задания. При оценке работ учитывается не только формальное выполнение задания, но и, прежде всего, решение поставленных задач.

К зачёту и экзамену допускаются обучающиеся, выполнившие учебный план в полном объеме.

Для оценивания результатов промежуточной аттестации применяется шкала оценивания, включающая следующие оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Зачет с оценкой. Критерии выставления оценок

«Отлично»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на высоком профессиональном уровне.

«Хорошо»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на хорошем профессиональном уровне.

«Удовлетворительно»

Обучающийся демонстрирует не достаточную сформированность дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на среднем уровне.

«Неудовлетворительно»

У обучающегося не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Не в полном объеме представлены работы для просмотра.

Отсутствие каких-либо заданий у обучающегося служит причиной отказа в аттестации на просмотре.

Экзамен. Критерии выставления оценок

«Отлично»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала. В полном

объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи, видовые кадры, презентация) на высоком профессиональном уровне. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на высоком профессиональном уровне

«Хорошо»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи, видовые кадры, презентация) на хорошем профессиональном уровне. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на хорошем профессиональном уровне.

«Удовлетворительно»

Обучающийся демонстрирует не достаточную сформированность дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн -проект (эскизы, чертежи, видовые кадры, презентация) на среднем уровне. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на среднем уровне. Допущены ошибки.

«Неудовлетворительно»

У обучающегося не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Не в полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект, отсутствуют видовые кадры. Демонстрационный планшет (ролик), выполненный на низком уровне.

Отсутствие каких-либо заданий у обучающегося служит причиной отказа в аттестации на просмотре.

При проведении промежуточной аттестации в форме тестирования, оценивание результата проводится следующим образом:

«Отлично» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют от 80% до 100% от общего количества

«Хорошо» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют от 71 до 79% от общего количества;

«Удовлетворительно»- получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют 50 -70 % правильных ответов;

«Неудовлетворительно» - работа, содержащая менее 50% правильных ответов.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко; Тамбовский государственный технический университет. - Тамбов: Тамбовский государственный технический университет (ТГТУ), 2015. - 82 с.: ил., схем. - Режим доступа: по подписке. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959> - Библиогр. в кн. - ISBN 978-58265-1478-8. - Текст: электронный.

2. Хохлов П.В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Хохлов П.В., Хохлова В.Н., Погребняк Е.М.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>. — ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная:

1. Забелин Л.Ю. Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики [Электронный ресурс]/ Забелин Л.Ю., Щеглов М.Е., Шалаев М.В.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011. — 72 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54771.html>. — ЭБС «IPRbooks»

2. Иванов, В.Б. Прикладное программирование на C/C++: с нуля до мультимедийных и сетевых приложений: практическое пособие: [12+] / В.Б. Иванов. - Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008. - 240 с. - (Про ПК). - Режим доступа: по подписке. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117785> - ISBN 5-98003-279-7. - Текст: электронный.

3. Медиа: введение / ред. А. Бриггз, П. Кобли; пер. Ю.В. Никуличев. - 2-е изд. - Москва: Юнити, 2015. - 551 с.: ил., табл. - (Зарубежный учебник). - Режим доступа: по подписке. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114784> - Библиогр. в кн. - ISBN 5-238-00960-7. - Текст: электронный.

4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для обучающихся вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама»/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html>. — ЭБС «IPRbooks».

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <https://www.biblioclub.ru> - электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»

2. <http://www.iprbookshop.ru/> - Электронно-библиотечная система IPR BOOKS

9. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects.
- MS Windows 7 Профессиональная
- MS Windows 10 Pro
- Moodle 3.8.2.

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- помещения для проведения практических занятий (с типовым оборудованием, обеспечивающим применение современных информационных технологий и наглядными пособиями);

- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет;
- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;
- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;
- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.