

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«КРЫМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВ И ТУРИЗМА»

ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО
на заседании учебно-
методического совета
от 24 мая 2022 г.,
протокол № 6

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.04 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КОММУНИКАТИВНОМ
ДИЗАЙНЕ

По направлению подготовки
54.04.01 Дизайн

Программа магистратуры: **Коммуникативный дизайн**

Квалификация: **магистр**

Нормативный срок освоения
основной профессиональной образовательной программы 2 года/2 года 6 месяцев

Форма обучения: **очная, заочная**

Симферополь, 2022

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне» для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн программа магистратуры - Коммуникативный дизайн.

Программа составлена в соответствии с основной профессиональной образовательной программой, разработанной на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13 августа 2020 г. №1004.

Рабочая программа дисциплины разработана:
кандидатом педагогических наук, доцентом Матросовой И. Г.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна.
Протокол № 12 от «20» апреля 20 22 г.
Заведующая кафедрой дизайна
Н. В. Котляревская

Представители работодателя
Согласовано:

Директор
ООО «Издательство
Типография «Ариал»



Рабочая программа согласована на заседании Учебно-методического совета
ГБОУВОРК «Крымский университет культуры, искусств и туризма»
Протокол № 6 от «24» мая 20 22 г.

Председатель Л. Ф. Ващенко

Секретарь М. С. Юсупова

1. Цели и задачи дисциплины

Рабочая программа дисциплины является частью основной образовательной программы подготовки магистров по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, программа магистратуры – Коммуникативный дизайн.

Цель дисциплины:

Целью дисциплины «Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне» является формирование у специалистов навыков и знаний, необходимых для выполнения научно-исследовательской работы в области дизайн-проектирования, включая выполнение магистерской диссертации с использованием информационных технологий, а также практическими навыками использования научных и образовательных ресурсов в профессиональной деятельности педагога и исследователя.

Задачи дисциплины:

подготовить обучающихся к последовательности и этапам выполнения дизайн проекта
и сформировать способность и готовность к самостоятельному выбору средств программных и технических средств наиболее эффективных в конкретных условиях применения;
у приобщить к самостоятельности в вопросах приобретения новых знаний и освоения новых компьютерных технологий;
л дать представление о современном состоянии компьютерных технологий в дизайне визуальных коммуникаций.

н
ы Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (далее – з.е.), 108 час. Для очной формы обучения контактная работа составляет – 36 часов, самостоятельная работа – 36 часов, промежуточная аттестация – экзамен, 36 часов.

к Для заочной формы обучения контактная работа составляет – 8 часов, самостоятельная работа – 91 час, промежуточная аттестация – экзамен, 9 часов.

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

н
и Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-2, УК-4, УК-6, ПК-3.

а В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

цШифр и	Содержание компетенций	знать	уметь	владеть навыками
и с и с п о л ь з о в а н и	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	– принципы формирования концепции проекта в рамках обозначенной проблемы; – основные требования, предъявляемые к проектной работе и критерии оценки результатов проектной деятельности;	– разрабатывать концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы, формулируя цель, задачи, актуальность, значимость (научную, практическую, методическую и иную в зависимости от типа проекта), ожидаемые результаты и возможные сферы их применения; – прогнозировать результат деятельности и планировать действия для достижения данного результата; – прогнозировать проблемные ситуации	– планирования реализации проекта в целом и планового контроля его выполнения; – конструктивного преодоления возникающих проблемных ситуаций.

			проектной деятельности и находить способ их разрешения	
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;	– современные средства информационно-коммуникационных технологий; – языковой материал (лексические единицы и грамматические структуры), необходимый и достаточный для общения в различных средах и сферах речевой деятельности и понимания научного текста;	– воспринимать на слух и понимать содержание аутентичных профессиональных текстов, относящихся к различным типам речи, выделять в них значимую информацию; – понимать содержание научно-популярных и научных текстов, блогов/веб-сайтов; – выделять значимую информацию из прагматических текстов справочно-информационного и рекламного характера; – вести диалог, соблюдая нормы речевого этикета, используя различные стратегии; выстраивать монолог; — вести запись основных мыслей и фактов (из аудиотекстов и текстов для чтения), запись тезисов устного выступления/письменного доклада по изучаемой проблеме; — поддерживать контакты при помощи электронной почты.	– использования современных коммуникативных технологий; грамматических и лексических категорий изучаемого (ых) иностранного (ых) языка (ов).
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	– основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей как профессиональной, так и других видов деятельности и требований рынка труда;	– расставлять приоритеты профессиональной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки; – планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач; – подвергать критическому анализу проделанную работу;	– определения стратегии саморазвития; – самостоятельного выявления мотивации для саморазвития; – определения реалистических целей профессионального роста;
ПК-3	Способен демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владением приемами мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач.	– информационные технологии, используемые для поиска оптимальных решений профессиональных задач, а также в педагогической деятельности; – пакеты профильных компьютерных программ для создания дизайн-проекта	– решать комплексные задачи в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники;	– моделирования процессов, объектов и систем при учете их физических свойств с использованием современных проектных технологий

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Код УД ОПОП	Учебные дисциплины
Б1	Дисциплины (модули)
Б1.В	Вариативная часть
Б1.В.04	Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне

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

Для очной формы обучения

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры			
			1	2	3	4
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)		36		36		
Лекции (Л)		10		10		
Практические занятия (Пр)		26		26		
Самостоятельная работа обучающегося (СРО) (всего)		36		36		
Промежуточная аттестация						
Экзамен (Экз)		36		36		
Общая трудоемкость	3 з.е.	108		108		

Для заочной формы обучения

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры			
			1	2	3	4
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)		8		8		
Лекции (Л)		4		4		
Практические занятия (Пр)		4		4		
Самостоятельная работа обучающегося (СРО) (всего)		91		91		
Промежуточная аттестация						
Экзамен (Экз)		9		9		
Общая трудоемкость	3 з.е.	108		108		

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

5.1 Содержание разделов дисциплины, структурированное по темам

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание дисциплины по темам
1	Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем.	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями. Создание макета. Размеры полей. Выбор элементов дизайна. Рекомендации по созданию макета. Основные правила верстки.

		<p>Длина строки. Переносы. Межбуквенные просветы. Отрицательный интерлиньяж. Вгонка (выгонка) текста. Настольная издательская система и текстовый редактор.</p> <p>Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки. Роль композиции в создании гармоничного облика издания. Характеристики композиции. Законы газетно-журнальной композиции. Модульное проектирование как способ создания гармоничной композиции. Концепция периодических изданий.</p> <p>Тема 3. Подготовка изображений для верстки. Форматы растровых и векторных изображений и их импорт в файл верстки. Разрешение изображений. Цветопередача и её особенности для различных видов печати. Заливки и градиенты.</p>
2	Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования.	<p>Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи. Программное обеспечение для создания объектов 3D графики. Понятие 3D моделирования. Достоинства и недостатки. Основные этапы процесса создания трехмерной модели. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей. Тенденции использования трехмерной графики в визуальных коммуникациях. Особенности разработки гейм-персонажа. Концепты, скульптинг, ретопология, текстуринг, риггинг и скиннинг.</p> <p>Тема 5. 3D моделирование пространственной среды. Рабочая Среда 3DSMAX. Методы проецирования 3D-объектов. Системы координат в 3DSMAX. Интерфейс программы. Основы моделинга. Полигональное и сплайн-моделирование.</p>
3	Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов	<p>Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация. Создание объекта визуальной коммуникации средствами анимации и моушн-графики. Тенденции использования в визуальной коммуникации моушн-графики.</p> <p>Тема 7. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании. Создание цифрового видео как объекта визуальной коммуникации. Средства обработки и монтажа цифрового видео.</p>

5.2 Разделы дисциплин с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		очная форма				
		Всего	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Контроль
1	Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем.	26	4	6	16	
1.1	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	10	2	2	6	
1.2	Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.	10	2	2	6	
1.3	Тема 3. Подготовка изображений для верстки.	6	0	2	4	
2	Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования.	24	4	10	10	
2.1	Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи.	13	2	6	5	
2.2	Тема 5. 3D моделирование пространственной среды.	11	2	4	5	
3	Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов	22	2	10	10	
3.1	Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация.	13	2	6	5	
3.2	Тема 7. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.	9	0	4	5	
	Промежуточная аттестация – экзамен	36				36
	Итого часов	108	10	26	36	36

Заочная форма обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		очная форма				
		Всего	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Контроль
1	Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем.	36	2	0	34	
1.1	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	11	1	0	10	
1.2	Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.	15	1	0	14	
1.3	Тема 3. Подготовка изображений для верстки.	10	0	0	10	
2	Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования.	33	1	2	30	
2.1	Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи.	18	1	2	15	
2.2	Тема 5. 3D моделирование пространственной среды.	15	0	0	15	
3	Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов	30	1	2	27	

3.1	Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация.	15	1	0	14	
3.2	Тема 7. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.	15	0	2	13	
	Промежуточная аттестация – экзамен	9				9
	Итого часов	108	4	4	91	9

5.3. Содержание программы по темам и видам занятий

5.3.1. Содержание программы по темам и видам занятий для очной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем.			
1	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	Л-2 ч. Пр-2 ч	<p>Лекция 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Издательская деятельность и издательские технологии. 2. Редакционно-издательский процесс и его этапы. 3. Издательский и авторский оригинал. 4. Художественное конструирование издания. Создание макета. 5. Иллюстрационная верстка. <p>Практическое занятие 1 Современные издательские системы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с современными издательскими системами. 2. Изучение интерфейса Adobe InDesign 3. Подготовка рекламного материала по индивидуальному мастер-классу. <p>Задание 1. Выполнить презентацию «Обзор настольных издательских систем»</p> <p>Задание 2. Подготовка рекламного материала по индивидуальному мастер-классу.</p>
2	Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.	Л-2 ч. Пр-2 ч	<p>Лекция 2.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Роль композиции в создании гармоничного облика издания. Характеристики композиции. 2. Законы газетно-журнальной композиции. 3. Модульное проектирование как способ создания гармоничной композиции. 4. Концепция периодических изданий. <p>Практическое занятие 2 Создание многостраничного документа в программе макетирования и верстки Adobe InDesign</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание модульной сетки каталога 2. Подготовка текстовой части и размещение ее на страницах.

			Задание: выполнить упражнение по созданию многостраничного документа с иллюстрациями на любую тему.
	Тема 3. Подготовка изображений для верстки	Л-0 ч Пр-2 ч	Практическое занятие 3 Подготовка изображений для верстки в программе Adobe InDesign 1. Подготовка изображений для верстки 2. Создание изображений (логотипа) в растровом или векторном редакторе. Задание. Создать логотип – авторскую монограмму дизайнера.
Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования.			
4	Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи.	Л-2 ч Пр-6 ч	Лекция 3 1. Выбор оптимального программного обеспечения для 3D моделирования. 2. Основные этапы процесса создания трехмерной модели. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей. 3. Особенности разработки гейм-персонажа. Практическое занятие 4 Обзор программ для создания 3D персонажей 1. Изучить цель создания 3D персонажа. 2. Ознакомиться с ПО для создания 3D персонажа. 3. Создать презентацию-обзор по ПО для создания 3D персонажа. Задание. Создать презентацию-обзор ПО для создания 3D персонажа. Подробно отобразить функционал этих программ, форматы используемых файлов, преимущества и недостатки (например, необходимые ресурсы компьютера, платность и т.д.), возможности использования с графическим планшетом, целевое использование (для статичных или динамичных персонажей). Практическое занятие 5 Создание 3D персонажей 1. Освоение интерфейса выбранной программы для создания персонажа. 2. Подготовить эскиз персонажа. Задание 1. Создание презентации «Знакомство с интерфейсом программы для создания персонажа». Задание 2. Создание эскиза персонажа (окончательный вариант представить в Adobe Photoshop). Практическое занятие 6 Создание 3D персонажей 1. Изучение интерфейса Blender. 2. Освоение методики создания персонажа в программе Blender.

			Задание: Выполнить модель персонажа в Blender
5	Тема 5. 3D моделирование пространственной среды.	Л-2 ч Пр-4 ч.	<p>Лекция 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рабочая среда 3DSMAX. Методы проецирования 3D-объектов. 2. Системы координат в 3DSMAX. Интерфейс программы. 3. Основы моделинга. Полигональное и сплайн-моделирование. <p>Практическое занятие 7 3D моделирование пространственной среды</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение эскиза пространственной группы объектов. 2. Освоение методики создания пространственных объектов в программе 3D моделирования <p>Задание: Создать композицию «Персонаж в пространственной среде».</p> <p>Практическое занятие 8 Создание трехмерного векторного арт-объекта в Adobe Illustrator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Освоить методику создания трехмерного векторного объекта в Adobe Illustrator 2. Создание трехмерного векторного арт-объекта в Adobe Illustrator <p>Задание 1. Создать трехмерный векторный арт-объект в Adobe Illustrator.</p> <p>Задание 2. Создать рекламный плакат с «пластилиновым» персонажем.</p>
Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов			
6	Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация.	Л-2 ч Пр-6 ч.	<p>Лекция 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Особенности технологии анимации в современной рекламе. 2. Анализ инструментария для создания анимационного рекламного ролика. 3. Процесс производства рекламного видеоролика с использованием 2D анимации. <p>Практическое занятие 9 Обзор программ для создания 2D анимации</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с двухмерной анимацией. 2. Ознакомиться с ПО для создания двумерной анимации. 3. Создать презентацию-обзор ПО для создания двумерной анимации. <p>Задание. Создать презентацию-обзор ПО для создания двумерной анимации.</p> <p>Практическое занятие 10 Подготовка иллюстративного материала для анимации</p>

			<p>1. Подготовка эскизов раскадровки анимации.</p> <p>2. Отрисовка персонажей в векторном редакторе.</p> <p>Задание: создать рекламный видеоролик (тематика по выбору обучающегося).</p> <p>Практическое занятие 11 Создание презентационного 2-D ролика</p> <p>1. Выбор технологии создания анимационного ролика.</p> <p>2. Создание анимационного видеоролика.</p> <p>Задание: создать рекламный анимационный видеоролик (тематика по выбору обучающегося).</p>
7	<p>Тема 7.</p> <p>Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.</p>	<p>Л-0 ч</p> <p>Пр-4 ч.</p>	<p>Практическое занятие 12 Обзор программ для видеомонтажа</p> <p>1. Знакомство с технологией видеомонтажа.</p> <p>2. Изучение ПО для видеомонтажа.</p> <p>3. Создать презентацию-обзор по ПО для видеомонтажа</p> <p>Задание 1: Ознакомиться с научной статьей по теме программного обеспечения видеомонтажа из библиотеки Киберленинка (в списке дополнительной литературы)</p> <p>Задание 2. Изучить интерфейс Adobe Premiere Pro (ссылка https://adobe-premiere.pro/kak-polzovatsya/?ysclid=llgz63g3cx378615156)</p> <p>Практическое занятие 13 Создание рекламного видеоролика</p> <p>1. Подготовить папку файлов для видеомонтажа</p> <p>2. Выбрать ПО для видеомонтажа</p> <p>3. Создать рекламный видеоролик по теме своей магистерской диссертации</p> <p>Задание: Создайте видеофильм с помощью Adobe Premiere Pro (https://adobe-premiere.pro/kak-polzovatsya/?ysclid=llgz63g3cx378615156 инструкция по работе с Adobe Premiere Pro)</p>
	Итого	36 ч.	<p>Лекции – 10 часов</p> <p>Практические занятия – 26 часов</p>

5.3.2 Содержание программы по темам и видам занятий для заочной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем.			
1	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	<p>Л-1 ч.</p> <p>Пр-0 ч</p>	<p>Лекция 1.</p> <p>1. Издательская деятельность и издательские технологии.</p> <p>2. Редакционно-издательский процесс и его этапы.</p> <p>3. Издательский и авторский оригинал.</p> <p>4. Художественное конструирование издания. Создание макета.</p> <p>5. Иллюстрационная верстка.</p>

			<p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с современными издательскими системами. 2. Изучение интерфейса Adobe InDesign <p>Задание 1. Выполнить презентацию «Обзор настольных издательских систем»</p> <p>Задание 2. Подготовка рекламного материала по индивидуальному мастер-классу.</p>
2	Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.	Л-1 ч. Пр-0 ч	<p>Лекция 2.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Роль композиции в создании гармоничного облика издания. Характеристики композиции. 2. Законы газетно-журнальной композиции. 3. Модульное проектирование как способ создания гармоничной композиции. 4. Концепция периодических изданий. <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Создание многостраничного документа в программе макетирования и верстки Adobe InDesign</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание модульной сетки каталога 2. Подготовка текстовой части и размещение ее на страницах. <p>Задание: выполнить упражнение по созданию многостраничного документа с иллюстрациями на любую тему.</p>
	Тема 3. Подготовка изображений для верстки	Л-0 ч Пр-0 ч	<p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Подготовка изображений для верстки в программе Adobe InDesign</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовка изображений для верстки 2. Создание изображений (логотипа) в растровом или векторном редакторе. <p>Задание. Создать логотип – авторскую монограмму дизайнера.</p>
Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования.			
4	Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи.	Л-1 ч Пр-2 ч.	<p>Лекция 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбор оптимального программного обеспечения для 3D моделирования. 2. Основные этапы процесса создания трехмерной модели. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей. 3. Особенности разработки гейм-персонажа. <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Обзор программ для создания 3D персонажей</p>

			<p>1. Изучить цель создания 3D персонажа. 2. Ознакомиться с ПО для создания 3D персонажа. Задание. Создать презентацию-обзор ПО для создания 3D персонажа. Подробно отобразить функционал этих программ, форматы используемых файлов, преимущества и недостатки (например, необходимые ресурсы компьютера, платность и т.д.), возможности использования с графическим планшетом, целевое использование (для статичных или динамичных персонажей).</p> <p>Практическое занятие 1 Создание 3D персонажей</p> <p>1. Освоение интерфейса выбранной программы для создания персонажа. 2. Подготовить эскиз персонажа. Задание 1. Создание презентации «Знакомство с интерфейсом программы для создания персонажа». Задание 2. Создание эскиза персонажа (окончательный вариант представить в Adobe Photoshop).</p> <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i> Создание 3D персонажей</p> <p>1. Изучение интерфейса Blender 2. Освоение методики создания персонажа в программе Blender Задание: Выполнить модель персонажа в Blender</p>
5	Тема 5. 3D моделирование пространственной среды.	Л-1 ч Пр-0 ч.	<p>Лекция 4</p> <p>1. Рабочая среда 3DSMAX. Методы проецирования 3D-объектов. 2. Системы координат в 3DSMAX. Интерфейс программы. 3. Основы моделинга. Полигональное и сплайн-моделирование.</p> <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i> 3D моделирование пространственной среды</p> <p>1. Выполнение эскиза пространственной группы объектов. 2. Освоение методики создания пространственных объектов в программе 3D моделирования Задание: Создать композицию «Персонаж в пространственной среде».</p> <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i> Создание трехмерного векторного арт-объекта в Adobe Illustrator</p> <p>1. Освоить методику создания трехмерного векторного объекта в Adobe Illustrator</p>

			<p>2. Создание трехмерного векторного арт-объекта в Adobe Illustrator</p> <p>Задание 1. Создать трехмерный векторный арт-объект в Adobe Illustrator.</p> <p>Задание 2. Создать рекламный плакат с «пластилиновым» персонажем.</p>
Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов			
6	<p>Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация.</p>	<p>Л-1 ч</p> <p>Пр-0 ч.</p>	<p>Лекция 5</p> <p>1. Особенности технологии анимации в современной рекламе.</p> <p>2. Анализ инструментария для создания анимационного рекламного ролика.</p> <p>3. Процесс производства рекламного видеоролика с использованием 2D анимации.</p> <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Обзор программ для создания 2D анимации</p> <p>1. Знакомство с двухмерной анимацией.</p> <p>2. Ознакомиться с ПО для создания двумерной анимации.</p> <p>Задание. Создать презентацию-обзор ПО для создания двумерной анимации.</p> <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Подготовка иллюстративного материала для анимации</p> <p>1. Подготовка эскизов раскадровки анимации.</p> <p>Задание: Отрисовка персонажей в векторном редакторе.</p> <p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Создание презентационного 2-D ролика</p> <p>1. Выбор технологии создания анимационного ролика.</p> <p>2. Создание анимационного видеоролика.</p> <p>Задание: создать рекламный анимационный видеоролик (тематика по выбору обучающегося).</p>
7	<p>Тема 7. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.</p>	<p>Л-0 ч</p> <p>Пр-2 ч.</p>	<p><i>Задания практического занятия выносятся на самостоятельное изучение</i></p> <p>Обзор программ для видеомонтажа</p> <p>1. Знакомство с технологией видеомонтажа.</p> <p>2. Изучение ПО для видеомонтажа.</p> <p>3. Создать презентацию-обзор ПО для видеомонтажа</p> <p>Задание 1: Ознакомиться с научной статьей по теме программного обеспечения видеомонтажа из библиотеки Киберленинка (в списке дополнительной литературы)</p>

			<p>Задание 2. Изучить интерфейс Adobe Premiere Pro (ссылка https://adobe-premiere.pro/kak-polzovatsya/?ysclid=llgz63g3cx378615156)</p> <p>Практическое занятие 2 Создание рекламного видеоролика</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить папку файлов для видеомонтажа 2. Выбрать ПО для видеомонтажа 3. Создать рекламный видеоролик <p>Задание: Создайте видеофильм с помощью Adobe Premiere Pro (https://adobe-premiere.pro/kak-polzovatsya/?ysclid=llgz63g3cx378615156 инструкция по работе с Adobe Premiere Pro)</p>
	Итого	8 ч.	<p>Лекции- 4 часа</p> <p>Практические занятия – 4 часа</p>

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине «Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне»

6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для магистрантов очной формы обучения)

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения самостоятельной работы
Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем				
1	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Издательская деятельность и издательские технологии. 2. Редакционно-издательский процесс и его этапы. 3. Издательский и авторский оригинал. 4. Художественное конструирование издания. Создание макета. 5. Иллюстрационная верстка. <p>Подготовка к практическому занятию 1 «Современные издательские системы»</p>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
2	Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Роль композиции в создании гармоничного облика издания. Характеристики композиции. 2. Законы газетно-журнальной композиции. 3. Модульное проектирование как способ создания гармоничной композиции. 4. Концепция периодических изданий. <p>Подготовка к практическому занятию 2 «Создание многостраничного документа в программе макетирования и верстки Adobe InDesign»</p>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
3	Тема 3. Подготовка изображений для верстки	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Требования к подготовке изображений для верстки 2. Создание изображений (логотипа) в растровом или векторном редакторе. <p>Подготовка к практическому занятию 3 «Подготовка изображений для верстки в программе Adobe InDesign»</p>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.

Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования				
4	Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи.	5	<p>1. Выбор оптимального программного обеспечения для 3D моделирования.</p> <p>2. Основные этапы процесса создания трехмерной модели. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей.</p> <p>3. Особенности разработки гейм-персонажа.</p> <p>4. Изучение интерфейса ZBrush.</p> <p>5. Освоение методики создания персонажа в программе ZBrush.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 4-6 на темы: <i>«Обзор программ для создания 3D персонажей»;</i> <i>«Создание 3D персонажей»</i></p>	Проверка электронных отчетов по практическим занятиям и самостоятельной работе, устный контроль, использование материалов на практических занятиях.
5	Тема 5. 3D моделирование пространственной среды.	5	<p>1. Рабочая среда 3DSMAX. Методы проецирования 3D-объектов.</p> <p>2. Системы координат в 3DSMAX. Интерфейс программы.</p> <p>3. Основы моделинга. Полигональное и сплайн-моделирование.</p> <p>4. Освоение методики создания пространственных объектов в программе 3D моделирования</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 7-8 на темы: <i>«3D моделирование пространственной среды»,</i> <i>Создание трехмерного векторного арт-объекта в Adobe Illustrator</i></p>	Проверка электронных отчетов по практическим занятиям и самостоятельной работе, устный контроль, использование материалов на практических занятиях.
Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов				
	Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация.	5	<p>1. Особенности технологии анимации в современной рекламе.</p> <p>2. Анализ инструментария для создания анимационного рекламного ролика.</p> <p>3. Процесс производства рекламного видеоролика с использованием 2D анимации.</p> <p>4. Создать презентацию-обзор по ПО для создания двумерной анимации.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 9-11 на темы: <i>«Обзор программ для создания 2D анимации»,</i> <i>«Подготовка иллюстративного материала для анимации»,</i> <i>«Создание презентационного 2-D ролика».</i></p>	Проверка электронных отчетов по практическим занятиям и самостоятельной работе, устный контроль, использование материалов на практических занятиях. Демонстрация доклада с презентацией «ПО для создания двумерной анимации»
	Тема 7. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.	5	<p>1. Технология создания видеомонтажа.</p> <p>2. Программное обеспечение для видеомонтажа.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 12-13 на темы: <i>«Обзор программ для видеомонтажа»,</i> <i>«Создание рекламного видеоролика»</i></p>	Проверка электронных отчетов по практическим занятиям и самостоятельной работе, устный контроль, использование материалов на практических занятиях. Демонстрация доклада с презентацией «ПО для видеомонтажа»
	Итого	36 ч.		

6.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для магистрантов заочной формы обучения).

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения самостоятельной работы
Раздел 1. Обзор программного обеспечения в области издательских систем				
1	Тема 1. Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	10	1. Издательская деятельность и издательские технологии. 2. Редакционно-издательский процесс и его этапы. 3. Издательский и авторский оригинал. 4. Художественное конструирование издания. Создание макета. 5. Иллюстрационная верстка. 3. Знакомство с современными издательскими системами. 4. Изучение интерфейса Adobe InDesign <i>Задание 1. Выполнить презентацию «Обзор настольных издательских систем»</i> <i>Задание 2. Подготовка рекламного материала по индивидуальному мастер-классу.</i>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
2	Тема 2. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.	14	1. Роль композиции в создании гармоничного облика издания. Характеристики композиции. 2. Законы газетно-журнальной композиции. 3. Модульное проектирование как способ создания гармоничной композиции. 4. Концепция периодических изданий. <i>Задание: выполнить упражнение по созданию многостраничного документа с иллюстрациями на любую тему.</i>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе
3	Тема 3. Подготовка изображений для верстки	10	1. Требования к подготовке изображений для верстки 2. Создание изображений (логотипа) в растровом или векторном редакторе. <i>Задание. Создать логотип – авторскую монограмму дизайнера.</i>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе
Раздел 2. Обзор программного обеспечения для 3D моделирования				
4	Тема 4. Создание 3D объектов. Персонажи.	15	1. Выбор оптимального программного обеспечения для 3D моделирования. 2. Основные этапы процесса создания трехмерной модели. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей. 3. Особенности разработки гейм-персонажа. 4. Изучение интерфейса Blender. 5. Освоение методики создания персонажа в программе Blender. <i>Задание. Создать презентацию-обзор ПО для создания 3D персонажа. Подробно отобразить функционал этих программ, форматы используемых файлов, преимущества и недостатки (например, необходимые ресурсы компьютера, платность и т.д.), возможности использования с графическим планшетом,</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе

			целевое использование (для статичных или динамичных персонажей).	
			Подготовка к практическому занятию 1: «Создание 3D персонажей»	
5	Тема 5. 3D моделирование пространственной среды.	15	<p>1. Рабочая среда 3DSMAX. Методы просеивания 3D-объектов.</p> <p>2. Системы координат в 3DSMAX. Интерфейс программы.</p> <p>3. Основы моделинга. Полигональное и сплайн-моделирование.</p> <p>4. Освоение методики создания пространственных объектов в программе 3D моделирования</p> <p>5. Выполнение эскиза пространственной группы объектов.</p> <p>6. Освоение методики создания пространственных объектов в программе 3D моделирования</p> <p>Задание: Создать композицию «Персонаж в пространственной среде».</p> <p>Задание 1. Создать трехмерный векторный арт-объект в Adobe Illustrator.</p> <p>Задание 2. Создать рекламный плакат с «пластилиновым» персонажем.</p>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
Раздел 3 Обзор программного обеспечения для создания видеоклипов				
	Тема 6. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация.	14	<p>1. Особенности технологии анимации в современной рекламе.</p> <p>2. Анализ инструментария для создания анимационного рекламного ролика.</p> <p>3. Процесс производства рекламного видеоролика с использованием 2D анимации.</p> <p>4. Создать презентацию-обзор по ПО для создания двумерной анимации.</p> <p>Задание. Создать презентацию-обзор ПО для создания двумерной анимации.</p> <p>Задание: Отрисовка персонажей в векторном редакторе.</p> <p>Задание: создать рекламный анимационный видеоролик (тематика по выбору обучающегося).</p>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе. Выполнение доклада с презентацией «ПО для создания двумерной анимации» и загрузка в MOODLE.
	Тема 7. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.	13	<p>1. Технология создания видеомонтажа.</p> <p>2. Программное обеспечение для видеомонтажа.</p> <p>Задание 1: Ознакомиться с научной статьей по теме программного обеспечения видеомонтажа из библиотеки Киберленинка (в списке дополнительной литературы)</p> <p>Задание 2. Изучить интерфейс Adobe Premiere Pro (ссылка https://adobe-premiere.pro/kak-polzovatsya/?ysclid=llgz63g3cx378615156)</p> <p>Подготовка к практическому занятию 2</p> <p>Создание рекламного видеоролика</p>	Проверка электронных отчетов по практическим занятиям и самостоятельной работе, устный контроль, использование материалов на практических занятиях. Выполнение доклада с презентацией «ПО для видеомонтажа» и загрузка в MOODLE.
	Итого	91 ч.		

7. Фонд оценочных средств для проведения аттестации по дисциплине «Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне»

7.1. Формы и методы контроля знаний

Текущий контроль проводится в ходе занятий с целью определения степени усвоения учебного материала, своевременного вскрытия недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания дисциплины, организации работы магистрантов в ходе занятий и оказания им индивидуальной помощи.

Текущий контроль осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования обучающихся, по результатам подготовки к практическим занятиям и выполнения самостоятельной работы. В процессе обучения магистранты должны выполнить и предоставить для итогового семестрового просмотра композиционные работы.

Объектами текущего контроля знаний обучающихся являются:

- систематичность и активность работы на практических занятиях. При контроле систематичности и активности работы на практических занятиях могут оцениваться: уровень умений и навыков, продемонстрированный в творческих работах, на практических занятиях;
- выполнение заданий для самостоятельной работы. При контроле выполнения заданий для самостоятельной работы магистрантов могут оцениваться: самостоятельная обработка тем в целом или отдельных вопросов; выполнение зарисовок и поисковых материалов, выполнение практических тематических заданий, подготовка мультимедийных презентаций, анимационного видеоролика.

Рубежный контроль (для заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций) и его формы:

Для обучающихся очной формы обучения рубежный контроль проводится после изучения определенного раздела учебной дисциплины, объединяющего соответствующие темы. Форма рубежного контроля – анализ текущей успеваемости, предоставление результатов практических заданий: подготовка рекламного материала по индивидуальному мастер-классу, создание рекламного каталога, разработка логотипа, создание 3D гейм-персонажа, 3D сцены (локации) для персонажа (в рамках 1 рубежного контроля) и создание 2 D персонажа для анимации, создание анимационного видеоролика, мультимедийная презентация «ПО для анимации», мультимедийная презентация «ПО для видеомонтажа», создание рекламного видеоролика (в рамках 2 рубежного контроля).

Для обучающихся заочной формы обучения контроль уровня освоения обучающимися компетенций проводится после изучения всех разделов учебной дисциплины, объединяющих соответствующие темы. Форма контроля – анализ текущей успеваемости, предоставление результатов практических заданий: подготовка рекламного материала по индивидуальному мастер-классу, создание рекламного каталога, разработка логотипа, создание 3D гейм-персонажа, 3D сцены (локации) для персонажа, создание 2 D персонажа для анимации, создание анимационного видеоролика, мультимедийная презентация «ПО для анимации», мультимедийная презентация «ПО для видеомонтажа», создание рекламного видеоролика.

Текущий и рубежный контроли (для заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций), а также промежуточная аттестация проводятся с использованием балльно-рейтинговой технологии.

**Оценочные средства для очной формы обучения
(2 семестр)**

Вид контроля и аттестации	№ и наименование блока (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов	
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов		
1 Рубежный контроль уровня освоения обучающимися компетенций УК-2, УК-4, УК-6, ПК-3 по темам 1-5	Раздел 1. Темы 1-3 Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки. Подготовка изображений для верстки. Раздел 2. Темы 4-5. Создание 3D объектов. Персонажи. 3D моделирование пространственной среды.	1. Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (электронные отчеты)	5	-	До 15 баллов (каждая работа до 3 баллов)	
		2. Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 10 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		Итого 1 рубежный контроль				До 30 баллов
2 Рубежный контроль уровня освоения обучающимися компетенций УК-2, УК-4, УК-6, ПК-3 по темам 6-7	Раздел 3. Темы 6-7 Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.	1. Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (электронные отчеты)	5	-	До 15 (каждая работа до 3 баллов)	
		2. Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 10 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		Итого 2 рубежный контроль				До 30 баллов
Всего баллов рубежный контроль 2 семестр						40-60
Промежуточная аттестация (контроль уровня освоения компетенций по темам 1-7)		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3 контрольных вопроса	40	До 40 баллов	
		Экзамен			20-40	
	Итого по результатам освоения обучающимися компетенций по темам 1-7					До 100

**Оценочные средства для заочной формы обучения
(2 семестр)**

Вид контроля и аттестации	№ и наименование блока (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
Контроль уровня освоения обучающимися компетенций	Раздел 1-3. Темы 1-7 Программы верстки и макетирования. Работа с текстом и изображениями.	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия	10	-	До 30 баллов (каждая работа до 3 баллов)

УК-2, УК-4, УК-6, ПК-3 по темам 1-7	Работа с многостраничными документами. Модульные сетки. Подготовка изображений для верстки. Создание 3D объектов. Персонажи. 3D моделирование пространственной среды. Анимация и её использование в рекламе. 2D анимация. Видеомонтаж. Использование видеороликов в рекламе и образовании.	(электронные отчеты)			
		2. Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 20 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 10 баллов
		Итого контроль 2 семестр			
Промежуточная аттестация (контроль уровня освоения компетенций по темам 1-7)		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3 контрольных вопроса	40	До 40 баллов
		Экзамен			20-40
	Итого по результатам освоения обучающимися компетенций по темам 1-7				До 100

Промежуточная аттестация проводится в целях определения степени достижения поставленной цели обучения по данной дисциплине в целом, или наиболее важным ее частям (разделам).

Форма промежуточной аттестации экзамен – (2-й семестр – очная и заочная форма обучения). Критерии оценивания, требования к выполнению заданий и таблица планирования результатов обучения в баллах представлены в документе «Фонд оценочных средств» по учебной дисциплине «Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне».

Этот фонд включает: вопросы для подготовки докладов с мультимедийной презентацией, тематику выполнения плакатов и практические задания для проведения рубежных контролей уровня освоения обучающимися компетенций (для заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций), вопросы для проведения промежуточной аттестации, позволяющие оценить степень сформированности компетенций обучающихся.

Оценка знаний магистрантов осуществляется в баллах в комплексной форме с учётом:

- оценки по итогам текущего и рубежных контролей уровня освоения обучающимися компетенций (для заочной формы обучения – текущего контроля и контроля уровня освоения обучающимися компетенций) (до 60 баллов);
- оценки итоговых знаний в ходе экзамена (до 40 баллов).

Ориентировочное распределение максимальных баллов по видам отчетности

№	Виды отчётности	Баллы
1	Систематичность и активность работы на практических занятиях	до 20
2	Выполнение самостоятельной работы	до 10
3	Выполнение заданий рубежных контролей (контроля уровня освоения обучающимися компетенций для заочной формы обучения)	до 30 для очной формы обучения (до 15 за 1 рубежный контроль), до 30 в целом – для заочной формы обучения.
4	Результаты промежуточной аттестации (экзамен)	20-40
	Итого	60-100

Экзамен проводится по 40 бальной шкале. Для положительной оценки минимальная сумма баллов – 20, максимальная – 40.

Для положительной оценки минимальная сумма баллов по итогам текущего и рубежного контролей – 40, максимальная – 60.

На основании окончательно набранных баллов – количества баллов, набранных в результате текущего и рубежных контролей (контроля уровня освоения обучающимися компетенций), и количества баллов, полученных в результате промежуточной аттестации (экзамен), успеваемость обучающихся определяется следующими оценками: «неудовлетворительно», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично».

При этом действует следующая итоговая шкала:

- менее 60 баллов – оценка «неудовлетворительно»;
- от 60 до 73 баллов – оценка «удовлетворительно»;
- от 74 до 89 баллов – оценка «хорошо»;
- от 90 до 100 баллов – оценка «отлично».

Результат промежуточной аттестации (экзамен)

40-36 - баллов

Обучающийся четко и компетентно, аргументированно и последовательно формулирует ответ на теоретические вопросы, подкрепляет отдельными примерами в области дизайна; владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

35-31 – баллов

В ответах обучающегося присутствует некоторая логическая незавершенность, допускается неточность формулировок, отсутствует достаточное количество конкретных примеров по проблемам в области дизайна; обучающийся достаточно свободно владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

30-20 – баллов

В ответах обучающегося не всегда сохраняется логика и последовательность мысли, он не владеет понятийным аппаратом и терминологией дисциплины, некоторые конкретные примеры не соответствуют содержанию вопроса.

19-0 – баллов

В ответах обучающегося не сохраняется логика и последовательность мысли, обучающийся не владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией дисциплины, приведенные примеры не соответствуют содержанию вопроса.

Для получения экзамена по дисциплине сумма баллов обучающегося по дисциплине должна быть не менее 60 баллов при условии прохождения всех контрольных рубежей. Дисциплина считается изученной, если обучающийся набрал количество баллов согласно установленному диапазону.

7.2 Критерии оценивания знаний по дисциплине

Магистрант получает от 90 до 100 баллов («отлично»), если содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Магистрант полностью усвоил программный материал. Глубоко знает и самостоятельно излагает содержание вопросов, а также знает основную и дополнительную литературу по теме. Ответ построен на уровне самостоятельного мышления, знания вопроса и всей темы. Материал излагается логически последовательно и полно, с элементами творческого мышления. Умеет самостоятельно делать общие выводы.

Магистрант получает от 74 до 89 баллов («хорошо»), если содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом

сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них, не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Магистрант проявил твердое знание программного материала и самостоятельность мышления. Показал знание предусмотренной программой литературы. Продемонстрировал умение применять свои знания к анализу современной действительности. Показал умение выделить главное, делать выводы и обобщения. Возможны пробелы в усвоении второстепенных вопросов.

Магистрант получает от 60 до 73 баллов («удовлетворительно»), если содержание курса освоено частично, некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них, оценено числом баллов, близким к минимальному.

Магистрант усвоил лишь основную часть программного материала, в общем, знаком с рекомендованной литературой. Ответ магистранта строится на уровне репродуктивного мышления с нарушением логики изложения материала. Испытывает значительные затруднения в применении знаний к анализу современной действительности. Магистрант не умеет ответить на дополнительные вопросы, связанные с материалом ответа.

Магистрант получает менее 60 баллов («неудовлетворительно»), если содержание курса освоено частично, необходимые практические навыки работы не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий.

Магистрант не усвоил большую часть программного материала. Не знает основного содержания рекомендованной литературы. Допускает существенные ошибки в освещении поставленных вопросов. Не может увязывать материал с современностью. Магистрант не усвоил программный материал. Не знаком с обязательной литературой.

7.3. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков

Вопросы для самоконтроля:

1. Особенности работы с текстом и изображениями в программах верстки и макетирования.
2. Создание макета. Размеры полей.
3. Работа с элементами дизайна в AdobeInDesign.
- 4/ Последовательность действий по созданию макета в AdobeInDesign..
5. Основные правила верстки.
6. Вгонка (выгонка) текста.
7. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.
8. Роль композиции в создании гармоничного облика издания. Характеристики композиции.
9. Законы газетно-журнальной композиции. Модульное проектирование как способ создания гармоничной композиции.
10. Форматы растровых и векторных изображений и их импорт в файл верстки. Разрешение изображений.
11. Цветопередача и её особенности для различных видов печати. Заливки и градиенты.
12. Программное обеспечение для создания объектов 3D графики.
13. Понятие 3D моделирования. Достоинства и недостатки 3D моделирования.
14. Основные этапы процесса создания трехмерной модели.
15. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей.
16. Тенденции использования трехмерной графики в визуальных коммуникациях.
17. Особенности разработки гейм-персонажа. Концепты, скульптинг, ретопология, текстурирование, риггинг и скиннинг.
18. Рабочая среда 3DSMAX. Методы проецирования 3D-объектов в 3DSMAX..

19. Системы координат в 3DSMAX. Интерфейс программы.
20. Основы моделинга. Полигональное и сплайн-моделирование.

Вопросы для самоконтроля:

1. Анимация и её использование в рекламе.
2. 2D анимация и её особенности.
3. Создание объекта визуальной коммуникации средствами анимации и моушн-графики.
4. Тенденции использования в визуальной коммуникации моушн-графики.
5. Программное обеспечение для видеомонтажа.
6. Использование видеороликов в рекламе и образовании.
7. Создание цифрового видео как объекта визуальной коммуникации.
8. Средства обработки и монтажа цифрового видео.
9. Анимация и мультипликация: сходство и различие.
10. Программное обеспечение для анимации.
11. Что называется покадровой анимацией?
12. Виды автоматической анимации.
13. Создание автоматической анимации.
14. Использование сплайновых кривых для задания объектов при двухмерной анимации
15. Форматы видеофайлов и их предназначение.
16. Предназначение видеозффектов.
17. Виды видеомонтажа.
18. Аудиоформаты и их виды.
19. Методика нелинейного видеомонтажа.
20. Особенности видеоредактора Adobe Premiere Pro.

Контрольные вопросы для промежуточной аттестации (экзамен 2 семестр)

1. Понятие объекта визуальной коммуникации.
2. Программные средства создания и презентации объектов визуальной коммуникации.
3. Современные тенденции в создании и использовании изображений векторной графики.
4. Программные средства и сетевые ресурсы работы с объектами векторной графики.
5. Возможности автоматизации работы дизайнера при создании документов - объектов векторной графики.
6. Цифровая фотография как объект визуальной коммуникации.
7. Программные средства и сетевые ресурсы работы с цифровыми фотоизображениями.
8. Создание объекта визуальной коммуникации средствами анимации
9. Использование 3D графики в визуальной коммуникации.
10. Программные продукты, предназначенные для создания объектов трехмерной графики.
11. Моушн-графика в визуальной коммуникации: понятие, сферы применения.
12. Основные понятия в сфере создания цифрового видео.
13. Технология создания цифрового видео: разработка сценария.
14. Технология создания цифрового видео: цветокоррекция видеоматериала.
15. Технология создания цифрового видео: монтаж видео.
16. Понятие и назначение графической рабочей станции.
17. Интеграция устройств ввода обработки и вывода данных в графических системах.
18. Программное обеспечение для решения нетипичных задач визуальной коммуникации
19. Что представляет собой процесс визуальной коммуникации'.'
20. Инструменты и средства визуальной коммуникации.
21. В чем состоит ориентирующая функция визуальной коммуникации, как она реализуется?
22. В чем состоит иницирующая функция визуальной коммуникации, как она реализуется?
23. В чем состоит инструментальная функция визуальной коммуникации, как она реализуется?
24. В чем состоит коммуникативная функция визуальной коммуникации, как она реализуется?
25. В чем состоит эстетическая функция визуальной коммуникации, как она реализуется?

26. Основные этапы процесса визуализации информации.
27. Основные (мультимедийные) носители визуальной информации.
28. Интернет как технологическая платформа для работы с визуальной информацией,
29. Поиск графической информации в Интернете
30. Сторителлинг в визуальной коммуникации.
31. Тенденции использования в визуальной коммуникации моушн-графики.
32. Программное обеспечение для видеомонтажа.
33. Анимация и мультипликация: сходство и различие.
34. Средства обработки и монтажа цифрового видео.
35. Создание цифрового видео как объекта визуальной коммуникации.
36. Использование видеороликов в рекламе и образовании.
37. Программное обеспечение для создания объектов 3D графики.
38. Понятие 3D моделирования. Достоинства и недостатки 3D моделирования.
39. Виды, принципы создания и использование 3D-моделей.
40. Работа с многостраничными документами. Модульные сетки.

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

Основная литература:

1. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / составители Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100901.html>
2. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и моушн-графики / Р. Бринкманн ; под редакцией Я. Е. Гурина. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/124990.html>
3. Макарова Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2015. — 239 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58090.html>
4. Основы разработки электронных учебных изданий : учебно-методическое пособие / Г. В. Алексеев, И. И. Бриденко, Е. И. Верболоз, М. И. Дмитриченко. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Проспект Науки, 2019. — 143 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/35833.html>
5. Пожидаев Л. Г. Анимация. Графика / Л. Г. Пожидаев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
6. Рознатовская А. Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2 : учебное пособие / А. Г. Рознатовская. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 80 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/97583.html>
7. Смородина Е. И. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 81 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/131200.html>
8. Торопова О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>
9. Трошина Г. В. Трёхмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45048.html>

Дополнительная литература:

10. Вдовин А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический

университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>

11. Катунин Г. П. Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие / Г. П. Катунин, Е. С. Абрамова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 240 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94279.html>

12. Кривуля Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30616.html>

13. Макки Р. Персонаж: искусство создания образа на экране, в книге и на сцене / Р. Макки ; перевод М. Десятова ; под редакцией О. Нижельской. — Москва : Альпина нон-фикшн, 2022. — 408 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/131623.html>

14. Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для бакалавров / составители И. Г. Матросова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 195 с. — ISBN 978-5-4497-0850-2. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103340.html>

15. Хохлов П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74668.html>

16. Цветков Ю. Б. Разработка и оформление учебных изданий : методические рекомендации / Ю. Б. Цветков, Б. А. Афанасьев, А. Ф. Третьяков ; под редакцией Е. Г. Юдин. — Москва : Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана, 2008. — 40 с. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/31524>.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

В процессе реализации компетентностного подхода предусматривается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся, в том числе:

1. Практические занятия с использованием мультимедийного оборудования.
2. Работа в группах.
3. Использование на практических занятиях методов:
 - «Мозговой штурм».
 - Мастер класс.
 - Экскурсия.
 - Разработка проекта.
 - Решение ситуационных задач.

Список программного обеспечения:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Microsoft Windows 10
2. Microsoft Office 2010 (Word, Excel, PowerPoint)
3. Access 2013 Acdmc

Свободно-распространяемое или бесплатное программное обеспечение

1. Microsoft Security Essentials
2. 7-Zip
3. Notepad++
4. Adobe Acrobat Reader
5. WinDjView
6. Libreoffice (Writer, Calc, Impress, Draw, Math, Base)
7. Scribus
8. Moodle.

Справочные системы

1. Справочно-правовая система «ГАРАНТ».
2. Система проверки на заимствования «ВКР-ВУЗ».
3. Культура. РФ. Портал культурного наследия.
4. Культура России. Информационный портал.

Электронно-библиотечные системы:

- Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ» <https://e.lanbook.com>
- Электронно-библиотечная система «ЭБС IPRBooks» <http://www.iprbookshop.ru>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

На вводном занятии учебной дисциплины «Компьютерные технологии в коммуникативном дизайне» преподаватель обязан ознакомить обучающихся:

- с планами практических занятий и методикой их проведения;
- с вопросами для самостоятельной работы и методикой контроля за их изучением;
- с вопросами, критериями сдачи экзамена и методикой его проведения.

Перед проведением очередного практического занятия обучающийся обязан:

- отработать устно все вопросы к данному занятию в объеме, обеспечивающем четкие, ясные и конкретные (с примерами) ответы;
- отработать по данной теме вопросы, отнесенные к разделу изучаемых магистрантом самостоятельно.

Для выполнения поставленных задач магистрант:

- осуществляет подбор необходимой учебной, научной, учебно-методической литературы и первоисточников (дается в Программе курса или на очередном занятии);
- прочитывает и анализирует отобранную литературу по каждому вопросу, а затем составляет словарь терминов по темам или тезисы ответа.

10. Материально-техническое обеспечение, необходимое для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В соответствии с пунктом 7.3 ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, в ГБОУ ВОРК «Крымский университет культуры, искусств и туризма» оборудованы кабинеты и аудитории для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, специализированный компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой с доступом в сеть Интернет, библиотека и читальный зал, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

11. Описание материально-технической базы (в т.ч. программного обеспечения), рекомендуемой для адаптации электронных и печатных образовательных ресурсов для обучающихся из числа инвалидов

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.

Рабочая программа дисциплины составлена кандидатом педагогических наук, доцентом, доцентом кафедры дизайна И.Г. Матросовой