

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ ИНСТИТУТ»
Факультет дизайна

Кафедра Графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
к.ф.н., доцент
М.К. Ясенко
« ____ » _____ 2022 г.

Б1.В.ОД.4 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

рабочая программа дисциплины
для обучающихся направления подготовки
54.03.01 Дизайн
направленность (профили) «Графический дизайн»,

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва
2022

Рабочая программа разработана на кафедре Графического дизайна
Старшим преподавателем Левиным И.С.

«07» июля 2022

(личная подпись разработчика)

Рабочая программа составлена в соответствии
с Федеральным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по
направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства
образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Рабочая программа рассмотрена и рекомендована на заседании кафедры Графического
дизайна протокол № 9 от «07» июля 2022 г.

Зав. кафедрой, к. иск., профессор

Ю.В. Ерохина

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета МХПИ
протокол № 1 от 30 августа 2022 г.

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

Рецензенты:

О.В. Рогачев генеральный директор ООО «Почерк Мастера»

Е.П. Евсеева, председатель РОО «ТСДИ»

Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	4
3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	4
4 Объём, структура и содержание дисциплины (модуля).....	5
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	5
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	7
4.3. Структура дисциплины.....	8
5 Образовательные технологии.....	11
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	12
6.1. Оценочные средства для текущего контроля	12
6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	12
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля).....	13
7.1 Основная литература.....	13
7.2 Дополнительная литература.....	13
7.3 Периодические издания.....	14
7.4 Интернет-ресурсы.....	14
7.5. Методические указания к практическим занятиям	15
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	15
7.7 Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий	15
8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	16
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	16

КОД ДИСЦИПЛИНЫ Б1.В.ОД.4

1.ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Рабочая программа учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Изучение дисциплины обусловлено необходимостью в информационном обществе умением создавать, редактировать и форматировать документы на компьютере. Одним из компонентов информационной грамотности является умение обрабатывать числовую информацию на компьютере. Обучение на втором, третьем и четвертом курсах построено с учетом наличия у студентов профессиональных навыков работы с разнообразными графическими пакетами. При работе над учебными проектами и в дальнейшей профессиональной деятельности возникает необходимость работы с мультимедийными объектами, включая растровые и векторные изображения, крупные и малые формы полиграфической продукции. На решение перечисленных выше проблем и направлен данный курс.

В курсе «Информационные технологии в дизайне» компьютер рассматривается как основной инструмент графического дизайнера. Изучение и получение профессиональных навыков работы с разнообразными графическими пакетами (работа с векторными изображениями, получение и обработка растровых изображений, текстовые редакторы).

В дальнейшем полученные знания и умения необходимы студентам для выполнения практических работ в рамках учебных дисциплин

Целью изучения дисциплины является:

– формирование у студентов базовых навыков профессиональной работы на компьютере в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Задачи дисциплины:

- ввести обучающихся в круг проблем, связанных с применением информационных технологий в профессии дизайнера;
- продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности архитектуру современного компьютера;
- дать основные навыки межплатформенной и межпрограммной работы на компьютере. Научить решать поставленные задачи в независимости от среды разработки;
- сформировать навыки работы со специализированными приложениями.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП.

Настоящая дисциплина включена в учебные планы по программам подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн и входит в Блок 1 Дисциплины (модули) и является обязательной дисциплиной вариативной части.

В процессе изучения дисциплины используются, закрепляются и развиваются знания, полученные студентами при освоении таких смежных дисциплин как: «Основы проектной графики», «Шрифт». Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является предшествующей для дисциплин «Композиция в компьютерной графике», «Типографика», «Основы производственного мастерства», «Фотография», «Рекламные технологии», «Технологии интерактивного дизайна», «Моделирование», «Проектирование».

Изучение дисциплины «Информационные технологии в дизайне» происходит в первом и втором семестрах.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Выпускник, освоивший программу дисциплины «Информационные технологии в дизайне», должен обладать следующими **профессиональными компетенциями (ПК)**:

Способность использовать традиционные и новые художественно-графические техники, цветовые решения и композиционные приемы для проектирования, способы и методы пластического моделирования формы (ПК-1)

В результате изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» студент должен:

знать:

- классификацию программного обеспечения ПК; его возможности при использовании в профессиональной деятельности;
- функции, принципы работы и особенности современных графических систем;
- классификацию графических редакторов; их возможности для обработки различных видов информации и изображений; принцип работы основных служб Интернет; поиск информации в сети Интернет.

уметь:

- работать с современными операционными системами (ОС);
- использовать ОС для навигации, создания и переименования файлов, ярлыков и папок, копирования, перемещения и удаления объектов;
- использовать пакеты прикладных программ для обработки информации;
- использовать графические системы для обработки изображений в проектной деятельности;
- создавать презентации и другие мультимедийные проекты;

владеть:

- представлениями о возможностях компьютерных графических пакетов;
- средствами создания и редактирования различных видов файлов;
- навыками создания и обработки векторной и растровой графики.

ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

4.1. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1 семестр		
1.	Введение дисциплину	Компьютеры, системы информации в профессиональной области. Графические пакеты для работы в области графического дизайна.
2.	Понятие «векторное изображение». Программа Adobe Illustrator	Особенности, параметры и форматы векторных изображений. Назначение и состав программы Adobe Illustrator. Настройка интерфейса программы. Персонализация рабочего пространства.
3.	Инструменты рисования в программе Adobe Illustrator	Рисование простых объектов, редактирование точек. Использование кисти, карандаша, пера, аэрографа, заливки и д.р. инструментов. Создание векторного объекта.
4.	Создание иллюстраций	Преобразование эскизов, выполненных от руки на бумаге, в векторные изображения. Настройка команды

		«трассировка». Инструменты градиентной заливки. Создание персонажа.
5.	Текст и символы в программе Adobe Illustrator	Выбор шрифта, размера шрифта. Инструменты Area Type, Type on a Path. Палитра Symbols. Простые символы. Инструменты для работы с группами символов. Создание своих символов.
6.	Дополнительные команды для работы с векторными контурами	Команды Join и Average. Инструмент Blend. Примеры создания объектов с помощью Blend.
7.	Цветовые схемы и режимы наложения слоёв	Цветовые схемы RGB, CMYK. Триадные и плашечные цвета. Pantone Matching System. Режимы наложения слоёв: Overlay, Screen, Multiply, Difference. Маски прозрачности. Clipping Mask. Opacity Mask.
8.	Экспорт и импорт файлов	Перевод растровой графики в векторную (Tracing). Перевод векторной графики в растровую. Экспорт файлов в форматы с разным расширением в зависимости от задачи.
2 семестр		
9.	Понятие «растровое изображение». Программа Adobe Photoshop	Особенности, параметры и форматы растровых изображений. Назначение и состав программы Adobe Photoshop. Настройка интерфейса программы. Понятие «рабочее пространство». Персонализация рабочего пространства.
10.	Тоновая и цветовая коррекция изображений	Коррекция тона и контрастности изображения. Работа с RAW (сырыми) файлами изображений. Задачи и приёмы коррекции изображений. Инструменты «Уровни» и «Кривые». Приёмы выборочной цветокоррекции. Использование корректирующих слоёв. Работа с многослойными изображениями. Выбор оптимального цветового пространства для коррекции конкретного изображения.
11.	Выделение областей	Инструменты (лассо, волшебная палочка и т.д.) и техники выделений (контрастирование, выделение по цвету и

		тону, экстракция частей изображения). Работа с каналами изображения. Выделение сложных областей.
12.	Ретушь фотографий	Чистка и восстановление деталей изображений. Инструменты и фильтры для ретуширования. Маски слоя. Методики восстановления утраченных частей изображения.
13.	Использование фильтров и эффектов	Преобразование фотографического материала, посредством художественных фильтров (стилистика, стилизация, художественная переработка, имитация). Создание сложных карт смешения. Особенности применения фильтров. Эффекты слоя.
14.	Работа с текстом	Набор текста при помощи инструментов «Текст» и «Вертикальный текст». Форматирование текста при помощи контекстной панели меню. Эффекты для текстовых слоёв. Векторизация и растривание текстовых слоёв.
15.	Рисование программными средствами	Работа псевдовекторными инструментами (группа инструментов перо), создание и редактирование параметрических объектов, использование форм. Стили слоя.
16.	Публикация материалов	Предпечатная подготовка изображений. Особенности требований типографических и полиграфических студий, особенности технологий печати. Подготовка проекта к публикации в сети интернет.

4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОФО

Вид работы	1 сем	2 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)	72/2	72/2	144/4
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего	36	36	72
Аудиторная работа, всего:	-	-	-
<i>Лекции (Л)</i>	-	-	-
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>	36	36	72
Самостоятельная работа в семестре, всего:	36	36	72
Практические занятия (П)	30	30	60

Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)	6	6	12
Подготовка к экзамену	-	-	-
Вид итогового контроля по дисциплине	зачет	зачет с оценкой	

Таблица 2. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОЗФО

Вид работы	1 сем	2 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)	72/2	72/2	144/4
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего	18	18	36
Аудиторная работа, всего:	-	-	-
<i>Лекции (Л)</i>	-	-	-
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>	18	18	36
Самостоятельная работа в семестре, всего:	54	54	108
Практические занятия (П)	44	44	88
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)	10	10	20
Подготовка к экзамену	-	-	-
Вид итогового контроля по дисциплине	зачет	зачет с оценкой	

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: выполнение учебных заданий для представления в виде портфолио, презентации и др.

Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

4.3. Структура дисциплины

Таблица 4. Структура дисциплины для ОФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ *			
1 семестр								
	Введение дисциплину	4	2	-	2	2	выполнение учебных заданий; анализ налогового ряда;	ПК-1

							контрольный опрос (устный);	
	Понятие «векторное изображение». Программа Adobe Illustrator	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Инструменты рисования в программе Adobe Illustrator	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий нализ налогового ряда; контрольный опрос (устный);	ПК-1
	Создание иллюстраций	12	6	-	20	10	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Текст и символы в программе Adobe Illustrator	12	6	-	6	6	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Дополнительные команды для работы с векторными контурами	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Цветовые схемы и режимы наложения слоёв	12	6	-	6	6	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Экспорт и импорт файлов	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий нализ налогового ряда; контрольный опрос (устный);	ПК-1
	Итого	72	36	-	36	36	выполнение учебных заданий	
2семестр								
	Понятие «растровое изображение». Программа Adobe Photoshop	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Тоновая и цветовая коррекция изображений	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Выделение областей	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Ретушь фотографий	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Использование фильтров и эффектов	12	6	-	6	6	выполнение учебных заданий	ПК-1

	Работа с текстом	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий нализ налогового ряда; контрольный опрос (устный);	ПК-1
	Рисование программными средствами	12	6	-	6	6	выполнение учебных заданий нализ налогового ряда; контрольный опрос (устный);	ПК-1
	Публикация материалов	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Итого	72	36	-	36	36		
	Всего	144	72	-	72			

* часы и интерактивной форме

Таблица 5. Структура дисциплины для ОЗФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формат уемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ *			
1 семестр								
	Введение дисциплину	4	2	-	2	2	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Понятие «векторное изображение». Программа Adobe Illustrator	8	2	-	2	6	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Инструменты рисования в программе Adobe Illustrator	8	2	-	2	6	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Создание иллюстраций	12	2	-	2	10	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Текст и символы в программе Adobe Illustrator	12	2	-	2	10	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Дополнительные команды для работы с векторными контурами	8	2	-	2	6	выполнение учебных заданий	ПК-1

	Цветовые схемы и режимы наложения слоёв	12	4	-	4	8	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Экспорт и импорт файлов	8	2	-	2	6	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Итого	72	18	-	18	54	выполнение учебных заданий;	
2 семестр								
	Понятие «растровое изображение». Программа AdobePhotoshop	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Тоновая и цветовая коррекция изображений	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Выделение областей	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Ретушь фотографий	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Использование фильтров и эффектов	12	6	-	6	6	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Работа с текстом	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Рисование программными средствами	12	6	-	6	6	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Публикация материалов	8	4	-	4	4	выполнение учебных заданий;	ПК-1
	Итого	72	18	-	18	54		
	Всего	144	36	-	36			

* часы и интерактивной форме

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии:

- **Лекция-визуализация** – последовательное изложение материала сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т. ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

- **Практическое занятие** – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться в форме:

- выполнение учебных индивидуальных заданий в ходе практических занятий;
- контрольный опрос (устный);
- презентация портфолио.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится в период сессии. Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 51 баллов.

6.1. Оценочные средства текущего контроля.

Формами диагностического контроля лекционной части данной дисциплины могут являться устные опросы и собеседования и т.д.

Формы контроля практической части данной дисциплины могут варьироваться в зависимости от содержания раздела дисциплины:

- выставка практических заданий,
- просмотр самостоятельных практических заданий с проведением коллективного обсуждения,
- анализ конкретных профессиональных ситуаций.

Формы такого контроля выполняют одновременно и обучающую функцию.

Текущий контроль призван, с одной стороны, определить уровень продвижения студентов в изучении дисциплины и диагностировать затруднения в изучении материала, а с другой – показать эффективность выбранных средств и методов обучения.

Оценочные средства по дисциплине размещены в электронной информационно-образовательной среде института. Комплект оценочных средств по дисциплине согласно утвержденной форме прилагается.

6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации Проверяемые компетенции ПК-4

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине. Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом:

1 семестр	
Работа в аудитории (посещение занятий, участие в устных опросах)	до 15 баллов
Введение дисциплину	до 7 баллов
Понятие «векторное изображение». Программа Adobe Illustrator	до 8 баллов
Инструменты рисования в программе Adobe Illustrator	до 8 баллов
Создание иллюстраций	до 10 баллов
Текст и символы в программе Adobe Illustrator	до 10 баллов
Дополнительные команды для работы с векторными контурами	до 10 баллов

Цветовые схемы и режимы наложения слоёв	до 10 баллов
Экспорт и импорт файлов	до 10 баллов
Зачет	до 13 баллов
2семестр	
Работа в аудитории (посещение занятий, участие в устных опросах)	до 15 баллов
Понятие «растровое изображение».	до 7 баллов
Программа AdobePhotoshop	
Тоновая и цветовая коррекция изображений	до 8 баллов
Выделение областей	до 8 баллов
Ретушь фотографий	до 10 баллов
Использование фильтров и эффектов	до 10 баллов
Работа с текстом	до 10 баллов
Рисование программными средствами	до 10 баллов
Публикация материалов	до 10 баллов
Зачет с оценкой	до 13 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-50	неудовлетворительно
51-70	удовлетворительно
70-84	хорошо
85-100	отлично

Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Информационные технологии в дизайне» в объёме 2 зачётные единицы в 1 семестре, 2 зачётные единицы во 2 семестре.

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература

1. Канивец, Е.К. Информационные технологии в профессиональной деятельности. Курс лекций : учебное пособие / Е.К. Канивец ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Оренбург : ОГУ, 2015. - 108 с. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7410-1192-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=439012>

2. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. Макарова ; Минобрнауки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет». - Омск : Издательство ОмГТУ, 2015. - 240 с. : ил. - Библиогр.: с. 231 - ISBN 978-5-8149-2115-4 ; То же [Электронный ресурс]. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143>

3. Уразаева, Т.А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие / Т.А. Уразаева, Е.В. Костромина ; Поволжский государственный технологический университет. - Йошкар-Ола : ПГТУ, 2017. - 148 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8158-1888-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483698>

7.2. Дополнительная литература

1. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография / О.А. Костюченко. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 208 с. : ил. - ISBN 978-5-4475-3953-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
2. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е.В. Нужнов ; Министерство образования и науки РФ, Южный федеральный университет. - 2-е изд., перераб. и доп. - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-9275-2171-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>
3. Мациевский, Д.Е. От линии до пространственной структуры : учебное пособие / Д.Е. Мациевский ; Институт бизнеса и дизайна. - Орел : Издательство Орловского филиала РАНХиГС, 2017. - 114 с. : ил. - Библиогр. в кн. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=488288>
4. Дрозд, А.Н. Декоративная графика : учебное наглядное пособие / А.Н. Дрозд ; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово : КемГУКИ, 2015. - 84 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8154-0305-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438308>
5. Ломов, С.П. Цветоведение: : учебное пособие для вузов / С.П. Ломов, С.А. Аманжолов. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2015. - 152 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-691-02103-9 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=264038>
6. Кливер, Ф. Чему вас не научат в дизайн-школе / Ф. Кливер ; пер. с англ. О.В. Перфильева. - Москва : Издательство «Рипол-Классик», 2016. - 225 с. : ил. - (Теории и практики). - ISBN 978-5-386-09368-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480919>

7.3. Периодические издания

Статьи по темам и разделам курса в профессиональных журналах:

1. «Как» - журнал о графическом дизайне,
2. «Просто дизайн» - журнал по графическому дизайну,
3. «Проектор» - освещение вопросов дизайна,
4. «Identity» - журнал о визуальной идентичности,
5. «КомпьюАрт» - журнал о цифровых технологиях в дизайне,
6. «Реклама и рекламные технологии» - журнал о взаимодействии рекламы и дизайна,
7. «Дизайнинформ: профессиональный журнал по вопросам дизайна»,
8. «Counterform» - журнал о типографическом дизайне,
9. «Designer» - журнал о визуальных коммуникациях,
10. «Проект. Россия» - журнал о проектном творчестве и архитектуре.

7.4. Интернет-ресурсы

- ИНИОН – <http://www.inion.ru>
- Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
- Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>
- Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
- Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>

- Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
- Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
- [Научная электронная библиотека- www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)
- Ресурс о российском дизайне [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.rosdesign.com
- Электронный журнал о дизайне и архитектуре [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.forma.spb.ru
- Электронная библиотека дизайна [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.bibliothequedesign.com

7.5. Методические указания к практическим занятиям

Учебный материал по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» разделен на логически завершённые разделы, после изучения которых предусматривается опрос и просмотр практических работ. Работы оцениваются в баллах, сумма которых определяет рейтинг каждого из обучающегося. В баллах оцениваются не только знания и навыки обучающихся, но и творческие их возможности: активность, неординарность, решение поставленных проблем, умение сформулировать и решить научную проблему.

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» – набор профессиональных знаний и навыков, на основе которых будет формироваться творческий аппарат обучающихся. Без успешного освоения этой дисциплины невозможна качественная профессиональная подготовка по спецдисциплинам. Формируемый арсенал знаний и навыков нацелен на успешную самостоятельную творческую деятельность в сфере дизайна. Немаловажным в процессе освоения знаний и навыков по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» является ознакомление обучающегося с мировой проектной практикой и опыт признанных мастеров дизайна и композиции.

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» осваивается практически на примерах и заданиях, сориентированных на решение творческих задач. Выдаваемые на занятиях задания сопровождаются вводным инструктированием, в котором излагаются методические и технологические требования к выполнению работы. Обучающихся знакомят с аналогами и прототипами, характерными особенностями композиционных решений в конкретных случаях, определяются цели, ставится учебная задача. Перед выполнением работы обучающиеся получают необходимую дополнительную информацию: перечень специальной и справочной литературы, визуальный материал на цифровых носителях, нормы и стандарты, технические условия и т. д.

Форма текущего контроля знаний – контроль выполнения работы обучающихся на практическом занятии. Итоговая форма контроля знаний по дисциплине – зачет/ зачет с оценкой.

7.6. Методические указания к самостоятельной работе

Самостоятельная работа обучающихся направлена на самостоятельное изучение отдельных тем/вопросов учебной дисциплины.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, ее объем по дисциплине определяется учебным планом.

При самостоятельной работе обучающиеся взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя.

Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у обучающихся свое отношение к конкретной проблеме.

При самостоятельном решении задач нужно обосновывать каждый этап решения, исходя из теоретических положений курса.

Вопросы, которые вызывают у обучающегося затруднение при подготовке, должны быть заранее сформулированы и озвучены во время занятий в аудитории для дополнительного разъяснения преподавателем.

7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий

Учебная дисциплина «Информационные технологии в дизайне» обеспечена учебно-методической документацией и программными продуктами. Содержание представлено в локальной сети вуза. Предполагается использование доступных интернет-ресурсов через поисковые системы: Яндекс, Google.

Для освоения современных компьютерных средств дизайнерской деятельности используются пакеты программных продуктов 2-х мерной графики (векторной и растровой).

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к ЭИОС МХПИ, которая обеспечивает возможность доступа обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети "Интернет", как на территории организации, так и вне ее.

8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для изучения дисциплины необходима аудитория для лекционных и/или практических занятий, оборудованная компьютерами, имеющим подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет, проектором и мебелью, необходимой для выполнения практических занятий.