

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Казанский национальный исследовательский технологический
университет»
(ФГБОУ ВО «КНИТУ»)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР
Бурмистров А.В.

« 01 » 02 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.07 «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль подготовки «Графический дизайн»

Квалификация выпускника бакалавр

Форма обучения очная

Институт, факультет ИТЛПИМД ДПИ

Кафедра-разработчик рабочей программы Дизайн

Очная форма обучения
Курс 1,2,3,4
Семестр 2,3,4,5,6,7,8

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	81	2,25
Практические занятия		
Лабораторные занятия	261	7,25
Самостоятельная работа	405	11,25
Форма аттестации		
Зачет: -4,5,7 сем		
Экзамен: - 2,3,6,8 сем	153	4,25
Всего	900	25

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 11 августа 2016 г по направлению 54.03.01 «Дизайн» По профилю «Графический дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2019г.

Примерная программа по дисциплине отсутствует.

Разработчики программы:

доцент
(должность)


(подпись)

Р.В.Коваленко
(Ф.И.О)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры,
протокол от 11.06 2019 г. № 21

Зав. кафедрой


(подпись)

В.В.Хамматова
(Ф.И.О.)

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания методической комиссии Факультета дизайна и
программной инженерии
от 22.06 2019 г. № 03-15

Председатель комиссии, профессор



Э.Р.Хайруллина

Начальник УМЦ



Л.А.Китаева

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины Б1.В.07 «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» являются:

- а) приобретение знаний об информационных технологиях;
- б) изучение принципов функционирования теле-видео ресурсов, методов создания и подачи видеоматериала, технология их обработки и преобразования;
- в) овладение практическими приемами проектирования объектов дизайна различного назначения;
- г) получение навыков разработки дизайн-макетов;
- д) освоение современного программного обеспечения и графических редакторов.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций,

Для успешного освоения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

- а) Пропедевтика
- б) Цветоведение и колористика

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

- а) Проектирование
- б) Основы производственного мастерства
- в) Проектная графика
- г) Организация проектной деятельности

Знания, полученные при изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной) и выпускной квалификационной работы и необходимых для выполнения художественной, проектной, научно-исследовательской деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

ОПК-7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- а) основные инструменты пакета программ Office, Corel Draw, Adobe Illustrator, After Effect, Photoshop, InDesign, 3DMax;
- б) алгоритм разработки дизайн-проекта с использованием компьютерных технологий;
- в) принципы работы в текстовых и графических редакторах;
- г) особенности комбинирования шрифтов и создания шрифтовых композиций;
- д) принципы поиска, обработки, анализа и систематизации информации с применением компьютерных, информационных, сетевых технологий.

Уметь:

- а) четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы;
- б) самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания и навыки в области компьютерных технологий;
- в) анализировать сложные графические образы,
- г) оценивать качество видео и растрового материала,
- д) использовать программные средства программные средства видео обработки для создания видеоряда, дизайна и обработки растровых и видео материалов,
- е) создавать презентационные проекты по заданной теме;
- ж) анализировать видеоматериал, работать со шрифтами, использовать программные средства компьютерной графики для создания дизайн-проектов;
- з) создавать и обрабатывать растровые, векторные изображений;
- и) е) создавать презентационные видео и графические проекты.

Владеть:

- а) навыками свободной работы в программах компьютерной графики (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Corel Draw);
- б) навыками создания и редактирования текста, в том числе и сложного, в текстовом редакторе Word
- в) навыками создания презентаций с использованием программы Power Point
- г) способами интеграции с другими средствами дизайнера: графический планшет, цифровая фотокамера, мобильный телефон;

4. Структура и содержание дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании»

Общая трудоемкость дисциплины для очной формы обучения составляет 25,0 зачетных единиц, 900 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)				Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лек- ции	Семинар (Практич. занятия, лаборат. практ.)	Лаборатор- ные работы	СРС	
1	Основы работы в текстовом редакторе Word	2	5	-	3	9	Защита лабораторной работы, тест
2	Основы создания презентации в программе Power Point	2	4	-	6	18	Защита лабораторной работы, тест
3	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	2	9	-	9	45	Защита лабораторной работы, тест
Итого			18	-	18	72	Экзамен
4	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	3	18	-	36	54	Защита лабораторной работы, творческое задание
Итого			18	-	36	54	Экзамен
5	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	4	9	-	27	72	Защита лабораторной работы, творческое задание
Итого			9	-	27	72	Зачет
6	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	5	9	-	45	54	Защита лабораторной работы, тест
Итого			9	-	45	54	Зачет
7	Особенности работы в программе Adobe After Effect	6	9	-	45	45	Защита лабораторной работы, тест
Итого			9	-	45	45	Экзамен
8	Дизайн-проектирование в среде Adobe InDesign	7	3	-	20	27	Защита лабораторной работы, творческое задание
9	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	7	6	-	25	27	Защита лабораторной работы, творческое задание
Итого			9	-	45	54	Зачет

10	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/бренд-бука с применением компьютерных технологий	8	9		45	54	Защита лабораторной работы, тест
Итого			9		45	54	Экзамен

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционного занятия	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Основы работы в текстовом редакторе Word	1	Набор текстовых файлов	Основные приемы, применяемые при создании текста. Создание и печать текста. Изучение структурного окна TP Word. Сохранение созданного документа. Набор и форматирование текстовых документов.	ОПК-4 ОПК-7
2	Основы работы в текстовом редакторе Word	1	Редактирование текстовых фрагментов	Клавиши навигации по тексту. Поиск и замена слов в документе Работа с фрагментами текста. Проверка орфографии и грамматики. асстановка переносов в документе	ОПК-4 ОПК-7
3	Основы работы в текстовом редакторе Word	1	Форматирование документа	Форматирование шрифта. Форматирование абзаца Маркированные и Нумерованные списки. Перенос параметров форматирования. Форматирование с применением стилей. Режим быстрых клавиш	ОПК-4 ОПК-7
4	Основы работы в текстовом редакторе Word	1	Вывод документа на печать	Параметры страницы и вывод документа на печать	ОПК-4 ОПК-7
5	Основы работы в текстовом редакторе Word	1	Работа с таблицами	Создание таблиц. Навигация по таблице Ввод данных и редактирование таблицы Свойства таблицы	ОПК-4 ОПК-7
6	Основы создания презентации в программе PowerPoint	2	Основы работы в программе PowerPoint	Современные способы организации презентаций средствами PowerPoint. Окно приложения PowerPoint. Режимы просмотра. Работы со слайдами. Макеты слайдов. Добавление заметок к слайдам	ОПК-4 ОПК-7

7	Основы создания презентации в программе Power Point	2	Анимация презентаций	Виды анимации. Синхронизация презентации по времени.	ОПК-4 ОПК-7
8	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	3	Инструментарий программы CorelDraw	Изучение возможностей графического редактора. Построение контуров различными способами	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
9	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	3	Стили оформления в графическом дизайне	Стилистика графического оформления. Классический стиль. Динамический. Романтика в графическом дизайне. Этнические направления. Эклектика	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
10	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	3	Проектирование полиграфической продукции	Правила создания логотипа. Модульная сетка. Создание эскизного предложения авторского логотипа. Общие требования к компоновке визитки. Разработка простых и сложных визиток. Варианты формата и компоновки открыток. Разработка макетов тематических открыток.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 2 семестр		18			
11	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	18	Основные инструменты графического редактора Adobe PhotoShop	Интерфейс программы. Инструментальная панель. Основные команды. Особенности работы с растровыми изображениями.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 3 семестр		18			
12	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	9	Основные инструменты графического редактора Adobe Illustrator	Интерфейс программы. Инструментальная панель. Основные команды. Особенности работы с векторными изображениями.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 4 семестр		9			
13	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	9	Основы 3D моделирования	Элементы интерфейса и работа с ними. Особенности создания трехмерных объектов. Прямые и криволинейные поверхности. Особенности визуализации объектов.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 5 семестр		9			

14	Особенности работы в программе Adobe After Effect	9	Особенности работы в программе Adobe After Effect	Интерфейс программы. Инструментальная панель. Основные команды.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
	Итого: 6 семестр	9			
15	Дизайн-проектирование в среде Adobe InDesign	3	Особенности работы в программе Adobe InDesign	Основные инструменты. Работа с текстом. Цвет. Макеты. Графические объекты. Формулы. Таблицы. Формирование книги.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
16	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	6	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	Алгоритм создания портфолио. Сбор и систематизация информации. Особенности обработки графических изображений для авторского портфолио. Формат. Структура. Оформление.	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
	Итого: 7 семестр	9			
17	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	9	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	Формирование листа. Определение структуры. Особенности проектирования лук-бука/ бренд-бука. Применение компьютерных технологий для формирования авторского лук-бука/ бренд-бука	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
	Итого: 8 семестр	9			

6. Содержание семинарских, практических занятий (лабораторного практикума)

Не предусмотрено учебным планом

7. Содержание лабораторных занятий

Целью проведения лабораторных занятий является закрепление знаний, формирование умений и навыков в области компьютерных технологий в дизайн-проектировании.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Наименование лабораторной работы	Формируемые компетенции
1	Основы работы в текстовом редакторе Word	0,5	Набор текстовых файлов	ОПК-4 ОПК-7
2	Основы работы в текстовом редакторе Word	0,5	Редактирование текстовых фрагментов	ОПК-4 ОПК-7

3	Основы работы в текстовом редакторе Word	0,5	Форматирование документа	ОПК-4 ОПК-7
4	Основы работы в текстовом редакторе Word	0,5	Вывод документа на печать	ОПК-4 ОПК-7
5	Основы работы в текстовом редакторе Word	1,0	Работа с таблицами	ОПК-4 ОПК-7
6	Основы создания презентации в программе Power Point	3	Создание базовой презентации	ОПК-4 ОПК-7
7	Основы создания презентации в программе Power Point	3	Создание презентации с элементами анимации	ОПК-4 ОПК-7
8	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	3	Создание базовых объектов в программе Corel Draw	ОПК-4 ОПК-7, ПК-6
9	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	3	Создание текстовых элементов в программе Corel Draw	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
10	Дизайн-проектирование в среде Corel Draw	3	Проектирование полиграфической продукции в программе Corel Draw	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 2 семестр		18		
11	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	18	Обработка изображений в программе Adobe PhotoShop	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
12	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	9	Фотомонтаж в программе Adobe PhotoShop	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
13	Дизайн-проектирование в среде Adobe PhotoShop	9	Создание графического объекта с текстовыми элементами	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 3 семестр		36		
14	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	6	Основные инструменты графического редактора Adobe Illustrator	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
15	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	6	Создание объектов с использованием градиентных заливок в программе Adobe Illustrator	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
16	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	6	Создание кистей в программе Adobe Illustrator	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
17	Дизайн-проектирование в среде Adobe Illustrator	9	Создание паттернов в программе Adobe Illustrator	ОПК-4 ОПК-7, ПК-6
Итого: 4 семестр		27		
18	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	5	Основной инструментальный программный 3DMax и его	ОПК-4 ОПК-7

			использование при построении базовых объектов	ПК-6
19	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	10	Создание прямолинейных поверхностей	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
20	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	10	Создание криволинейных поверхностей	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
21	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	10	Накладывание текстуры, фактуры и цвета на созданные объекты	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
22	Дизайн-проектирование в среде 3DMax	10	Работа с библиотеками объектов	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 5 семестр		45		
23	Особенности работы в программе Adobe After Effect	10	Создание композиции в Adobe After Effects	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
24	Особенности работы в программе Adobe After Effect	10	Создание и редактирование масок в программе Adobe After Effects. Работа с эффектами в Adobe After Effects. Создание трехмерных слоев в программе Adobe After Effects	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
25	Особенности работы в программе Adobe After Effect	10	Работа с видеоматериалом. Монтаж видеоряда в программе Adobe After Effects	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
26	Особенности работы в программе Adobe After Effect	15	Создание видео-презентации в Adobe After Effects	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 6 семестр		45		
27	Дизайн-проектирование в среде Adobe InDesign	20	Верстка многостраничного издания в программе Adobe InDesign	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
28	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	25	Проектирование авторского портфолио с использованием компьютерных технологий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 7 семестр		45		
29	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	45	Дизайн-проектирование авторского лук-бука/ бренд-бука с применением компьютерных технологий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 8 семестр		45		

8. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Набор текста, его форматирование и оформление в классическом/ романтическом / спортивном / фольклорном / эклектическом стиле	9	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7
2	Создание презентации на заданную тему (заданные темы) с включёнными видео-фрагментами и наложением звука	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7
3	Создание авторских иллюстраций по выбранному худ. произведению. Отрисовка персонажей с помощью инструментов свободной формы. Свободное рисование и кривые Безье.	15	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
4	Верстка. Оформление текста выбранного произведения. Виды текста: простой и фигурный. Создание, редактирование, форматирование. Навыки работы с текстовыми блоками.	15	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
5	Плакатный дизайн. Разработка 3-х макетов на заданную тему	15	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 2 семестр		72		
6	Создание портрета/ серии портретов в стиле PolyLow	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
7	Ретушь старинных фотографий	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
8	Создание спец эффектов изображения (распад, свечение, мятость, горение и т.д.	15	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
9	Создание авторского леттеринга в программе PhotoShop	15	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 3 семестр		54		

10	Создание WPAР-портрета в программе Adobe Illustrator	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
11	Создание коллекции авторских паттернов	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
12	Создание модной иллюстрации с использованием авторских кистей	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
13	Создание технического рисунка с использованием авторских кистей	12	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
14	Разработка страницы с использованием графических и текстовых элементов (страницы лук-бука, бренд-бука и т.д.)	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 4 семестр		72		
15	Создание 3D визуализации объекта (по заданию преподавателя)	54	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 5 семестр		54		
16	Создание видео-презентации на заданную тему	45	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 6 семестр		45		
17	Верста буклета в программе InDesign	9	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
18	Создание шаблона для визиток/открыток/ листовок в программе InDesign	9	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6

19	Создание шаблона для лук-бука/бренд-бука в программе InDesign	9	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
20	Изучение аналогов портфолио дизайнеров	9	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
21	Создание трех концепций оформления авторского портфолио	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 7 семестр		54		
22	Изучение аналогов лук-буков/бренд-буков дизайнеров	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
23	Создание трех концепций оформления	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
24	Оформление авторского лук-бука/бренд-бука	18	Изучение рекомендуемой литературы, анализ. Выполнение лабораторных работ. Выполнение индивидуальных заданий	ОПК-4 ОПК-7 ПК-6
Итого: 8 семестр		54		

9. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» используется рейтинговая система на основании «Положения о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса»

При изучении дисциплины предусматривается выполнение комплекса лабораторных работ разного уровня сложности, тест, творческое задание, зачет и экзамен. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицы). За экзамен студент может получить минимум 24 балла и максимум – 40 баллов.

Для студентов очной формы обучения:

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Лабораторная работа	10	18	30
Тест		18	30
Экзамен		24	40
Итого 2 семестр		60	100
Лабораторная работа	10	18	30
Творческое задание		18	30
Экзамен		24	40
Итого 3 семестр		60	100
Лабораторная работа	3	36	60
Творческие задания	2	24	40
Итого 4 семестр, зачет		60	100
Лабораторная работа	4	36	60
Тест	1	24	40
Итого 5 семестр, зачет		60	100
Лабораторная работа	7	18	30
Тест		18	30
Экзамен		24	60
Итого 6 семестр		60	100
Лабораторная работа	1	36	60
Индивидуальный творческий проект		24	40
Итого 7 семестр, зачет		60	100
Лабораторная работа	1	18	30
Тест		18	30
Экзамен		24	40
Итого 8 семестр		60	100

10. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

10.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу.

Основные источники информации	Кол-во экз.
1. Сафина, Л.А. Проектирование костюма [Учебники]: учебник для студ. образоват. учреждений высш. проф. образования, обуч. по спец. "Дизайн" / Казанский гос. технол. ун-т .— Казань : Изд-во КГТУ, 2010 .— 397 с. : ил. — Библиогр.: с.394-395 (29 назв.).	71 экз. в УНИЦ КНИТУ
2. Гумерова Г.Х. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб.пособие / Казан. нац. исслед. технол. ун-т; Г.Х.Гумерова. — Казань: КНИТУ, 2013. — 87 с.: ил.	70 экз. в УНИЦ КНИТУ
3. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы [Учебники] : учеб. пособие / Казанский нац. исслед. технол. ун-т .— Казань, 2014 .— 112 с. : ил. — Библиогр.: с.111 (13 назв.).	70 экз. в УНИЦ КНИТУ

10.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

Дополнительные источники информации	Кол-во экз.
Ушакова С.Г. Композиция [Учебники] : учебно-метод. пособие / Магнитогор. гос. ун-т .— Магнитогорск, 2011 .— 108 с. : ил. — Библиогр.: с.98.	1 экз. в УНИЦ КНИТУ
Устин В.Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика .— М. : АСТ : Астрель, 2009 .— 254, [2] с. : ил. — Библиогр.: с.253 (30 назв.).	1 экз. в УНИЦ КНИТУ
Дагладиян К.Т. Декоративная композиция : [учеб. пособие] / лит. текст. Б.А. Поливода .— Ростов-на-Дону : Феникс, 2008 .— 313 с. : ил. — (Высш. образов.) .— Библиогр.: с.307-308.	1 экз. в УНИЦ КНИТУ
Барабанова, Марина Ивановна. Основы работы в среде MS Word [Учебники] : учеб. пособие / М.И. Барабанова [и др.] ; С.-Петерб. гос. ун-т экономики и финансов, Каф. информатики .— СПб., 2006 .— 169, [1] с. : ил.	1 экз. в УНИЦ КНИТУ
Лебедев, Алексей Николаевич. Windows 7 и Office 2010. Компьютер для начинающих. Завтра на работу .— СПб. : Питер, 2010 .— 250 с. : ил. — (Самоучитель) .	1 экз. в УНИЦ КНИТУ
Эванс, Джон. Adobe Photoshop Lightroom 4 : официальный учеб. курс / пер. с англ. и ред. М.А. Райтмана .— М. : Эксмо, 2012 .— 461, [1] с. : ил. — (Classroom in a Book) .— Авт. указаны в конце книги .— Предм. указ.: с.456-461.	1 экз. в УНИЦ КНИТУ

10.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» предусмотрено использование электронных источников информации:

1. Электронный каталог УНИЦ КНИТУ – Режим доступа: <http://ruslan.kstu.ru/>

2. Электронная библиотека УНИЦ КНИТУ – режим доступа: <http://ft.kstu.ru/ft/>

10.4 Профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

1. Сайт государственной программы Российской Федерации «Доступная среда» <http://zhit-vmeste.ru>

2. Сводный каталог российских корпоративных библиотечных систем (ресурсы АРБИКОН) <http://arbicon.ru/services/>

Согласовано:
УНИЦ КНИТУ



11. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

12. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» используются средства и оборудование кафедры «Дизайн»:

Лекционные занятия:

- а. комплект электронных презентаций и слайдов,
- б. аудитория, оснащенная презентационной техникой: проектор, экран, ноутбук,

Лабораторные занятия:

- с. презентационная техника (проектор, экран, ноутбук),
- д. пакеты ПО общего назначения (текстовые редакторы, графические редакторы),

Программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office

13. Образовательные технологии

Удельный вес занятий по направлению 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн» проводимых в интерактивных формах составляет 155 часов.

Основные интерактивные формы проведения учебных занятий по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании»:

- творческие задания;
- разработка проекта (метод проектов).