

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 04.10.2023 13:42:46
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742739c1861d8

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/ МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ /

УТВЕРЖДАЮ

Директор
Института графики и искусства книги
им. В.А.Фаворского


С.Ю.Биричев/
«30» 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерные технологии в графическом дизайне

Направление подготовки
54.03.01 «Дизайн»

Профиль
«Графический дизайн мультимедиа»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, очно-заочная

Москва 2019 г.

1. Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2019 году соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11 августа 2016 г. № 1004;

Образовательной программой 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавр), Профиль «Графический дизайн мультимедиа»;

Рабочим учебным планом университета по направлению подготовки/ специальности 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавр), профиль «Графический дизайн мультимедиа»

Год начала подготовки: **2019**.

2. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии» является формирование молодого профессионала, владеющего компьютером как инструментом в такой степени, чтобы никакие технические сложности не препятствовали осуществлению его творческих замыслов.

Задачи дисциплины:

- приобретение студентами теоретических знаний о работе современных графических программ и программ верстки, их сравнительных характеристиках и областях применения;
- приобретение уверенных практических навыков технического редактирования, верстки, создания и обработки графических изображений для применения в подготовке печатных и электронных изданий.

Основные задачи освоения дисциплины «Компьютерные технологии»:

- ознакомить с правилами технического редактирования;
- изучить правила и получить опыт разработки принципиальных макетов ;
- ознакомить с правилами верстки;
- изучить цветоделение;
- ознакомить с терминами и способами цветокоррекции;
- научить грамотно подготавливать документы к печати (Пре-пресс);
- определить совокупность наиболее значимых факторов, которые необходимо принимать во внимание при разработке мультимедийного издания.
- изучить отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий;

- изучить технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
- научить основам видеомонтажа и анимации;
- Изучение программного пакета CC (14): Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Пропедевтика» относится к числу обязательных дисциплин вариативной части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «История искусств», «Пропедевтика», «Проектирование», «Шрифт», «Рисунок», «Живопись», «Колористика», «История и теория графического дизайна», «История и теория фотографии», «Теория композиции».

Знания и практические навыки, полученные из курса «Компьютерные технологии», используются при изучении следующих дисциплин и практик: «Типографика», «Проектирование», «Основы производственного мастерства», «Web-дизайн», «Дизайн электронных изданий», «TV-дизайн», «Анимация», «Видеоарт», «Дополненная реальность», «Учебная практика (Мастерство)», «Учебная художественно-технологическая практика», «Производственная технологическая практика», «Преддипломная практика», а также при разработке курсовых и дипломных работ.

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способность использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры, знанием истории создания и художественных особенностей выдающихся произведений мировой и отечественной архитектуры, живописи, графики, скульптуры и декоративно-прикладного искусства, процессов формирования и развития основных течений и стилей культуры (ДК-3);
- знание истории, теории и основных принципов процесса художественного формообразования в искусстве и дизайне визуальных коммуникаций (ДК-4);
- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине Компьютерные технологии:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-4	способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила технического редактирования; – правила разработки принципиальных макетов; – правила верстки. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; – выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – версткой материалов разной степени сложности; – программами Adobe пакета CC: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller.

Очная я	1-2	1-4	324/ 9,00	232	-	-	232	92	-	Экз/ 3а
	1	1	108/ 3,00	64	-	-	64	44	-	3а
		2	72/ 2,00	60	-	-	60	12	-	3а
	2	3	72/ 2,00	48	-	-	48	24	-	3а
		4	72/ 2,00	60	-	-	60	12	-	3а
Очно - заочн ая	1-2	1-4	324/ 9,00	144	-	-	144	180	-	Экз/ 3а
	1	1	108/ 3,00	32	-	-	32	76	-	3а
		2	72/ 2,00	40	-	-	40	32	-	3а
	2	3	72/ 2,00	32	-	-	32	40	-	3а
		4	72/ 2,00	40	-	-	40	32	-	3а

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
----------	--	---------------------------

<p>1.</p>	<p>Особенности разных типов изданий. Внедрение иллюстраций (Создание изображений в графических редакторах: растровый редактор AdobePhotoshop; векторный редактор AdobeIllustrator)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Вектор и растр. Разрешение и размеры файлов. Глубина цвета; • Растровые цифровые изображения — общие понятия. Создание файлов изображений; • Специфика компьютерного рисования, идеология и инструментарий; • Инструментарий AdobePhotoshop, связанный с размерами, разрешением, цветовой моделью файла; • Инструменты растрового и векторного рисования в AdobePhotoshop; • Слои в AdobePhotoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования; • Режимы наложения в AdobePhotoshop. Область применения; • Растровые и векторные маски в AdobePhotoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования; • Тонкая настройка инструмента Кисть. Редактирование и создание новых Кистей; • Инструменты Transform в Adobe Photoshop. Настройка, область применения; • Создание художественных изображений; • Копирование живописных работ старых мастеров; • Работа с объектами и контурами. Специфика векторных изображений; • Создание паттернов в AdobeIllustrator. Настройка, область применения; • Трансформация виртуального объекта в физический как полиграфическая проблема; • Способы взаимодействия с типографией; и репроцентром. Типы файлов шрифта, особенности их использования; • Правила и тонкости подготовки открытой верстки. Работа с иллюстрациями и шрифтами; • PS-файлы, PDF-файлы separated и composite. Работаспрограммами Acrobat Distiller и Acrobat Professional. Инструменты редактирования и контроля; • Подготовка оригиналов для печати в
-----------	--	--

пространстве CMYK и в ограниченном цветовом пространстве. Плоскочные цвета. Цветовые библиотеки;

- Подготовка оригиналов для штампов. Высечка, тиснение, биговка, бинты и пр.;
- Создание псевдо3D-изображений. Эскизы переплетов;
- Подготовка оригиналов для разных видов переплетов;
- Сохранение файлов в AdobeIllustrator. Настройки, необходимые для взаимодействия с программами верстки;
- Экспорт и импорт файлов в AdobeIllustrator;
- Настройки инструмента Stroke в AdobeIllustrator. Сравнительные особенности с одноименным инструментом AdobeInDesign;
- Итоговое занятие, просмотр.

<p>2.</p>	<p>Основы верстки и технического редактирования в программе AdobeInDesign</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Основные понятия и термины, применяемые в издательско-полиграфической деятельности, традиции, перешедшие в современное программное обеспечение из эпохи металлического набора: Форма и формат книги, образование книжного блока и доля листа, обрезка, страница, разворот, полоса набора, поля, колонцифра и т.д.; • Структура книги. Элементы и виды полосы набора: спусковая полоса, концевая полоса. Типометрическая система измерений. Понятия пункт, кегль, интерлиньяж, основные элементы шрифта, базовая линия шрифта. Гарнитур и начертания. Понятие приводности строк; • AdobeInDesignизучение панели инструментов: понятие текста и объекта; фреймы текстовые, графические, контуры; работа с текстом: редактирование и форматирование, работа с текстом как с объектом (с текстовым фреймом); • Гарнитур и начертания шрифтов. Светлый, курсив, полужирный, жирный, узкий, широкий, полужирный курсив, капитель. Межбуквенные, межсловные пробелы. Разрядка. Разновидности шрифтов (OpenType и Adobe); • Абзацы и способы их оформления; • Шаблоны. Элементы мастер-страницы. Применение и редактирование; • Модульные сетки. Основные понятия, применение, способы построения; • Техническое редактирование. Подготовка текста к верстке. Специальные символы, специальные пробелы, правила их использования; • Правила верстки. Избавление от висячих предлогов. Вгонка и выгонка строк; • Рубрикация. Виды заголовков и подзаголовков. Соподчиненность; • Акцидентная верстка; • Стили абзацев, стили символов, вложенные стили; • Настройка опций переноса; • Работа с иллюстрациями в AdobeInDesign. Способы размещения иллюстраций (объектов):
-----------	--	--

не зависящие от текста и встроенные в текст.

Иллюстрации в обертку (обтекание).

Подрисовочные подписи. Группировка объекта и подрисовочной подписи. Повороты, вращения, деформации. Иллюстрации и графические фреймы. Масштабирование, подгонка. Эффекты, прозрачность. Верстка текста с иллюстрациями.

Традиции и правила;

- Инструменты векторного редактирования объектов в InDesign;
- Итоговое занятие, просмотр.

3.	<p>Особенности разных типов изданий. Отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий; технология работы с интерактивными мультимедийными изданиями в графических редакторах: Adobe Photoshop; Adobe InDesign + DPS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Основные понятия и термины: интерактивность, мультимедиа, folio, навигация; • Ознакомление с особенностями верстки электронных изданий. Правила. Инструменты • Отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий; • Технология работы с интерактивными мультимедийными изданиями; • Определение темы, сбор информации, разработка концепции и дизайна приложения; • Изучение возможностей платформы Adobe InDesign + DPS; • Инструментарий Adobe InDesign + DPS, связанный с размерами, разрешением, цветовой моделью файла, мультимедийной составляющей и интерактивными элементами; • Создание электронного издания в формате folio, содержащего следующие элементы: слайд-шоу; прокручиваемый фрейм; панорама; аудио; видео; гиперссылки; сдвиг и изменение масштаба; поворот 360°; • Подготовка макетов и иллюстраций электронных изданий к публикации • Итоговое занятие, просмотр.
----	--	---

4.	<p>Основы анимации и видео монтажа с использованием программ AdobeAfterEffects и PremierPro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Определение темы, сбор информации, разработка концепции и дизайна приложения; • Изучение возможностей Adobe After Effects, Premier Pro; • Инструментарий AdobeAfterEffects, AdobeAfterEffects, PremierPro, связанный с размерами, разрешением, цветовой моделью файла, инструменты анимации, библиотеки эффектов, шрифтовая анимация, свет, камера; • Изучение теории монтажа, актуальных монтажных программ, форматов видео; • Особенности анимированных сюжетов; • Композиция и изображение; • Изучение сценарного и актерского мастерства, композиции кадра; • Изучение базовых принципов обработки видеоматериала; • Использование компьютерной графики в кино и работу со звуком; • Подготовка и материалы для анимированного шрифтового ролика; • Понятие ключевых кадров в AdobeAfterEffects. • Таймлайн в Adobe After Effects. Управление временем. • Монтаж видеоряда в AdobePremierPro. • Наложение музыкального сопровождения в AdobeAfterEffects и AdobePremierPro. • Эффект камер в Adobe After Effects. • Освещения в Adobe After Effects. • Работа с шрифтовыми эффектами в AdobeAfterEffects. • Анимированное изображение. Функция «марионетка» в AdobeAfterEffects. • Создание эффекта живого рисования в AdobeAfterEffects. • Практические занятия по монтажу. Основы монтажа короткометражного неигрового фильма, музыкального клипа, сюжета на определенную тему; • Итоговое занятие, просмотр.
----	--	---

5. Образовательные технологии

Необходимо отметить, что дисциплина «Компьютерные технологии» не является просто изучением программ, поэтому освоение программ по типовым учебным курсам фирм-разработчиков не является достаточным условием для формирования квалифицированного дизайнера мультимедиа. Обязательным условием становится использование методической литературы, разработанной нашими преподавателями, и посещение всех занятий:

1. Лекции преподавателей-практиков расставляют необходимые акценты в освоении компьютера в качестве инструмента для художника.
2. Интерактивные формы проведения занятий в подгруппах по 12 человек. Например, групповой разбор (в форме мозгового штурма) практических заданий.
3. Анализ производственных работ, произведений книжной графики и графического дизайна с точки зрения компьютерного процесса. Сравнение исходной графики, файлов и типографских оттисков и пр.
4. Проведение мастер-классов с демонстрацией «секретов мастеров».
5. Практические занятия в компьютерных классах, оснащенных проекторами, позволяют усваивать материал одновременно тремя системами (лекция, видео и практические навыки).

Технологическая карта дисциплины «Компьютерные технологии» (При двух контрольных точках)

	№	Форма контроля	Зачётный минимум	Зачетный максимум	График контроля
Аудиторная активность	1	Посещение (отмечается каждое занятие по шкале «Да/Нет»)	3	5	в дни лекционных занятий
	2	Активность на практических и лабораторных занятиях (отмечается каждое занятие по шкале «Неудовлетворительно/Удовлетворительно/Хорошо»)	8	15	в дни практических и лабораторных занятий

		Отлично»)			
СРС	1	Просмотр	22	40	<i>Третья</i> неделя октября/март а
	2	Просмотр	22	40	<i>Вторая</i> неделя декабря/мая
Итого:			55	100	

**Технологическая карта дисциплины «Компьютерные технологии»
(При четырех контрольных точках)**

	№	Форма контроля	Зачётн ый миниму м	Зачетн ый максим ум	График контроля
Аудиторн ая активнос ть	1	Посещение (отмечается каждое занятие по шкале «Да/Нет»)	3	5	в дни лекционных занятий
	2	Активность на практических и лабораторных занятиях (отмечается каждое занятие по шкале «Неудовлетворительно/ Удовлетворительно/Хор ошо/ Отлично»)	8	15	в дни практически х и лабораторн ых занятий
СРС	1	Просмотр	11	20	<i>Последняя</i> неделя сентября /февраля

	2	Просмотр	11	20	<i>Третья</i> неделя октября/март а
	3	Просмотр	11	20	<i>Вторая</i> неделя ноября/апрел я
	4	Просмотр	11	20	<i>Вторая</i> неделя декабря/мая
Итого:			55	100	

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Текущий контроль (просмотры, рефераты):

1. Текущий контроль по дисциплине осуществляется путем просмотров практических работ студентов. Просмотры проводятся 2-4 раза за семестр (на усмотрение преподавателя — в зависимости от сложности и длительности конкретных практических и самостоятельных работ).
2. Последнее занятие каждого семестра проводится итоговый просмотр — проверка всех выполненных за семестр работ и предоставленных преподавателю за неделю до итогового просмотра рефератов.
3. Реферат включает в себя описание и обоснование избранного студентом способа выполнения работы, дает возможность оценки глубины усвоения материала. Представляется преподавателю для ознакомления и проверки за неделю до итогового просмотра (на предпоследнем занятии).

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

В первом семестре

- реферат по теме: «Создание изображений в графических редакторах: растровый редактор **AdobePhotoshop**; векторный редактор **AdobeIllustrator**»
;

- подготовка к выполнению лабораторных работ и их защита (копирование живописных работ старых мастеров).

Во втором семестре

- подготовка к выполнению лабораторных работ и их защита, посвященных изучению вопросов создания, верстки и технического редактирования полиграфических макетов разной сложности и стилистики и подготовки издания к печати, предусматривающем реализацию теоретических и практических навыков, обучающихся по направлению.

В третьем семестре

- выполнение творческого проекта (по индивидуальному заданию для каждого обучающегося); Определение темы, сбор информации, разработка концепции и дизайна приложения/интерактивной страницы и всех компонентов, предусматривающем реализацию теоретических и практических навыков, обучающихся по направлению.
- подготовка к выполнению лабораторных работ и их защита.

В четвертом семестре

- выполнение творческого проекта (по индивидуальному заданию для каждого обучающегося); Определение темы, сбор информации, разработка концепции и создание видеоролика/короткометражного сюжета/приложения/интерактивной страницы и всех компонентов, предусматривающем реализацию теоретических и практических навыков, обучающихся по направлению.
- подготовка к выполнению лабораторных работ и их защита.

Оценочные средства текущего контроля успеваемости включают контрольные вопросы и задания для контроля освоения обучающимися разделов дисциплины, защита рефератов, и творческих проектов.

Образцы контрольных вопросов и заданий для проведения текущего контроля, экзаменационных билетов, приведены в приложении 3.

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Компьютерные технологии»

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине Б1.В.ОД.5 Компьютерные технологии:

Компетенция	Код по ФГОС	Форма контроля	Этапы формирования (разделы дисциплины)
способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4	Промежуточный контроль: зачет Текущий контроль: опрос на практических занятиях;	1, 2
способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ПК-6	Промежуточный контроль: экзамен Текущий контроль: опрос на практических занятиях;	1-4

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин (модулей), практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Компьютерные технологии».

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

Показатель	Критерии оценивания			
	2	3	4	5
<p>Знать: правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие следующих знаний: правила технического редактирования ; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих правил технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих правил технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих правил технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки, свободно оперирует приобретенными знаниями.</p>

		новые ситуации.		
--	--	--------------------	--	--

<p>уметь: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей,</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>
---	--	--	---	---

		<p>обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	
--	--	---	---	--

<p>владеть: версткой материалов разной степени сложности; программами Adobe пакета СС: AdobeInDesign, AdobeIllustrator , AdobePhotosho p, AdobeAcrobatP rofessional, AdobeAcrobatD istiller</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет версткой материалов разной степени сложности; программами Adobe пакета СС: AdobeInDesign, AdobeIllustrator , AdobePhotosho p, AdobeAcrobatP rofessional, AdobeAcrobatD istiller</p>	<p>Обучающийся владеет версткой материалов разной степени сложности; программами Adobe пакета СС: AdobeInDesign, AdobeIllustrator , AdobePhotosho p, AdobeAcrobatP rofessional, AdobeAcrobatD istiller, допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточнос ть владения навыками по ряду показателей, Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет версткой материалов разной степени сложности; программами Adobe пакета СС: AdobeInDesign, AdobeIllustrator , AdobePhotosho p, AdobeAcrobatP rofessional, AdobeAcrobatD istiller, навыки освоены, но допускаются незначительны е ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет версткой материалов разной степени сложности; программами Adobe пакета СС: AdobeInDesign, AdobeIllustrator , AdobePhotosho p, AdobeAcrobatP rofessional, AdobeAcrobatD istiller, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
---	--	---	---	---

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

Показатель	Критерии оценивания			
	2	3	4	5
<p>знать: отличительные характеристики и печатных и интерактивных изданий; технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями; основы видеомонтажа и анимации;</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие следующих знаний: отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий; технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями; основы видеомонтажа и анимации;</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний: отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий; технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями; основы видеомонтажа и анимации;. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний: отличительные характеристики и печатных и интерактивных изданий; технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями; основы видеомонтажа и анимации; но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний: отличительные характеристики и печатных и интерактивных изданий; технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями; основы видеомонтажа и анимации; свободно оперирует приобретенными знаниями.</p>

<p>уметь: разрабатывать анимированные сюжеты; монтировать видеоматериалы; разрабатывать интерактивные мультимедийные приложения для планшетных компьютеров</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет разрабатывать анимированные сюжеты; монтировать видеоматериалы; разрабатывать интерактивные мультимедийные приложения для планшетных компьютеров</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: разрабатывать анимированные сюжеты; монтировать видеоматериалы; разрабатывать интерактивные мультимедийные приложения для планшетных компьютеров Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: разрабатывать анимированные сюжеты; монтировать видеоматериалы; разрабатывать интерактивные мультимедийные приложения для планшетных компьютеров. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: разрабатывать анимированные сюжеты; монтировать видеоматериалы; разрабатывать интерактивные мультимедийные приложения для планшетных компьютеров Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>
---	--	--	--	--

<p>владеть: навыками монтажа видеоматериалов; разработки анимированных сюжетов; разработки макетов интерактивных мультимедийных изданий</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками монтажа видеоматериалов; разработки анимированных сюжетов; разработки макетов интерактивных мультимедийных изданий</p>	<p>Обучающийся владеет навыками монтажа видеоматериалов; разработки анимированных сюжетов; разработки макетов интерактивных мультимедийных изданий в неполном объеме, допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность владения навыками по ряду показателей, Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками монтажа видеоматериалов; разработки анимированных сюжетов; разработки макетов интерактивных мультимедийных изданий, навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками монтажа видеоматериалов; разработки анимированных сюжетов; разработки макетов интерактивных мультимедийных изданий свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
---	---	--	---	---

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание

Форма промежуточной аттестации: зачет

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Компьютерные технологии» проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине «Компьютерные технологии» методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерные технологии» выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Компьютерные технологии» (указывается что именно – прошли промежуточный контроль, выполнили лабораторные работы, и/или проектно-художественное задание)

Шкала оценивания	Пояснение
зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью или освоены частично, но пробелы не носят существенного характера; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены на высоком уровне, или выполнено, но в них имеются ошибки; компетенции сформированы или сформированы частично
не зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине не освоены; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий либо не выполнено, либо содержит грубые ошибки; дополнительная самостоятельная работа над материалом не приводит к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий; компетенции не сформированы.

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным

планом по данной дисциплине «Компьютерные технологии», при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Компьютерные технологии» проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине «Компьютерные технологии» методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерные технологии» выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Компьютерные технологии» (указывается что именно – прошли промежуточный контроль, выполнили лабораторные работы, и/или проектно-художественное задание)

Уровень сформированности компетенции	Оценка	Пояснение
Высокий	«5» (отлично)	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены на высоком уровне; компетенции сформированы
Средний	«4» (хорошо)	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными замечаниями; компетенции в целом сформированы
Удовлетворительный	«3» (удовлетворительно)	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены частично, но пробелы не носят существенного характера; большинство предусмотренных программой обучения учебных задач выполнено, но в них имеются ошибки; компетенции сформированы частично
Неудовлетворительный	«2» (неудовлетворительно)	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине не освоены;

		<p>большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий либо не выполнено, либо содержит грубые ошибки; дополнительная самостоятельная работа над материалом не приводит к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий; компетенции не сформированы</p>
--	--	--

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

7.1 Основная литература:

1. Молочков В.П. Макетирование и верстка в AdobeInDesign. – М.: Национальный Открытый Университет, 2016. – 358 с. – URL:

<http://www.knigafund.ru/books/177629>

2. Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие. – М.: Когито-Центр, 2013. – 172 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/177534>

3. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. – М. : МГУП, 2003. – 119 с.

4. Компьютерная графика : фотореалистическое изображение в программе AdobePhotoshop для дизайнера и иллюстратора: методические указания по спец. 070902.65 – Графика / М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП; сост. Т.В. Валериус-Балахонцева. – М. : МГУП, 2010. – 51 с.

5. Компьютерная графика 3D MAX : методическое пособие для студентов, обучающихся по специальности 070902.65 – «Графика» / М-во образования и науки РФ, Федер. Агентство по образованию, ГОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати». – М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2010. – 63 с.

6. Компьютерная графика :Adobe IllustratorCS4. Эффективные решения. Трассировка. Градиент mesh: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – Графика; 230203.65 – Информационные технологии в дизайне / М-во образования и науки РФ; Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова. – М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2011. – 33 с.: цв. ил.

7. Начальные установки при работе над вёрсткой в программе InDesign : методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – Графика / М-во образования и науки РФ, Федер. Агентство по образованию, ГОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати (МГУП)»; сост. Н.Л. Нольде;. – М. : МГУП, 2010. – 27 с.

7.2 Дополнительная литература:

Компьютерная графика :Adobe Photoshop для дизайнера и иллюстратора: начальные упражнения: задания для практических занятий по спец. 070902.65 – Графика / М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП; сост. Н.В. Мельгунова. – М. : МГУП, 2009. – 41 с.

7.3. Программнообеспечение дисциплины — пакетCS6 илиCC: AdobeIllustrator, AdobeInDesign, AdobePhotoshop, AdobeAcrobatProfessional, AdobeAcrobatDistiller. Internet.

7.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети

«Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы, Internet.

1. <http://www.museum.ru/M360>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=7YtmwB9Ds5Y>
3. <http://ec-dejavu.ru/m/Montage.html>
4. <http://www.alefmagazine.com/pub3595.html>
5. <http://www.tokman.ru/tx15.html>
6. <http://kinocenter.rsuh.ru/article.html?id=1015306>
7. <http://videoforme.ru/wiki/objazannosti-rezhissera>
8. <http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/rezhisserskaya-rabota-chast-1>

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы, Internet.

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Компьютерная аудитория 1144: столы и стулья, компьютеры, экран, проектор, принтер, два сканера. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер	127550, Москва, ул. Прянишникова, д.2а, корп.1,этаж 1, помещение №1, комната №44
--	--

Компьютерная аудитория 1140: компьютеры, столы и стулья, доска для маркера, проектор. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер	127550, Москва, ул. Прянишникова, д.2а, корп.1,этаж 1, помещение №I, комната №40
--	--

9. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины:

9.1 Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

9.2 Методические рекомендации преподавателю

Методические рекомендации (материалы) преподавателю указывают на средства и методы обучения, применение которых для освоения тех или иных тем наиболее эффективно.

Данный раздел настоящей рабочей программы предназначен для начинающих преподавателей и специалистов-практиков, не имеющих опыта преподавательской работы.

В условиях конструирования образовательных систем на принципах компетентностного подхода произошло концептуальное изменение роли преподавателя, который наряду с традиционной ролью носителя знания выполняет функцию организатора научно-поисковой работы студента, консультанта в процедурах выбора, обработки и интерпретации информации, необходимой для практического действия и дальнейшего развития, что должно обязательно учитываться при проведении лекционных и практических занятий по дисциплине.

Преподавание теоретического (лекционного) материала по дисциплине осуществляется по последовательно-параллельной схеме на основе междисциплинарной интеграции и четких междисциплинарных связей в рамках ООП и рабочего учебного плана по специальности Дизайн.

Лекции по дисциплине читаются с учетом предварительного формирования в предыдущих семестрах обучения предусмотренных ООП и рабочим учебным планом компетенций по ряду дисциплин, а также с учетом использования полученных в процессе усвоения дисциплины навыков в смежных дисциплинах (см. п.3 Рабочей программы). Что является реализацией концепции последовательной интеграции дисциплины в структуру ООП и рабочего учебного плана по направлению «Дизайн».

Структура и последовательность проведения лекционных занятий по дисциплине в полекционном разрезе излагаемого теоретического материала представлена в п.5.5 настоящей рабочей программы.

Тематика практических занятий по разделам дисциплины и видам занятий отражена в п.5.7 рабочей программы.

Целесообразные к применению в рамках дисциплины образовательные технологии изложены в п.10 настоящей рабочей программы.

Технологическая карта дисциплины, содержащая методику определения итогового семестрового рейтинга студента по дисциплине представлена в п.6 настоящей рабочей программы.

Примерные варианты заданий для промежуточного/ итогового контроля и перечень вопросов к экзамену по дисциплине представлены в соответствующих подпунктах п.7 рабочей программы.

Перечень основной и дополнительной литературы и нормативных документов, необходимых в ходе преподавания дисциплины приведен в п.8 настоящей рабочей программы. Преподавателю следует ориентировать студентов на использование при подготовке к промежуточной и итоговой аттестации по дисциплине, подготовке докладов на студенческую конференцию оригинальной версии нормативных документов, действующих в настоящее время. Предпочтение работы с текстом нормативного документа чтению адаптированного изложения данного документа в специализированной литературе формирует у студента навыки самостоятельной критической интерпретации положений нормативных документов и правового анализа.

10.3 Методические указания студентам

Необходимо отметить, что дисциплина «Компьютерные технологии» не является просто изучением программ, поэтому освоение программ по типовым учебным курсам фирм-разработчиков не является достаточным условием для формирования квалифицированного дизайнера мультимедиа. Обязательным условием становится использование методической литературы, разработанной нашими преподавателями, и посещение всех занятий. (см. п.10).

Посещение лекционных занятий является обязательным. Пропуск лекционных занятий без уважительных причин и согласования с руководством Института графики и искусства книги в объеме более 40% от общего количества предусмотренных учебным планом на семестр лекций влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине по итогам семестра, так как студент не набирает минимально допустимого для получения итоговой аттестации по дисциплине количества баллов за посещение лекционных занятий (см. соответствующие положения пункта 6 настоящей рабочей программы).

Допускается конспектирование лекционного материала письменным и наборным способом.

Регулярное повторение материала конспектов лекций по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы студента в течение семестра (см. соответствующие положения пункта 5.7 настоящей рабочей программы), необходимой для качественной подготовки к промежуточной и итоговой аттестации по дисциплине.

Посещение практических занятий и активное участие в них является обязательным. Пропуск практических занятий без уважительных причин и согласования с руководством Института графики и искусства книги в объеме более 50% от общего количества предусмотренных учебным планом на семестр занятий даже при условии отличной работы на оставшихся занятиях влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине по итогам семестра, так как студент не набирает минимально допустимого для получения итоговой аттестации по дисциплине количества баллов за посещение и работу на практических занятиях (см. соответствующие положения пункта 6 настоящей рабочей программы).

Подготовка к практическим занятиям обязательно включает в себя изучение конспектов лекционного материала для адекватного понимания условия и способа решения заданий, запланированных преподавателем на конкретное практическое занятие.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

Программу составил:

Заведующий кафедрой

/С. Ю. Биричев/

Старший преподаватель
Моржухина/

/А.М.

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

«___» _____ 2019 г., протокол № _____

Заведующий кафедрой

/С. Ю. Биричев/

Фонды оценочных средств представлены в приложении к рабочей программе.

Приложение 1 к
рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Направление подготовки: **54.03.01 «Дизайн**

ОП (профиль): Графический дизайн мультимедиа

Форма обучения: очная, очно-заочная

Вид профессиональной деятельности: (В соответствии с ФГОС ВО)

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Компьютерные технологии

Составители: С. Ю. Биричев, А.М. Моржухина

Москва, 2019 год

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компьютерные технологии					
ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	С
Код компетенции	Формулировка				
ОПК-4	способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p>знать: правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки.</p> <p>уметь: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов.</p> <p>владеть: версткой материалов разной степени сложности; программами Adobe пакета CC:</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	П р	<i>Базовый уровень</i> – способность исполнять теоретические практические знания; получение процесс обучения <i>Повышенный уровень</i> – способность создавать высокопрофессиональный уровень произведений в области оформления печати продукции книжной

		AdobeInDesign, AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, AdobeAcrobatProfessional, AdobeAcrobatDistiller.			
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	знать: отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий; технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями; основы видеомонтажа и анимации; уметь: разрабатывать анимированные сюжеты; монтировать видеоматериалы; разрабатывать интерактивные мультимедийные приложения для планшетных компьютеров. иметь навыки: монтажа видеоматериалов; разработки анимированных сюжетов; разработки макетов интерактивных	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	П Р Экзамен	Базовый уровень – способ сбора изображений материалов компо авторс произв област оформ печати проду – способ проявл креати мышл – осво графи технич технол матери Повышен уровень – своб владе графи технич

		мультимедийных изданий.			техно. матери
--	--	-------------------------	--	--	------------------

** - Сокращения форм оценочных средств см. в Таблице 2 Приложения 1 к РП.

Перечень оценочных средств по дисциплине «Компьютерные технологии»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проект (П)	Конечный продукт, получаемый в результате планирования и выполнения комплекса учебных и исследовательских заданий. Позволяет оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве и уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, навыков практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Темы групповых и/или индивидуальных проектов
2	Реферат (Р)	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные	Темы рефератов

		взгляды на нее.	
--	--	-----------------	--

Приложение 2
к рабочей программе

**Структура и содержание дисциплины «Компьютерные технологии»
по специальности 54.03.01 «Дизайн»
(бакалавр)**

п / п	Раздел	Сем естр	Неде ля семе стра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов, и трудоемкость в часах					Виды самостоятельной работы студентов					Форм ы аттест ации	
				Л	П /С	Л аб	С Р С	К С Р	К. Р.	К. П.	Р Г Р	Реф ерат	К /р	Э	З

Очная форма

1	Особенности разных типов изданий. Внедрение иллюстраций (Создание изображений в графических редакторах : растровый редактор Adobe Photoshop ; векторный редактор Adobe Illustrator)	1	1-15	-	-	64	44	-					+		+
2	Основы верстки и технического редактирования в программе Adobe InDesign	2	1-19	-	-	60	12	-							+
3	Особенности разных типов изданий. Отличительные характеристики печатных	3	1-15	-	-	48	24	-							+

	и интерактивных изданий; технология работы с интерактивными мультимедийными изданиями в графических редакторах : Adobe Photoshop; Adobe InDesign + DPS)													
4	Основы анимации и видео монтажа с использованием программ Adobe After Effects и Premier Pro.	4	1-19	-	-	60	12	-					+	+
Очно-заочная форма														
1	Особенности разных типов изданий. Внедрение иллюстраций	1	1-15	-	-	32	76	-					+	+

	(Создание изображений в графических редакторах : растровый редактор Adobe Photoshop ; векторный редактор Adobe Illustrator)													
2	Основы верстки и технического редактирования в программе Adobe InDesign	2	1-19	-	-	40	32	-						+
3	Особенности разных типов изданий. Отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий; технология работы с интерактивными	3	1-15	-	-	32	40	-						+

	<p>мультимедийными изданиями в графических редакторах : Adobe Photoshop; Adobe InDesign + DPS)</p>													
4	<p>Основы анимации и видео монтажа с использованием программ Adobe After Effects и Premier Pro.</p>	4	1-19	-	40	32	-					+		+

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

*Создание и обработка изображений в графических редакторах
(проверка усвоения программы 1 семестра)*

1. Векторная и растровая графика. Достоинства и недостатки. Сферы их использования. Графические редакторы.
2. Инструменты выделения в программе AdobePhotoshop. Настройка и область применения.
3. Понятие оптического разрешения. Разрешение файла и линейатура полиграфического растра.
4. Настройка параметров цветоделения растрового изображения.
5. Цветовые модели. Их соотношение.
6. Инструменты, используемые для ретуши изображений, параметры их настройки и область применения.
7. Источники изображения в компьютерной графике.
8. Компьютерная трансформация изображения в целях создания художественного образа. Виды фильтров, способы их настройки.
9. Трансформация виртуального объекта в физический как полиграфическая проблема.
10. Растривание в AdobePhotoshop и трассировка в AdobeIllustrator. Сравнительные характеристики. Логика применения.
11. Векторные инструменты AdobePhotoshop, области их применения, возможности редактирования, настройка.
12. Слои в AdobePhotoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования.
13. Растровые и векторные маски в AdobePhotoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования.
14. Настройка цветового пространства в AdobePhotoshop.
15. Инструменты окрашивания (Fill и Gradient). Настройка. Способы применения.
16. Режимы наложения в AdobePhotoshop. Область применения.
17. Инструменты растрового рисования в AdobePhotoshop, области их применения, возможности редактирования, настройка.
18. Эффекты слоя в AdobePhotoshop. Настройка, область применения.
19. Инструменты цветокоррекции, области их применения, возможности редактирования, настройка.
20. Инструмент Live Trace в Adobe Illustrator. Настройка, область применения.
21. Внедрение растровых изображений в AdobeIllustrator.
22. Растровые фильтры AdobeIllustrator. Настройка, область применения.

23. GradientMesh. Настройка, область применения.
24. Инструменты Transform в Adobe Photoshop. Настройка, область применения.
25. Сохранение файлов в AdobeIllustrator. Настройки, необходимые для взаимодействия с программами верстки.
26. Экспорт и импорт файлов в AdobeIllustrator.
27. Настройки инструмента Stroke в AdobeIllustrator. Сравнительные особенности с одноименным инструментом AdobeInDesign.
28. Создание паттернов в AdobePhotoshop и AdobeIllustrator. Настройка, область применения.
29. Суммарный цветовой охват. Инструменты редактирования и контроля.
30. Rich Black, Registration и Black. Сравнительные особенности, область применения.

*Верстка, техническое редактирование, пре-пресс
(проверка усвоения программы 2 семестра)*

1. Создание документов AdobeInDesign, настройка базовых элементов макета при создании и редактировании документа.
2. Формирование мастер-страницы. Работа с шаблонами. Элементы мастер-страницы.
3. Формирование цветового пространства издания средствами AdobeInDesign.
4. Приемы пространственной локализации различных видов заголовков внутри текстового массива средствами AdobeInDesign.
5. Работа с иллюстрациями различных компьютерных форматов в AdobeInDesign.
6. Требования к набору текста, предназначенного для компьютерной верстки.
7. Специфика верстки стихотворного текста.
8. Специфика верстки драматического текста.
9. Способы оформления абзацев средствами AdobeInDesign.
10. Пространственная локализация и способы взаимодействия элементов полосы набора. Способы выравнивания.
11. Возможности трансформации фреймов в AdobeInDesign.
12. Приводность строк. Способы решения проблемы. Области применения.
13. Возможности редактирования наложения объектов в AdobeInDesign. Инструменты, способы отображения.
14. Стили Абзацев и Стили Символов. Настройка и область применения, возможности редактирования.
15. Тонкие настройки Find/Replase.
16. Создание оглавления или содержания. Настройки способов оформления.
17. Настройка параметров текстового бокса. Области применения.
18. Взаимодействие файла верстки со связанной графикой. Изменяемые и неизменяемые параметры.

19. Техническое редактирование. Тонкие настройки элементов полосы набора во избежание ошибок верстки. Области применения.
20. Использование плашечных цветов и оттенков насыщенности в AdobeInDesign.
21. Работа с объектами, содержащими связанную графику и их содержимым.
22. Тонкая настройка начертаний Underline и Strikethrough.
23. Работа с редактором табуляции.
24. Работа с линейками абзацев.
25. Возможности, настройки и область применения NestedStyles.
26. Виды сеток и направляющих. Настройки, область применения.
27. Связывание и разделение объектов, содержащих текст и графику. Взаимодействие векторных объектов в AdobeInDesign.
28. Слои в AdobeInDesign. Область применения, способы импортирования и экспортирования.
29. Настройка параметров переноса.
30. Взаимодействие различных версий программы, а также других программ верстки. Сравнительные возможности, способы экспортирования и импортирования.

*Создание мультимедийного приложения с интерактивным контентом
(проверка усвоения программы 3 семестра)*

1. Что такое интерактивность? Как помогает и чем мешает?
2. Концепция электронной и печатной обложки. Как она трансформировалась?
3. Навигационный комплекс в печатном издании. Рубрикаторы, колонцифры и тд. Какие и почему?
4. Трансформация навигационного комплекса в интерактивной версии.
5. Отличительные характеристики печатной и мультимедийной полосы с интерактивным контентом.
6. Создание документа цифровой публикации AdobeInDesign .
7. Создание folio и статей.
8. Описание алгоритма работы с функцией «Слайд-шоу».
9. Описание алгоритма работы с функцией «Прокручиваемый фрейм».
10. Описание алгоритма работы с функцией «Панорама».
11. Описание алгоритма работы с функцией «Аудио».
12. Описание алгоритма работы с функцией «Видео».
13. Описание алгоритма работы с функцией «Гиперссылки».
14. Описание алгоритма работы с функцией «Сдвиг и изменение масштаба».
15. Описание алгоритма работы с функцией «Последовательность изображений».
16. С помощью какой (каких) функций получить эффект «Поворот 360°».
17. Основные возможности кнопок в интерактивном мультимедийном приложении.

18. Описание панели «Состояние объекта». Возможности, использование.
19. Панель FolioProducer. Принцип работы
20. Какие отличия в построении статей в печатной и электронной версии?

*Создание анимированного видеосюжета
(проверка усвоения программы 4 семестра)*

1. Сценарий, раскадровка. Завязка – кульминация – развязка.
2. Понятие ключевых кадров в AdobeAfterEffects.
3. Таймлайнв Adobe After Effects. Управление временем.
4. Эффекты слоя Add. Настройка и область применения, возможности редактирования.
5. Эффект “Параллакс”. Настройка и область применения, возможности редактирования.
6. Монтажвидеорядав Adobe Premier Pro, Adobe After Effects.
7. Наложение музыкального сопровождения в AdobeAfterEffects и AdobePremierPro.
8. Эффекткамерав Adobe After Effects.
9. Освещенияв Adobe After Effects.
10. Работа с шрифтовыми эффектами в AdobeAfterEffects.
11. Анимированное изображение. Функция «марионетка» в AdobeAfterEffects.
12. Создание эффекта живого рисования в AdobeAfterEffects.

Пример экзаменационного билета:

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**
Высшая школа печати и медиаиндустрии

Институт _____ Кафедра _____

*полное наименование института
наименование кафедры*

сокращенное

Дисциплина _____

полное наименование дисциплины

Направление подготовки (специальность) _____

« _____ »

*код и наименование направления подготовки
(специальности)*

Курс _____, группа _____, форма обучения _____

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № ____.

1. Вопрос для проверки уровня обученности ЗНАТЬ
2. Вопрос (задача/задание) для проверки уровня обученности УМЕТЬ
3. Вопрос (задача/задание) для проверки уровня обученности ВЛАДЕТЬ

Утверждено на заседании кафедры « ____ » _____ 2016 г., протокол № ____.

Зав. кафедрой _____ / _____ /
подпись *расшифровка*

К комплекту экзаменационных билетов прилагаются разработанные преподавателем и утвержденные на заседании кафедры критерии оценивания по дисциплине.

Кафедра _____
(наименование кафедры)