

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 08.11.2023 15:49:41
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02a0e60f31e5673743735c48b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/ МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ /

УТВЕРЖДАЮ

Директор
Полиграфического института



И.В. Нагорнова/

2021г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

Направление подготовки

29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства»

Профиль

«Дизайн и проектирование мультимедиа и визуального контента»

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Москва 2021г.

1. Цели освоения дисциплины.

К **основным целям** освоения дисциплины «Графический дизайн» следует отнести:

- формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания;
- формирование способности освоения и использования современных технологий и компьютерных программ для достижения профессиональных целей.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Графический дизайн» следует отнести:

- изучение правил и получение опыта разработки принципиальных макетов;
- ознакомление с правилами технического редактирования;
- ознакомление с правилами верстки;
- ознакомление и приобретение практических навыков создания векторных изображений в графических редакторах;
- ознакомление и приобретение практических навыков создания растровых изображений в графических редакторах;
- ознакомление с терминами и способами цветокоррекции;
- изучение цветоделения и освоение навыков настройки профилей;
- изучение основ грамотной подготовки документов и изображений к печати (Пре-пресс);
- изучение технологий работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
- изучение основ видеомонтажа и анимации;
- изучение программно-аппаратного комплекса (19): Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer.

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата.

Дисциплина «Графический дизайн» относится к числу профессиональных учебных дисциплин вариативной части (Б1) основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Теория композиции» логически связана с последующими дисциплинами:

В части, формируемой участниками образовательных отношений:

- Теория композиции;
- 3D-конструирование;
- Дополненная реальность
- Разработка дизайн-проекта.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

В результате освоения основной профессиональной образовательной программы бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Графический дизайн»:

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы
ПК-4	Способен разрабатывать конструктивные решения и осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ИПК-4.1. Составляет техническое описание выпускаемой продукции упаковочного производства с использованием полиграфических технологий с учетом жизненного цикла упаковки, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИПК-4.2. Формулирует текущие и конечные цели дизайн-проекта упаковочных решений, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, находит оптимальные технические и конструкторские способы их достижения и решения</p> <p>ИПК-4.3. Осуществляет разработку и конструктивное решение дизайн-проектов упаковочных решений, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации продукции, изготавливаемой с применением полиграфических технологий с учетом художественно-технических, экономических параметров, потребительских параметров продукции</p> <p>ИПК-4.4. Осуществляет изготовление опытных образцов, моделей и прототипов конструкторских решений дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИПК-4.5. Разрабатывает проектную, рабочую техническую документацию, оформляет законченные дизайн-проекты объектов</p>

		визуальной информации, идентификации и коммуникации
--	--	---

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 2021 году в соответствии с:

- ФГОС 29.03.03. Технология полиграфического и упаковочного производства
- Академический учебный план по направлению подготовки: 29.03.03. Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и проектирование мультимедиа и визуального контента». Форма обучения – очная. 2021.
- Академический учебный план по направлению подготовки: 29.03.03. Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и проектирование мультимедиа и визуального контента». Форма обучения – очная. 2021.
- Матрица компетенций по направлению подготовки 29.03.03. Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и проектирование мультимедиа и визуального контента». Форма обучения – очная. 2021.
- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения,

дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

4. Структура и содержание дисциплины.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы -216 часов.

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр 4	Семестр 5
1	Аудиторные занятия	108	54	54
	В том числе:			
11.	Лекции	36	18	18
12.	Семинарские/практические занятия			
1	Лабораторные занятия	72	36	36
2	Самостоятельная работа студента	72	36	36
3	Промежуточная аттестация			
	Экзамен	36	18	18
	Итого	216	108	108

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1	Создание изображений в графических редакторах. Растровый редактор Adobe Photoshop. Векторный редактор Adobe Illustrator. Основы цветокоррекции	<p>Вектор и растр. Разрешение и размеры файлов. Глубина цвета.</p> <p>Растровые цифровые изображения — общие понятия. Создание файлов изображений</p> <p>Специфика компьютерного рисования, идеология и инструментарий</p> <p>Инструментарий Adobe Photoshop, связанный с размерами, разрешением, цветовой моделью файла.</p> <p>Инструменты растрового и векторного рисования в Adobe Photoshop</p>

		<p>Слои в AdobePhotoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования.</p> <p>Режимы наложения в AdobePhotoshop. Область применения</p> <p>Растровые и векторные маски в AdobePhotoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования</p> <p>Редактирование градиента в AdobePhotoshop</p> <p>Тонкая настройка инструмента Кисть.</p> <p>Редактирование и создание новых Кистей</p> <p>Создание паттернов в AdobePhotoshop.</p> <p>Настройка, область применения</p> <p>Инструменты Transform в Adobe Photoshop.</p> <p>Настройка, область применения</p> <p>Создание фотореалистических и познавательных изображений</p> <p>Создание художественных изображений</p> <p>Копирование живописных работ старых мастеров</p> <p>Создание псевдо3D-изображений. Эскизы переплетов</p> <p>Специфика векторных изображений</p> <p>Создание паттернов в AdobeIllustrator.</p> <p>Настройка, область применения</p> <p>Сохранение файлов в AdobeIllustrator.</p> <p>Настройки, необходимые для взаимодействия с программами верстки</p> <p>Экспорт и импорт файлов в AdobeIllustrator</p> <p>Работа с объектами и контурами</p> <p>Настройки инструмента Stroke в AdobeIllustrator. Сравнительные особенности с одноименным инструментом AdobeInDesign</p> <p>Внедрение растровых изображений в AdobeIllustrator. Инструмент Live Trace в Adobe Illustrator. Настройка, область применения</p> <p>GradientMesh. Настройка, область применения</p> <p>Растровые фильтры AdobeIllustrator. Настройка, область применения</p>
--	--	---

		<p>Создание фотореалистических и познавательных изображений</p> <p>Инструмент Шрифт в AdobeIllustrator</p> <p>Создание художественных изображений</p> <p>Создание псевдо3Дизображений. Нанесение надписей и логотипов на криволинейные поверхности изображений</p> <p>Источники изображений, сравнительные характеристики. Сканирование, цифровая фотография. Удаление растра при сканировании.</p> <p>Типы графических файлов, их сфера применения в разных типах медиа.</p> <p>Цветовые модели: перцепционные, аддитивные и субтрактивные.</p> <p>Каналы.</p> <p>Понятие цветоделения.</p> <p>Работа с искусственно ограниченным цветом. Grayscale, duotone, постеризация.</p> <p>Ретушь и реставрация. Базовая ретушь. Оценка качества. Выправление перекосов. Кадрирование. Удаление пыли и царапин. Повышение резкости.</p> <p>Архивная ретушь. Реставрация архивной съемки и оригиналов особенно низкого качества. Поканальный поиск сохранной информации. Возможности применения фильтров. Инструменты.</p> <p>Особенности ретуши портретных изображений. Журнальная ретушь. Колоризация ч/б изображений.</p> <p>Цветокоррекция. Цели, способы и инструменты, выбор алгоритма в зависимости от задачи.</p> <p>Объективные инструменты цветокоррекции. Цветокоррекция репродукционной съемки по шкалам.</p> <p>Суммарный цветовой охват. Инструменты редактирования и контроля.</p> <p>Обтравка.</p> <p>Итоговое занятие, просмотр.</p>
--	--	---

2	<p>Основы верстки и технического редактирования в программе AdobeInDesign.</p> <p>Работа со сложными видами текстов и графикой в программе AdobeInDesign.</p> <p>Особенности разных типов изданий</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>AdobeInDesign изучение 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);</p> <p>Гарнитур и начертания шрифтов. Светлый, курсив, полужирный, жирный, узкий, широкий, полужирный курсив, капитель. Межбуквенные, межсловные пробелы. Разрядка. Разновидности шрифтов (OpenType и Adobe).</p> <p>Текстовые фреймы. Форматирование. Настройки текста в палитре Character – гарнитура, начертание, кегль. Шрифты OpenType имеют обычно больше начертаний шрифта. Интерлиньяж. Трекинг, кернинг. Настройки базовой линии шрифта. Установка языка. Меню – изменение регистра символов, капитель, нижние индексы и верхние</p>
---	--	---

		<p>показатели степени, подчеркивание и перечеркивание, опции.</p> <p>Настройки текста в палитре Paragraph. Анализ необходимости использования разных видов выключки (горизонтальная и вертикальная), отбивок.</p> <p>Абзацы и способы их оформления. Изучение основного инструмента планирования книжного формата, полей, полосы набора: палитры Pages (Страницы); меню Layout (Макет); создание и использование направляющих; создание сетки базовых линий.</p> <p>Шаблоны. Элементы мастер-страницы. Применение и редактирование. Создание шаблонов, новых шаблонов на основе имеющихся и независимых; создание направляющих, создание и настройка сетки базовых линий, создание виртуального строкомера.</p> <p>Техническое редактирование. Подготовка текста к верстке. Специальные символы, специальные пробелы, правила их использования. Правила верстки. Избавление от висячих предлогов. Вгонка и выгонка строк.</p> <p>Рубрикация. Виды заголовков и подзаголовков. Соподчиненность.</p> <p>Акцидентная верстка</p> <p>Стили абзацев, стили символов, вложенные стили.</p> <p>Расчет отбивок подверсточных заголовков с учетом приводности строк.</p> <p>Настройка опций переноса.</p> <p>Модульные сетки. Основные понятия, применение, способы построения</p>
--	--	---

		<p>Сложные виды прозаического текста. Оформление сносок — автоматическое создание сносок и нестандартное оформление (за пределами основного текстового фрейма). Верстка таблиц. Работа с таблицами. Традиции и правила в оформлении таблиц</p> <p>Специальные виды текста: стихотворный, драматический, стихотворный драматический. Создание простой модульной сетки с использованием автоматического создания направляющих. Заливка текста.</p> <p>Оформление сносок — автоматическое создание сносок и нестандартное оформление (за пределами основного текстового фрейма).</p> <p>Усложненные способы применения вкладки «Найти/Заменить» для сложного форматирования и верстки специальных видов текста.</p> <p>Работа с иллюстрациями в Adobe InDesign. Способы размещения иллюстраций (объектов): не зависящие от текста и встроенные в текст. Иллюстрации в оборуку (обтекание). Подрисуточные подписи. Группировка объекта и подрисуточной 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.</p> <p>Итоговое занятие, просмотр</p>
4	<p>Пре-пресс. Верстка мультимедийных изданий.</p>	<p>Трансформация виртуального объекта в физический как полиграфическая проблема</p> <p>Способы взаимодействия с типографией и репроцентром. Типы файлов шрифта, особенности их использования.</p> <p>Сравнение различных программ верстки. Их взаимодействие.</p> <p>Правила и тонкости подготовки открытой верстки. Работа с иллюстрациями и шрифтами.</p>

		<p>PS-файлы, PDF-файлы separated и composite. Работа с программами Acrobat Distiller и Acrobat Professional. Инструменты редактирования и контроля.</p> <p>Подготовка оригиналов для печати в пространстве СМΥΚ и в ограниченном цветовом пространстве. Редактирование профилей цветоделения при разных параметрах суммарного цветового охвата, ростиска точки, разных типов бумаги для достижения метамерных цветов итогового изображения.</p> <p>Плашечные цвета. Цветовые библиотеки.</p> <p>Подготовка оригиналов для штампов. Высечка, тиснение, биговка, бинты и пр.</p> <p>Ознакомление с особенностями верстки электронных изданий. Правила. Инструменты.</p> <p>Работа с интерактивной версткой. Подготовка макетов и иллюстраций электронных изданий к публикации. Форматы графических файлов для мультимедиа-публикации. Разрешение и цветовое пространство.</p> <p>Что такое интерактивность? Как помогает и чем мешает? Отличия в построении статей в печатной и электронной версии.</p> <p>Концепция электронной и печатной обложки. Как она трансформировалась?</p> <p>Навигационный комплекс в печатном издании. Рубрикаторы, колонцифры и тд. Трансформация навигационного комплекса в интерактивной версии.</p> <p>Отличительные характеристики печатной и мультимедийной полосы с интерактивным контентом.</p> <p>Создание документа цифровой публикации AdobeInDesign.</p> <p>Создание folio и статей.</p> <p>Алгоритмы работы с функциями «Слайд-шоу», «Прокручиваемый фрейм», «Панорама», «Аудио», «Видео», «Гиперссылки», «Сдвиг и изменение масштаба», «Последовательность изображений».</p>
--	--	--

		<p>Эффект «Поворот 360°».</p> <p>Основные возможности кнопок в интерактивном мультимедийном приложении.</p> <p>Описание панели «Состояние объекта».</p> <p>Возможности, использование.</p> <p>Панель FolioProducer. Принцип работы</p> <p>Интерактивный pdf. Основы html.</p> <p>Альтернативные способы мультимедийной верстки.</p> <p>Итоговое занятие, просмотр.</p>
4	<p>Подготовка мультимедийной презентации.</p>	<p>Принципы создания роликов в программе Adobe AfterEffects.</p> <p>Анимация. Основы монтажа. Библиотеки эффектов.</p> <p>Работа с динамической типографикой.</p> <p>Слои.</p> <p>Понятие ключевых кадров в AdobeAfterEffects.</p> <p>Таймлайн в Adobe After Effects. Управление временем.</p> <p>Эффекты слоя Add. Настройка и область применения, возможности редактирования.</p> <p>Эффект “Параллакс”. Настройка и область применения, возможности редактирования.</p> <p>Монтаж видеоряда в Adobe Premier Pro, Adobe After Effects.</p> <p>Наложение музыкального сопровождения в AdobeAfterEffects и AdobePremierPro.</p> <p>Эффект камера в Adobe After Effects.</p> <p>Освещение в Adobe After Effects.</p> <p>Работа с шрифтовыми эффектами в AdobeAfterEffects.</p> <p>Анимированное изображение. Функция «марионетка» в AdobeAfterEffects.</p> <p>Создание эффекта живого рисования в AdobeAfterEffects.</p> <p>Звуковой дизайн. Монтаж аудио и видеофайлов для создания цельного мультимедийного файла. Рендеринг. Типы видеофайлов. Способы компрессии. Сравнительные характеристики и особенности.</p> <p>Итоговое занятие, просмотр.</p>

5. Образовательные технологии.

Методика преподавания дисциплины «Графический дизайн» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка к выполнению лабораторных работ в лабораториях вуза;
- пояснения и консультации преподавателей-практиков по индивидуальным заданиям лабораторных работ расставляют необходимые акценты в освоении компьютера в качестве инструмента для художника.
- Интерактивные формы проведения занятий в подгруппах по 12 человек. Например, групповой разбор (в форме мозгового штурма) практических заданий.
- Анализ производственных работ, произведений книжной графики и графического дизайна с точки зрения компьютерного процесса. Сравнение исходной графики, файлов и типографских оттисков и пр.
- Проведение мастер-классов с демонстрацией «секретов мастеров»
- Практические занятия в компьютерных классах, оснащенных проекторами, позволяют усваивать материал одновременно тремя системами (объяснение, видео и практические навыки);
- Групповые просмотры и сравнительный анализ логики применения компьютерных технологий для решения профессиональной графической задачи позволяет студентам в группе проанализировать не только свои работы, но и работы однокурсников для решения поставленных задач, что дополняет практический навык вариативностью подхода, необходимого для художника-графика в сфере художественно-технического оформления печатной продукции.
- Индивидуальные консультации по работе с комплексами учебных заданий (КУЗ) в форме переписки или в соцсетях.

Необходимо отметить, что дисциплина «Графический дизайн» не является просто изучением программ, поэтому освоение программ по типовым учебным курсам фирм-разработчиков не является достаточным условием для формирования квалифицированного художника-графика. Обязательным условием становится использование методической литературы, разработанной нашими преподавателями, и посещение всех занятий. Индивидуальный подход в выборе объектов для работы, творческие консультации в процессе работы над графическими заданиями позволяют

более глубоко освоить компьютер как инструмент художника. Особенность преподавания дисциплины в том, что официальные учебные курсы по пакету программ Adobe не выпускаются в бумажном виде со времен версии CS6. Для более поздних версий существуют справочники (help). В связи с этим работа в контакте с практикующими художниками-полиграфистами, использующими эти программы в повседневной работе, с учетом специфики принтмедиа индустрии, абсолютно незаменима для профессионального роста обучающихся.

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

Оценочными средствами освоения дисциплины являются:

- вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)
- Комплекс учебных творческих заданий (КУЗ).

КУЗ включает необходимость авторского осмысления и индивидуального подхода к решению поставленных задач. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса) — В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачёта 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 «Графический дизайн» проводится преподавателем в ходе кафедрального семестрового итогового просмотра. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн» выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно»,

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

- подготовка к выполнению лабораторных работ и их защита.
- Выполнение заданий он-лайн курса
- Итоговый кафедральный просмотр электронной и печатной версии выполненных проектно-художественных заданий (печатная версия включает описание выполнения задания, можно в виде скриншотов служебных палитр).
- Уточняющие вопросы по программе и ее использованию в выполненных работах.
- Итоговый кафедральный просмотр электронной и печатной версии выполненных проектно-художественных заданий (печатная версия включает описание выполнения задания, можно в виде скриншотов служебных палитр).

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

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

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен быть
ПК-4	Способен разрабатывать конструктивные решения и осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

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 (модуля), описание шкал оценивания

Критерии оценки работы обучающегося на экзамене (формирование компетенции ПК-4)

«5» (отлично): выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, активно работал на практических занятиях.

«4» (хорошо): выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, достаточно активно работал на практических занятиях.

«3» (удовлетворительно): выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные практическими занятиями; студент ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы.

Критерии оценки тестирования (формирование компетенции ПК-4)

Тестирование оценивается в соответствии с процентом правильных ответов, данных студентом на вопросы теста.

Стандартная шкала соответствия результатов тестирования выставяемой балльной оценке:

- «отлично» - свыше 85% правильных ответов;
- «хорошо» - от 70,1% до 85% правильных ответов;
- «удовлетворительно» - от 55,1% до 70% правильных ответов;
- от 0 до 55% правильных ответов – «неудовлетворительно»

«5» (отлично): тестируемый демонстрирует системные теоретические знания, владеет терминами и обладает способностью быстро реагировать на вопросы теста.

«4» (хорошо): тестируемый в целом демонстрирует системные теоретические знания, владеет большинством терминов и обладает способностью быстро реагировать на вопросы теста.

«3» (удовлетворительно): системные теоретические знания у тестируемого отсутствуют, он владеет некоторыми терминами и на вопросы теста реагирует достаточно медленно.

«2» (неудовлетворительно): системные теоретические знания у тестируемого отсутствуют, терминологией он не владеет и на вопросы теста реагирует медленно.

Итоговое соответствие балльной шкалы оценок и уровней сформированности компетенций по дисциплине:

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; 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

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.

а) основная литература:

1. Н. Л. Нольде. Компьютерная графика. Начальные установки при работе над версткой в программе InDesign: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 Графика – М.: МГУП, 2010, 28 с.
2. Н. В. Мельгунова. Компьютерная графика. AdobePhotoshop для дизайнера и иллюстратора. Начальные упражнения: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – М.: МГУП, 2009, 44 с.
3. Т. В. Валериус-Балахонцева. Компьютерная графика. Фотореалистическое изображение в программе AdobePhotoshop для дизайнера и иллюстратора. Методические указания: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 Графика – М.: МГУП, 2010, 52 с.
4. О. М. Проскурякова. Компьютерная графика. AdobeIllustrator CS4. Эффективные решения. Трассировка. Градиент mesh: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – М.: МГУП, 2011, 34 с.
5. Дэн Маргулис. Photoshop для профессионалов (5-е издание) – М: Интелбук, 2007, 656 с.

б) дополнительная литература:

1. ДэнМаргулис. Photoshop LAB Color. Загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве. – М: Интелбук, 2006, 480 с.
2. Клещев, О. И. Основы производственного мастерства : художественно-техническое редактирование: учебное пособие.—Екатеринбург: Архитектон, 2015. — 107 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/199423>
3. Костюченко О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. – М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 208 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/182407>
4. Молочков В.П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign. – М.: Национальный Открытый Университет, 2016. – 358 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/177629>
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. Прикладная графика : познавательные изображения: учебное пособие / М-во образования и науки РФ, Федеральное агентство по образованию, МГУП; сост. И ред. В.Д. Дольский. – 2-е изд., доп., перераб. – М. : МГУП, 2007. – 559 с.
7. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие. — Кемерово, 2011.— 152 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/182463>
8. Богданов, М. Р. Разработка клиентских приложений Web-сайтов: курс. — М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2010. — 228 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/176124>
9. Спиридонов, О.В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. — М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. — 629 с. – URL: <http://www.knigafund.ru/books/176170>

в) программное обеспечение и интернет-ресурсы:

Программное обеспечение пакет Adobe CC19 (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Adobe After Effects, Adobe XD).

Полезные учебно-методические и информационные материалы

представлены на сайтах:

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

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319.

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320.

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

9. 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.

Вопросы для проверки качества освоения дисциплины

Создание и обработка изображений в графических редакторах

1. Векторная и растровая графика. Достоинства и недостатки. Сферы их использования. Графические редакторы.
2. Инструменты выделения в программе Adobe Photoshop. Настройка и область применения.
3. Понятие оптического разрешения. Разрешение файла и линеатура 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. Растрирование в Adobe Photoshop и трассировка в Adobe Illustrator. Сравнительные характеристики. Логика применения.
11. Векторные инструменты Adobe Photoshop, области их применения, возможности редактирования, настройка.
12. Слои в Adobe Photoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования.
13. Растровые и векторные маски в Adobe Photoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования.
14. Настройка цветового пространства в Adobe Photoshop.
15. Инструменты окрашивания (Fill и Gradient). Настройка. Способы применения.
16. Режимы наложения в Adobe Photoshop. Область применения.
17. Инструменты растрового рисования в Adobe Photoshop, области их применения, возможности редактирования, настройка.
18. Эффекты слоя в Adobe Photoshop. 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

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. Таймлайн в 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. Монтаж видеоряда в Adobe Premier Pro, Adobe After Effects.
 7. Наложение музыкального сопровождения в Adobe After Effects и Adobe PremierPro.
 8. Освещения в Adobe After Effects.
 9. Работа с шрифтовыми эффектами в AdobeAfterEffects.
 10. Анимированное изображение. Функция «марионетка» в AdobeAfterEffects.
 11. Создание эффекта живого рисования в AdobeAfterEffects
- 10. Методические рекомендации для преподавателя**

Методические рекомендации (материалы) преподавателю указывает 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 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 Графика.

Тематика практических занятий по разделам дисциплины и видам занятий отражена в п.4 рабочей программы.

Целесообразные к применению в рамках дисциплины образовательные технологии изложены в п.4-6 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 по дисциплине представлены в соответствующих подпунктах п.6 рабочей программы.

Перечень основной и дополнительной литературы и нормативных документов, необходимых в ходе преподавания дисциплины приведен в п.7 настоящей рабочей программы.

Программа составлена соответствии Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки бакалавров **29.03.03** **Технология полиграфического и упаковочного производства.**

Программу составили:

Доцент кафедры ХТОПП

Старший преподаватель кафедры ХТОПП

Старший преподаватель кафедры ХТОПП



/Н.В.Мельгунова/

/А.М.Кравченко/

/А.С.Алейникова/

Утверждена

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

Направление подготовки: 29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства»

Квалификация (степень) выпускника бакалавр

Форма обучения: очная

Вид профессиональной деятельности: (В соответствии с ФГОС ВО)

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«Графический дизайн»

Состав: 1. Паспорт фонда оценочных средств

2. Описание оценочных средств:

Составители:

Доцент кафедры ХТОПП Н.В.Мельгунова

Старший преподаватель кафедры ХТОПП А.М.Кравченко

Ассистент кафедры ХТОПП А.С.Алейникова

Москва, 2021г.

Перечень оценочных средств по дисциплине «Графический дизайн»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Комплекс разноуровневых учебно-творческих задач и заданий (КУЗ)	<p>Различают задачи и задания:</p> <p>а) репродуктивного уровня, позволяющие оценивать знание фактического материала (базовые понятия, алгоритмы, факты) и умение правильно использовать специальные термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела дисциплины;</p> <p>б) реконструктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей;</p> <p>в) творческого уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения.</p>	Комплект разноуровневых учебно-творческих задач и заданий
2	Устный опрос собеседование, (УО)	Средство контроля, организованное как специальная беседа педагогического работника с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.	Вопросы по темам/разделам дисциплины