

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств

Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета культуры и искусств

ИЗДАТЕЛЬСТВО
ИСКУССТВ

Т.М. Кожевникова

«26» января 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.12 «Компьютерное программное обеспечение дизайнера-графика»

подготовки специалистов среднего звена по специальности

54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»

Основная образовательная программа среднего профессионального образования
Дизайн (по отраслям)

Квалификация
Дизайнер, преподаватель

Год набора 2023

Тамбов 2023

Разработчик(и) программы:



Перуновская И.Н., старший преподаватель

кафедры дизайна и изобразительного искусства

Эксперт:



Филатова К.В., к.п.н., доцент кафедры дизайна и

изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (от 05 мая 2023 г N 308) и утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «17» января 2023 года протокол № 6

Зав. кафедрой



Черемисин В. В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.12 «Компьютерное программное обеспечение дизайнера-графика»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.12 «Компьютерное программное обеспечение дизайнера-графика»

является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Компьютерное программное обеспечение дизайнера-графика»

обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по профессии/специальности 54.02.01 (Дизайн по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих и профессиональных компетенций: ОК 1-9; ПК 1,7

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1,7 ОК 1-9	Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла. использовать современные информационно-коммуникационные технологии в художественной деятельности; формировать информационно-поисковые системы и базы данных; представлять результаты проектной деятельности в мультимедийном пространстве с использованием средств ИКТ; реализовывать на практике возможности информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Основы работы с цифровой информацией, методики сбора, передачи, обработки графической и текстовой информации, технических и программных средств реализации проектного замысла дизайнера; пакет программного обеспечения дизайнера и аспектов технологий выполнения дизайн-проектов;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	166
в т.ч. в форме практической подготовки	150
в том числе:	
теоретическое обучение	16
практические занятия	134
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация /консультации	12/4

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 3 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	64
в том числе:	
теоретическое обучение	16
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	48
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 4 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	38
в том числе:	
теоретическое обучение	-
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	38
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 5 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	48
в том числе:	
теоретическое обучение	-
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	48
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	Экзамен 12

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
3 семестр			
Тема 1. Векторная и растровая графика в дизайн-проектах	Содержание учебного материала	2	ОК 1,2,3,4,5 ПК 1,7
	Способы создания изображения в векторной и растровой графике. Сходства и различия в получении и работе с изображением в векторной и растровой графике. Особенности создания, трансформирования, заливкой цветом в векторной графике. Особенности создания, трансформирования, заливкой цветом в растровой графике. Масштабирование изображения в растровой графике без потери качества и разрешения изображения. Получение сглаженного контура изображения в векторной графике. Подготовка документа к печати в векторной и растровой графике, принципиальные отличия предпечатного процесса в векторной и растровой графике.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	1. Практическое занятие Составление информационной таблицы программного обеспечения для дизайнера-графика	3	
	2. Практическое занятие Составление таблицы характеристик ПК и оборудования для работы над дизайн-проектами	3	
	Практическое занятие 3. Способы описания цвета. Цветовая модель CIE Lab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Изучение отличий моделей	3	
	Самостоятельная работа обучающихся		
	Содержание учебного материала		ОК 1,2,3,4,5

Тема 2. Технология создания графического образа различными средствами компьютерного дизайна	Получение графического образа с помощью рисования в растровом или векторной редакторе с помощью графического планшета. Обзор программ для рисования на компьютере с помощью графического планшета. Выбор программ для рисования иллюстраций. Алгоритм создания иллюстраций на компьютере. Создание графического объекта с помощью кистей в растровом или векторном редакторе. Трассировка растрового объекта в векторный и способы трассировки. Виды заливок векторных объектов. Понятие интерактивной заливки и методы ее использования в проектах. Создание эффектов объема в 2-D графике, тени, блики, переходы цвета В том числе, практических занятий и лабораторных работ	4	ПК 1,7
	Практическое занятие 1 Построение одного изображений в разных моделях и его сравнительные характеристики с точки зрения цветопередачи	3	
	Практическое занятие 2.. Цветовая модель СМΥΚ, цветоделение. Построение модели в СМΥΚ, ее отличие от других моделей. Подготовка файла к печати.	3	
	Практическое занятие 3 Калибровка цветового снимка с применением цветовых каналов	3	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 3. Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.	Содержание учебного материала Прикладное программное обеспечение в дизайн-проектах. Программы для создания фотоколлажей, технология фотоколлажа. Программное обеспечение для создания витражей. Особенности проектирования эскизов для витража. Программы для разработки схем и эскизов для прикладного творчества на примере создания эскиза вышивки с подбором цветов.	2	ОК 1,2,3,4,5 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Настройка графического планшета Изучение работы в компьютерных программах для рисования на компьютере с помощью графического планшета на примере Krita Sai Paint Tool	3	

	Практическое занятие 2 Создание образов с помощью графического планшета	3	
	Практическое занятие 3 Зарисовка иллюстрации по эскизу с помощью графического планшета	3	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 4. Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop	Содержание учебного материала Основы обработки фотографий. Принцип пакетной обработки фотографий и его применение в дизайн-проектах. Создание композитных изображений на основе нескольких фотоснимков. Работа с инструментами AdobePhotoshop в дизайн-проектах. Работа с фильтрами AdobePhotoshop. Работа с текстом. Создание анимированных картинок AdobePhotoshop.	4	ОК 1,2,3,4,5 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Разработка орнаментальной ленты с помощью графических примитивов в Paint	3	
	Практическое занятие 2 Разработка кругового орнамента в программе растровой графики с использованием готовых геометрических форм из библиотеки	3	
	Практическое занятие 3 Разработка мозаики или витража в специализированной программе Glass Eye 2000	3	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 5. Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах	Содержание учебного материала Арт-фильтры в AdobePhotoshop. Создание иллюзии объема в AdobePhotoshop, AdobeIllustrator. Наложение текстуры на объект в векторной и растровой графике. Создание и получение фактур и кистей из изображений с последующим импортом их в библиотеку. Художественное оформление текста как графического объекта: объем, прозрачность, отсечение изображения по контуру текста (заливка текста изображением, подложки под текст). Создание буквицы в тексте.	4	ОК 1,2,3,4,5 ПК 1,7

	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Создание компьютерного эскиза для творческой работы	4	
	Практическое занятие 2 Разработка схемы для вышивки или алмазной мозаики на основе эскиза с помощью специализированных программ	4	
	Практическое занятие 3 Создание буквицы для литературного издания с орнаментом в векторной программе	4	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Промежуточная аттестация		64	
Всего:			
4 семестр			
Тема 1. Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта	Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Создание мультимедийной презентации дизайн-проекта средствами PowerPoint по заданной теме.	2	
	Практическое занятие 2. Разработка управляемой и неуправляемой презентации для доклада на научно-практической конференции	2	
	Практическое занятие 3 Преобразование классической слайдовой презентации в видеопрезентацию	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 2. Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop	Содержание учебного материала		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	Лекция не предусмотрена		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		

	Практическое занятие 1 Тоновая коррекция изображения: осветление фотографии смешиванием слоев, увеличение контрастности, коррекция портрета с помощью тоновой кривой, отдельная коррекция областей.	3	
	Практическое занятие 2 Цветовая коррекция изображения: балансировка по серой точке, ослабление красного канала, регулировка каналов, подгонка цветов по удачной фотографии, коррекция цвета в окне MatchColor, настройка отдельных цветов, настройка цветового диапазона	3	
	Практическое занятие 3 Изменение резкости и ретушь изображения :усиление резкости фильтром контурная резкость, регулировка белых и темных ореолов, работа с клонирующим штампом, заплатка из фона, изготовление заплатки инструментом Patch, усиление контуров изображения, удаление шума, царапин и пыли.	4	
	Практическое занятие 4 Фотомонтаж: Перенос фрагмента изображения, Создание и редактирование маски слоя. Вставка внутрь выделения, Замена фрагментов изображения. Художественные эффекты.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 3. Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн- проектах	Содержание учебного материала		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	Лекция не предусмотрена		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Создание планшета содержащего материалы дизайн-проекта	2	
	Практическое занятие 2 Создание художественного фотопортрета средствами растровой графики	2	
	Практическое занятие 3 Создание фантастического коллажа для интерьерного постера из фотографий и графических рисунков	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		

Тема 4. Основы работы с векторными объектами в дизайне Принципы построения изображения в векторной графике	Содержание учебного материала		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	Лекция не предусмотрена		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Разработка логотипа средствами векторной графики Разработка эмблемы	2	
	Практическое занятие 2 Создание листовки или афиши в программе CorelDRAW	2	
Тема 5. Принципы построения и заливки цветом сложных изображений в векторной графике	Практическое занятие 3 Трассировка растрового объекта в векторный в CorelDRAW	2	ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	Самостоятельная работа обучающихся		
	Содержание учебного материала		
	Лекция не предусмотрена		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Разработка эскиза иллюстрации для печатного издания Заливка и наложение текстуры на объекты иллюстрации согласно эскизу	2	
	Практическое занятие 2 Создание векторного контура объектов по эскизу, импортированному в программу	2	
	Практическое занятие 3 Работа с фоном иллюстрации с помощью кистей, текстур и градиентных заливок	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Промежуточная аттестация			
Всего:		38	

Семестр 5			
Тема 1. Рисование с помощью графического планшета в программах векторной графики	Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Настройка планшета и изучение его возможности по работе в векторном редакторе	3	
	Практическое занятие 2. Зарисовка контуров предметов по образцу Заливка контуров фигур по образцу	3	
	Практическое занятие 3 Создание сложной фигуры с помощью пересечения контуров простых фигур и образование общего контура.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 2. Программы верстки и принципы работы с многостраничным документом	Содержание учебного материала Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Верстка буклета с тремя фальцами в Publisher		
	Практическое занятие 2 Верстка брошюры по образцу в программе InDesign CS3 Выполнить основные настройки программы для работы над многостраничным макетом брошюры		
	Практическое занятие 3 Использование шаблонов документов для макета брошюры. Работа палитрой инструментов, выбор цвета и режима отображения. Подготовка к печати макета.		
	Самостоятельная работа обучающихся		
	Содержание учебного материала Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7

Тема 3. Основы верстки многостраничных документов	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Верстка книжного издания по образцу в программе InDesign CS3. Выполнить основные настройки программы для работы над многостраничным макетом книги		
	Практическое занятие 2 Использование шаблонов для макета книги Работа палитрой инструментов, выбор композиционного решения для шаблона главы с включением иллюстрации в печатный лист, листа содержания, обложки		
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 4. Программы визуализации 3-D объектов графического дизайна	Содержание учебного материала Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Основные понятия трехмерной графики. Программные средства обработки трехмерной графики.		
	Практическое занятие 2 Построение объектов в программе SketchUp Построение тел вращения в программе SketchUp		
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 5. Обзор программного обеспечения мультимедиа	Содержание учебного материала Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Изучение программ для обработки мультимедийных файлов	3	
	Практическое занятие 2 Онлайн-редакторы по обработке файлов мультимедиа и основы работы в режиме онлайн Изучение программ для конвертации файлов мультимедиа	3	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 6. Основы работы с мультимедиа	Содержание учебного материала Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		

	Практическое занятие 1 Изучение основ работы в видеоредакторе на примере Adobe Premiere Pro	2	
	Практическое занятие 2 Изучение основных опций при работе с мультимедиа в Adobe Premiere Pro Организация и принцип работы с монтажным столом	2	
	Практическое занятие 3 Загрузка новых файлов в программу и преобразование их в рабочее пространство Вставка видео, фото, музыки в файл мультимедиа Сохранение и конвертация файла в формат MP4	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 7. Основы работы над мультипликационным фильмом	Содержание учебного материала Лекция не предусмотрена		ОК 1,2,3,4,5,7 ПК 1,7
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Методы создания анимации.	2	
	Практическое занятие 2. Анимационный документ в программе Adobe Animate. Изучение работы в программе Adobe Animate.	4	
	Практическое занятие 3 Создание Flash-ролика из готовых шаблонов	6	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Промежуточная аттестация		Экзамен/конс	12/4
Всего:		48	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Аудитория № 445 «Мастерская графических работ и макетирования», «Кабинет черчения и перспективы»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации-6 шт.

Стол компьютерный – 6 шт.

Мультимедийный проектор -1 шт.

Интерактивная доска -1 шт.

Принтер лазерный -1 шт.

МФУ -1 шт.

Стул для преподавателя -1 шт.

Стол для преподавателя - 1 шт.

Стол ученический - 13 шт.

Стул ученический-17 шт.

Доска меловая - 1 шт.

Стеллаж - 1 шт.

Шкаф – 1 шт.

Учебно-наглядные пособия

Перечень программного обеспечения:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3 - сертификат подлинности на системных блоках (бессрочно)

Операционная система «Альт Образование» - лицензия №ААО.0071.00 (срок действия: 10.09.2020 по 01.09.2022)

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 yearEducationalRenewalLicence – лицензионный договор BBA030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)

AdobePhotoshopCS3 - сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

1С:Предприятие 8 - рег.номер 8922830 (бессрочно)

Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» - договор №72-01/2021 от 02.12.2020 г. (срок действия с 11.01.2021 по 31.03.2021 гг)

Adobe Reader XI (11.0.08) - Russian Adobe Systems Incorporated 10.11.2014

CorelDRAW Graphics Suite X3 - 3046674 от 4.10.2007 (бессрочно)

ArchiCad 13, 21 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 24.04.2021 г.

Autodesk AutoCAD 2019 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018до 12.03.2021 г.

AdobeIllustratorCS3 - Сертификат № CE0712811 от 13.12.2007 (бессрочно)

AdobePhotoshopCS3 - Сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

3.2.1. Печатные издания

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Акопов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 389 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10712-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456787>
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN

978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // ЭБСЮрайт [сайт]. — URL: <https://new-prod.biblio-online.ru/bcode/445771>

3. Селезнев, В. А. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 218 с. — (Серия : Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08440-5. <https://new-prod.biblio-online.ru/book/kompyuternaya-grafika-437205>

4.

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

5. Кливер, Ф. Профессия дизайнер: 10 шагов на пути к успеху: от портфолио до собственного дизайн-агентства : [12+] / Ф. Кливер ; пер. с англ. О.И. Перфильева. — Москва : Издательство «Рипол-Классик», 2016. — 225 с. : ил. — (Теории и практики). — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480218> ISBN 978-5-386-09337-2. — Текст : электронный.

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457117>

- 6.2.3.** Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456748>

6.2.4. Дополнительные источники

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» – база данных учебной, учебно-методической и научной литературы по основным изучаемым дисциплинам - <http://www.biblioclub.ru>
2. Электронно-библиотечная система «Юрайт»: коллекция «Легендарные книги» и коллекция СПО–электронные версии учебной и учебно-методической литературы - www.biblio-online.ru
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – электронные версии российских научно-технических журналов - <http://elibrary.ru>
4. Электронная библиотека ТГУ– база данных научных трудов преподавателей- <https://elibrary.tsutmb.ru>
5. Электронно-библиотечная система «Консультант студента»: Медицина. Здравоохранение (ВО и СПО), Комплект Тамбовского ГУ (Гуманитарные науки) – электронные версии учебников по медицине и гуманитарным наукам - <http://www.studentlibrary.ru>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: - основы работы с цифровой информацией, - методики сбора, передачи, обработки графической и текстовой информации, технических и программных средств реализации проектного замысла дизайнера; - пакет программного обеспечения дизайнера и аспектов технологий выполнения дизайн-проектов	<i>Характеристика демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены:</i> Обучающийся знает набор основных программ для выполнения проектов по дизайну и их возможности для решения проектных задач	Устный опрос, решение ситуационных задач в том числе с применением ДОТ и ЭО
Уметь: - использовать современные информационно-коммуникационные технологии в художественной деятельности; - формировать информационно-поисковые системы и базы данных; -представлять результаты проектной деятельности в мультимедийном пространстве с использованием средств ИКТ; - реализовывать на практике возможности информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности	<i>Характеристики демонстрируемых умений:</i> обучающийся выбирает в зависимости от сложности поставленных задач по дизайн-проекту набор оптимальных программ для его успешного и качественного выполнения	Выполнение дизайн-проекта, выполнение практических заданий, подготовка презентаций в том числе с применением ДОТ и ЭО