

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



Т. М. Кожевникова

«05» июля 2021 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине Б1.В.ДВ.07.3 История цифровых технологий

Направление подготовки/специальность: 54.03.01 - Дизайн

Профиль/направленность/специализация: Дизайн среды

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

**Автор программы:**

Третьякова Алина Алексеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «13» августа 2020 г. № 1015).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «02» июля 2021 г. Протокол № 13

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	6
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	10
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	15
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	17
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	17

## 1. Цели и задачи дисциплины

### 1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

ПК-1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

### 1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- художественный

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 04 Культура, искусство (в сферах: дизайна; культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности; изобразительного искусства), 10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн (в сфере дизайна), 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна), 40 Сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере дизайна)

### 1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Находит и использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области истории цифровых технологий
	ПК-1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Обосновывает художественный замысел дизайн-проекта в области средового дизайна, опираясь на знания и владение цифровыми технологиями

### 1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения			
		Очная (семестр)			
		1	2	3	4
1	Виды трехмерного моделирования				+

2	История медиаискусств		+		
3	Культура и личность		+		
4	Культурные практики и саморазвитие		+		
5	Проектный скетчинг с использованием графических редакторов		+		
6	Технология разработки художественного произведения в цифровой форме			+	
7	Трёхмерные технологии в диджитальном искусстве				+
8	Цифровая графика		+		
9	Цифровая живопись			+	
10	Цифровая культура	+	+		
11	Цифровизация в изобразительном искусстве				+

ПК-1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения						
		Очная (семестр)						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Академическая живопись		+	+	+	+	+	
2	Академическая скульптура и пластическое моделирование			+				
3	Академический рисунок			+	+	+	+	+
4	Технология разработки художественного произведения в цифровой форме			+				
5	Учебно-ознакомительная практика				+			
6	Цветоведение и колористика	+						
7	Цифровая живопись			+				

## 2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «История цифровых технологий» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн.

Дисциплина «История цифровых технологий» изучается в 3 семестре.

### 3.Объем и содержание дисциплины

#### 3.1.Объем дисциплины:

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
<b>Общая трудоёмкость дисциплины</b>	<b>72</b>
Контактная работа	32
Лекции (Лекции)	16
Практические (Практ. раб.)	16
Самостоятельная работа (СР)	40
Зачет	-

#### 3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лек ции	Пра кт. раб.	СР	
		О	О	О	
3 семестр					
1	Традиционные и интерактивные цифровые технологии в дизайне	2	-	4	Опрос
2	Характеристика цифровых технологий	2	-	4	Практическая работа
3	Тенденции развития цифровых технологий в дизайне	2	-	4	Практическая работа
4	Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники	2	2	4	Презентация
5	Использование цифровых технологий для решения профессиональных задач.	2	2	4	Практическая работа

6	Графические стили. Работа с символами. Особенности использования и редактирования.	2	2	4	Практическая работа
7	Методы подготовки графических проектов	2	2	4	Практическая работа; Опрос
8	Ввод и вывод графической информации	2	4	4	Тестирование
9	Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне, (Photoshop или Krita)	-	2	4	Комиссионный просмотр аудиторных практических работ
10	Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW)	-	2	4	Практическая работа

## **Тема 1. Традиционные и интерактивные цифровые технологии в дизайне (УК-6)**

### **Лекция.**

История развития коммуникаций. Понятие, специфика, сходство и различия традиционных и интерактивных цифровых технологий в дизайне. Цифровые технологии для работы с текстом. Технологии для создания и редактирования изображений (векторные, растровые, 3D-технологии). Анимационные технологии. Технологии для редактирования видео. Технологии верстки (полиграфия и веб). Презентационные технологии.

### **Практическое занятие.**

Не предусмотрено

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Изучение лекционного материала
2. Анализ интерактивных цифровых технологий

## **Тема 2. Характеристика цифровых технологий (УК-6)**

### **Лекция.**

Характеристика цифровых технологий: понятие, назначение, классификация. Искусственный интеллект и нейротехнологии. Технологии распределенных реестров (блокчейн). Квантовые технологии. Новые производственные технологии. Аддитивные технологии. Суперкомпьютерные технологии. Компьютерный инжиниринг. Промышленный интернет. Компоненты робототехники (промышленные роботы). Технологии беспроводной связи. Технологии виртуальной реальности.

### **Практическое занятие.**

Не предусмотрено

### **Задания для самостоятельной работы.**

Презентация: «Классификации цифровых технологий»

### **Тема 3. Тенденции развития цифровых технологий в дизайне (УК-6)**

#### **Лекция.**

Тенденции и перспективы развития цифровых технологий в дизайне. Виртуальная и дополненная реальность. Понятие цифровой трансформации (новые технологии – искусственный интеллект, блокчейн, анализ данных, интернет вещей; преобразование продуктов и услуг, структуры организации, стратегии развития, работы с клиентами, корпоративной культуры). Тенденции и влияние процессов цифровой экономики на развитие цифровых технологий в графическом дизайне.

#### **Практическое занятие.**

Не предусмотрено

#### **Задания для самостоятельной работы.**

Анимация физических объектов на тему «Животный мир»

### **Тема 4. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники (ПК-1)**

#### **Лекция.**

Интерактивные компьютерные технологии и обычные компьютерные технологии без обратной связи. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники. Взаимодействие подходов при проектировании, создании и эксплуатации систем.

#### **Практическое занятие.**

1. Создание персонажа в векторных графических редакторах
2. Создание и редактирование анимационного ролика

#### **Задания для самостоятельной работы.**

Проработка и детализация анимационного ролика.

### **Тема 5. Использование цифровых технологий для решения профессиональных задач. (ПК-1)**

#### **Лекция.**

Использование цифровых технологий для поиска, критического анализа и синтеза информации для решения поставленных профессиональных задач. Применение цифровых технологий для системного анализа возможных вариантов решения прикладных задач, оценки последствий возможных решений задач.

Применение информационно-коммуникационных и цифровых технологий для решения типовых задач профессиональной деятельности на основе знаний

#### **Практическое занятие.**

Практическое применение цифровых и информационно-коммуникационных технологий для решения профессиональных задач в поисках и подбора источников для проектно-художественной деятельности.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

Разработать изображение на основе техники сопряжения фигур, символа или логотипа

### **Тема 6. Графические стили. Работа с символами. Особенности использования и редактирования. (ПК-1)**

#### **Лекция.**

Графические объекты. Создание. Редактирование. Форматирование. Создание форм в Google Docs. ... Стиль символа - содержит параметры форматирования символов, включая шрифт, размер, начертание, положение и интервалы. Стиль абзаца - содержит параметры форматирования абзацев, такие как междустрочные интервалы, отступы, выравнивание и позиции табуляции. Для облегчения работы со стилями существует специальный механизм - инспектор стилей, который позволяет отслеживать используемые в документе стили абзаца и текста, а также форматирование, примененное "поверх стиля".

#### **Практическое занятие.**

Создание собственного символа. Сохранение своего набора символов.



### **Задания для самостоятельной работы.**

Работа с обтравочными масками – назначение, создание, редактирование

## **Тема 7. Методы подготовки графических проектов (ПК-1)**

### **Лекция.**

Разработка полиграфического проекта.

Виды полиграфической продукции. Методика создания реалистичного изображения на плоскости. Примеры, приемы, используемые для графических проектов.

Использование различных форматов для полиграфии. Практикум. Цифровая живопись.

### **Практическое занятие.**

Эскизирование на тему разработки рекламной листовки с использованием разработанного символа.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Изложите основные сведения о разработке мультимедиа проекта, методах, приемах, приведите примеры.

## **Тема 8. Ввод и вывод графической информации (ПК-1)**

### **Лекция.**

Панель свойств инструмента «Текст». Шрифтовые гарнитуры. Возможности изменения кегля, интерлиньяжа, полуапрошей. Трансформация текста. Цвет. Вертикальное и горизонтальное размещение. Возможность обновления шрифтовой палитры с помощью сети Интернет. Встраивание новых шрифтовых модулей в программу Photoshop. Перевод текста в кривые.

### **Практическое занятие.**

1. Вставка текста по разным направляющим
2. Текст как объект дизайна в компьютерной графике: разбивка текста на смысловые блоки и организация композиции в документе
3. Сочетание текста и графики в зависимости от смысловой нагрузки документа
4. Выбор цветовой палитры для текстовых блоков в документе.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Подготовка текста к верстке рекламной листовки

## **Тема 9. Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне, (Photoshop или Krita) (ПК-1)**

### **Лекция.**

Не предусмотрена

### **Практическое занятие.**

1. Работа со слоями и фактурными кистями.
2. Работа с инструментами редактирования изображения

### **Задания для самостоятельной работы.**

Выполнить детальную проработку рекламной листовки

## **Тема 10. Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW) (ПК-1)**

### **Лекция.**

Не предусмотрена

### **Практическое занятие.**

1. Выполнение многослойного объекта
2. Работа со слоями и инструментарием программы.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Выполнить 5-10 эскизов логотипа в программе CorelDRAW

#### 4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

##### 4.1. Распределение баллов:

3 семестр

- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

##### Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Традиционные и интерактивные цифровые технологии в дизайне	Опрос	5	Шкала оценивания устного опроса: 4-5 баллов – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения по анализируемой теме, умеет четко формулировать свою мысль и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 2-3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 1 балл – студент слабо владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, периодически затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения по обсуждаемой теме. 0 баллов - студент не владеет материалом практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по тексту.
2.	Характеристики цифровых технологий	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
3.	Тенденции развития цифровых технологий в дизайне	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
4.	Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники	<b>Презентация(контрольный срез)</b>	10	8-10 балла – презентация соответствует теме, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию 4-7 балла – презентация соответствует теме, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы 1-3 балла – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на
5.	Использование цифровых технологий для решения профессиональных задач.	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки

6.	Графические стили. Работа с символами. Особенности использования и редактирования.	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
7.	Методы подготовки графических проектов	<b>Практическая работа(контрольный срез)</b>	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
		Опрос	5	Шкала оценивания устного опроса: 4-5 баллов – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения по анализируемой теме, умеет четко формулировать свою мысль и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 2-3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 1 балл – студент слабо владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, периодически затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения по обсуждаемой теме. 0 баллов - студент не владеет материалом практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по тексту.
8.	Ввод и вывод графической информации	Тестирование	5	Тест состоит из 20 вопросов. 5 баллов – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте, 3-4 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте, 1-2 балла – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте. Менее 25% правильных ответов баллов не дает
9.	Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне,(Photoshop или Krita)	Комиссионный просмотр аудиторных практических работ	15	Шкала оценивания практических работ на просмотре: 15 баллов – выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических работ. 8-14 баллов – выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 4-8 баллов – выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. 0-3 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
10.	Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW)	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки

11.	Премияльные баллы	20	Дополнительные премияльные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов;
12.	Итого за семестр	100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

#### 4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

##### **Комиссионный просмотр аудиторных практических работ**

Тема 9. Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне, (Photoshop или Krita)  
Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

##### **Опрос**

Тема 1. Традиционные и интерактивные цифровые технологии в дизайне

1. История возникновения интерактивных технологий в дизайне.
2. Интерактивные технологии в дизайне как инструмент качественного изменения информации
3. Компьютер, «цифровое искусство» и «цифровое общество»

##### **Практическая работа**

Тема 2. Характеристика цифровых технологий

1. Создание персонажа в векторных графических редакторах
2. Создание и редактирование анимационного ролика

Тема 3. Тенденции развития цифровых технологий в дизайне

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;

- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Тема 5. Использование цифровых технологий для решения профессиональных задач.  
Практическое применение цифровых и информационно- коммуникационных технологий для решения профессиональных задач в поисках и подбора источников для проектно-художественной деятельности.

#### Тема 7. Методы подготовки графических проектов

Эскизирование на тему разработки рекламной листовки с использованием разработанного символа.

Тема 10. Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW)

1. Вставка текста по разным направляющим
2. Текст как объект дизайна в компьютерной графике: разбивка текста на смысловые блоки и организация композиции в документе
3. Работа со слоями и фактурными кистями.
4. Работа с инструментами редактирования изображения
5. Выполнение многослойного объекта
6. Работа со слоями и инструментарием программы.

### Презентация

Тема 4. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники  
Презентация по теме раздела.

### Тестирование

#### Тема 8. Ввод и вывод графической информации

1. Пиксель является
  - а. Основой растровой графики +
  - б. Основой векторной графики
  - в. Основой фрактальной графики
  - г. Основой трёхмерной графики
2. При изменении размеров растрового изображения
  - а. качество остаётся неизменным
  - б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
  - в. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается
  - г. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
3. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
  - б. жёлтый розовый голубой
  - в. красный зелёный голубой +
  - г. розовый голубой белый
4. Что такое интерполяция

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
  - б. программа для работу в с фрактальными редакторами
  - в. инструмент в Photoshop
  - г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой
5. При изменении размеров векторной графики его качество
- а. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
  - б. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
  - в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
  - г. качество остаётся неизменным +

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

### **Типовые вопросы зачета (УК-6, ПК-1)**

1. Принципы компьютерной графики.
2. Виды графики: растровая графика; векторная графика; 3D-графика.
3. Принципы представления растровой и векторной информации, примеры.
4. Программные средства компьютерной графики: растровые редакторы (Adobe Photoshop), векторные редакторы (Adobe Illustrator, CorelDraw и др.).
5. Цветовые модели: RGB, CMY(K), CIE Lab, HSB, другие.
6. Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств,
7. цветовой охват.
8. Управление цветом, его составляющие. Профили.
9. Принципы сжатия изображений.
10. Универсальные растровые графические форматы.
11. Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML).
12. Цифровая живопись. основы.
13. Растривание, методы растривания.
14. Тоновая коррекция, цветовая коррекция.

### **Типовые задания для зачета (УК-6, ПК-1)**

1. Разработка сложной шрифтовой композиции.

2. Разработка цифрового графического изображения (иллюстрации) на заданную тему на основе современных тенденций в дизайне
3. Создание сложного коллажа с ярко выраженным композиционным центром

#### 4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-6	На достаточно высоком уровне находит и использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области истории цифровых технологий
	ПК-1	Достаточно хорошо обосновывает художественный замысел дизайн-проекта, опираясь на знания и владением знаниями цифровых технологий
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не находит и не использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области истории цифровых технологий
	ПК-1	Не обосновывает художественный замысел дизайн-проекта, не опираясь на знания и владением знаниями цифровых технологий

### 5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

#### 5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

#### 5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

#### 5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

#### 5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;



- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

## **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **6.1 Основная литература:**

1. Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 208 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/457117>
2. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : Учебник для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 181 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454518>
3. Сергеев Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации : Учебное пособие Для СПО. - Москва: Юрайт, 2020. - 227 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/455879>

### **6.2 Дополнительная литература:**

1. Розенсон И. А. Основы теории дизайна : учебник. - 2-е изд.. - М., СПб., Н. Новгород, Воронеж, Ростов н/Д., Екатеринбург, Самара, Новосибирск, Киев, Харьков, Минск: Питер, 2013. - 252 с.
2. Музалевская, Ю. Е. Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проек. - Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019. - 73 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/83264.html>
3. Кобяк, А. Ю., Лавренко, Г. Б. Графический дизайн : учебное пособие. - 2031-02-04; Графический дизайн. - Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. - 84 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/102611.html>

### **6.3 Иные источники:**

1. Библиотека ГОСТов - [www.vsegost.com](http://www.vsegost.com)
2. Библиотека дизайнера - <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
3. Журнал «Новый Мир Искусства» - <http://www.worldart.ru/>
4. Сайт "Мир дизайна" - <http://sredaboom.ru/>
5. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» - <http://school-collection.edu.ru/>

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence

Операционная система "Альт Образование"

Adobe Photoshop CS3

1С:Предприятие 8.2

Электронный периодический справочник "Система ГАРАНТ"

CorelDRAW Graphics Suite X3

ArchiCad 13, 21

AutoCad 2013, 2018

AutoDesk 3ds Max Design 2009, 2012, 2016, 2018

Adobe Illustrator CS3

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. IPR BOOKS: электронно-библиотечная система. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>

2. Scopus: база данных . – URL: <https://www.scopus.com>

3. Springer Open (ресурсы Springer открытого доступа): база данных. – URL: <https://www.springeropen.com>

4. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных . – URL: <https://apps.webofknowledge.com>

5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

6. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>

7. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>

8. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>

9. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: <https://biblioclub.ru>

10. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина. – URL: <http://www.tambovlib.ru>

11. ЭБС «Консультант студента»: коллекции: Медицина. Здравоохранение. Гуманитарные науки (комплект Тамбовского ГУ) . – URL: <http://www.studentlibrary.ru>

12. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: <http://www.biblioclub.ru>

13. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: <http://biblio.tsutmb.ru/elektronnyj-katalog>

14. Юрайт: электронно-библиотечная система. – URL: <https://urait.ru>

### **Электронная информационно-образовательная среда**

[https://auth.tsutmb.ru/authorize?response\\_type=code&client\\_id=moodle&state=xyz](https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz)

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.