

**Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«Амурский государственный университет»**

Кафедра «Дизайн»

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДИСЦИПЛИНЫ  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН**

Основной образовательной программы по специальности  
070801.65 «Декоративно-прикладное искусство»

Благовещенск 2012

УМКД разработан старшим преподавателем кафедры дизайна  
Макаровой Евгенией Вячеславовной

Рассмотрен и рекомендован на заседании кафедры  
Протокол заседания кафедры от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Зав. кафедрой дизайна / Е.Б. Коробий /

**УТВЕРЖДЕН**

Протокол заседания специальности 070801.65 «Декоративно-прикладное искусство»

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Председатель УМСС \_\_\_\_\_ /Е.Б. Коробий /

## 1. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### 1.1 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью освоения дисциплины «Компьютерный дизайн»** является применение информационных технологий в создании графической части учебной (производственной, преддипломной) практики, развитие образного и пространственного мышления, творческих способностей студентов, их технических навыков, способность к самостоятельному пополнению знаний и повышению уровня профессиональной подготовки в работе с современным графическим программным обеспечением.

#### **Задачи изучения дисциплины:**

Задача курса состоит в обучении студентов технике и методам использования графического программного обеспечения, научить их раскрывать художественный замысел средствами компьютерной графики, ориентация студентов в компьютерных программах и умение грамотно выполнять задачу с точки зрения дизайна.

#### **По окончании курса студенты должны:**

- овладеть основами современных графических программных обеспечений;
  - иметь представление о компьютерных программах в этой области;
  - овладеть основами программы (предложенной к изучению);
- уметь самостоятельно работать в данном редакторе.

### 1.2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Курс «Компьютерный дизайн» по специальности 070801 «Декоративно-прикладное искусство» является дисциплиной **цикла СД**

Код УЦ по ООП: СД.В1. дисциплина по выбору.

Дисциплина «Компьютерный дизайн» изучается на втором, третьем и четвертом курсе. В первом семестре преподавание курса базируется на знаниях информатики, черчения и рисования, полученных в рамках среднего или среднепрофессионального образования, а также сведениях полученных в курсах начертательной геометрии, инженерных основах дизайн-проектирования, рисунка, живописи, проектной графики.

Курс «Компьютерный дизайн» является составной частью учебного плана, в комплексе с другими дисциплинами направлен на формирование специалиста, подготовленного к творческой работе. Данный курс дает необходимые знания и навыки для применения полученных знаний в создании различной полиграфической продукции в рамках курсового проекта или дипломного проектирования, с соблюдением основ композиции и цветоведения; развитие пространственно-образного мышления.

Практический раздел курса направлен на изучение понятий компьютерной графики и формата графических файлов; знакомство с понятиями растровая, векторная графика, анимация, 3D-графика; освоение популярных графических редакторов на уровне пользователя; приобретение необходимого минимального уровня знаний для работы в программах Adobe Photoshop и Corel Draw;

#### **1.3. Требования к результатам освоения дисциплины**

**знать:** форматы графических файлов; виды компьютерной графики; основы работы в программах Adobe Photoshop и Corel Draw; основные законы визуализации.

**уметь:** применять полученные знания по компьютерной графике при работе над курсовым или дипломным проектом;

**владеть:** навыками использования современных информационных технологий, таких как оборудование для работы с компьютерной графикой и навыки работы в компьютерной сети Интернет.

#### 1.4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 50 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лек.	Пр.	Сам.	
1	Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	7	1		2	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы.	7	2-3		4	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
3	Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы. Ретуширование и восстановление изображений.	7	4-6		6	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
4	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация.	7	7-9		6	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
5	Искажения и эффекты. Работа со слоями. Режимы наложения. Фигуры и стили.	7	10-12		6	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
6	<b>Разработка образца полиграфической продукции</b> Подбор и обработка изображений собственных проектов.	7	13-15		6	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
7	Поиск образной формы плоскости листов буклета. Разработка элементов авторского стиля. Верстка буклета	7	16-18		6	2	Проверка лабораторных работ. Опрос.
	<b>Итого</b>				<b>36</b>	<b>14</b>	<b>Зачет 7 сем.</b>

## 1.5 Содержание разделов и тем дисциплины

### 1.5.1. Лабораторные занятия

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	2
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы.	4
3	Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы. Ретуширование и восстановление изображений.	6
4	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация.	6
5	Искажения и эффекты. Работа со слоями. Режимы наложения. Фигуры и стили.	6
6	<b>Разработка образца полиграфической продукции</b> Подбор и обработка изображений собственных проектов.	6
7	Поиск образной формы плоскости листов буклета. Разработка элементов авторского стиля. Верстка буклета	6
<b>Итого</b>		<b>36</b>

### 1.6. Самостоятельная работа

За период обучения по дисциплине предусмотрено 14 часов самостоятельной работы студентов, во время которых выполняются лабораторные, работы не вошедшие в рамки аудиторных занятий и изучаются дополнительные теоретические материалы, предусмотренные календарными планами лабораторных занятий.

№ п/п	№ раздела (темы) дисциплины	Форма (вид) самостоятельной работы	Трудоёмкость в часах
1	Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	Выполнение лабораторных работ	2
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы.	Выполнение лабораторных работ	2
3	Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы. Ретуширование и восстановление изображений.	Выполнение лабораторных работ	2
4	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация.	Выполнение лабораторных работ	2
5	Искажения и эффекты. Работа со слоями. Режимы наложения. Фигуры и стили.	Выполнение лабораторных работ	2
6	<b>Разработка образца полиграфической продукции</b> Подбор и обработка изображений собственных проектов.	Выполнение лабораторных работ	2

7	Поиск образной формы плоскости листов буклета. Разработка элементов авторского стиля. Верстка буклета	Подготовка к зачету, печать готового буклета	2
<b>ИТОГО</b>			14

### 1.7. Образовательные технологии

№ п/п	Виды учебной работы	Образовательные технологии	Кол-во час.
1.	Лабораторные занятия	Тренинг, защита лабораторной работы.	10

Лабораторные занятия строятся на практическом освоении студентами теоретических основ компьютерных графических редакторов. Цель которых состоит в инструментализации знаний, превращение их в средство для решения учебно-исследовательских задач. По своей направленности лабораторные занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и поисково-проблемные работы.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах определяется требованиями соответствующих ФГОС ООП и составляет 20% от аудиторных занятий, что соответствует 10 часов.

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

Текущий контроль успеваемости по итогам освоения дисциплины проводится в конце каждой лабораторной работы. Студенты сдают на проверку творческие работы (эскизы) с последующей защитой (5 баллов). Выполнение эскизов на заданную тему требует дополнительной работы с литературой, журналами моды, просмотра страниц Интернета. В конце девятой учебной недели 7 семестра в соответствии с расписанием назначается время для проведения предварительного просмотра графических работ. На предварительный просмотр выставляются работы, выполненные на лабораторных занятиях и самостоятельно.

В конце 17 учебной недели 7 семестра проводится второй предварительный просмотр лабораторных графических работ, на который студент выставляет полный объем работ, выполненных в аудиторное и внеаудиторное время.

#### 1.8.1 Зачет. Критерии оценки

По окончании 7 семестра студенты сдают зачет в виде просмотра графических работ.

«Зачтено» – умение самостоятельно работать в графическом редакторе, своевременно выполненные упражнения в течение семестра, наличие графической части.

«Не зачтено» – незнание программы, отсутствие графической части.

### 1.9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

#### а) Основная литература:

1. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3. Учебное пособие. / Аббасов И. Б. -М.: ДМК Пресс, 2008. - 113 с. (ЭБС уч. б-ка on-line).

#### б) Дополнительная литература:

1. Петровичев Е.И. Компьютерная графика : учеб. пособие / Е.И. Петровичева. – М.: Моск.горн. университет. 2007, -200 с. (ЭБС уч. б-ка on-line).

2. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в PhotoshopCS3 : учеб. пособие. – М.: ДМК Пресс. 2008. -113с. (ЭБС уч. б-ка on-line).

**Периодические издания:**

1. Computer - IEEE Computer Magazine
2. КомпьютерПресс
3. САПР и графика
4. Медиапрофи/Mediaprofi

**в) Интернет-ресурсы**

№	Наименование ресурса	Краткая характеристика
1	<a href="http://www.adobe.com">Http://www.adobe.com</a>	Сайт разработчиков
2	<a href="http://www.coreldraw13.info">http://www.coreldraw13.info</a>	Сайт разработчиков
3	Электронная библиотечная система «Университетская библиотека- online» <a href="http://www.biblioclub.ru">www.biblioclub.ru</a>	ЭБС по тематике охватывает всю область гуманитарных знаний и предназначена для использования в процессе обучения в высшей школе, как студентами и преподавателями, так и специалистами-гуманитариями.

**1.10 Материально-техническое обеспечение дисциплины**

1. Персональные компьютеры, на которые установлен программный продукт Adobe Photoshop не ниже версии CS3
2. Примеры выполнения лабораторных, курсовых и дипломных работ на электронных носителях из методического фонда кафедры.
3. Доступ к сети Интернет.
4. Мультимедийный проектор, средства коммутации.

## 2 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

### 2.1 Методические указания для преподавателя

«Компьютерный дизайн» для образовательной профессиональной программы (ОПП) осуществляется в соответствии с утвержденным учебным планом специальности 070801.65 «Декоративно-прикладное искусство».

Дисциплина базируется на знаниях информатики, черчения и рисования, полученных в рамках среднего или среднепрофессионального образования, а также сведениях полученных в курсах начертательной геометрии, инженерных основах дизайн-проектирования, рисунка, живописи, проектной графики.

Необходимо последовательно изучить виды компьютерной графики, объяснить их назначение и использование в сфере дизайна. Познакомить с форматами графических файлов, разъяснить разницу между ними. Уделить внимание растровой графике на примере программного продукта Adobe Photoshop.

Начинать изучение растровой графики в программе Photoshop надо по принципу от просто к сложному. Вначале следует рассмотреть основные элементы интерфейса и управления программы. Обратит внимание на настройки при создании нового документа. Подробно разобрать панели инструментов: окна настроек, панели наиболее часто используемых инструментов, главное меню.

После усвоения принципов работы программы можно переходить к понятию слоев, каналов и цветовых моделей графических файлов. Каждую тему надо не только закреплять на практике, но и предлагать студентам в ходе урока самим выдвигать предположения о новых терминах и функциях программы.

Новая информация усваивается лучше, если в практических заданиях использовать собственные работы студентов, на конкретном примере давая понять, как довести данное изображение до желаемого. Предлагать учащимся делать цифровую обработку с изображением, выбранным им самостоятельно.

Для специальности «Декоративно-прикладное искусство» хорошим заданием является обработка эскизов, зарисовок, фотографий собственных работ, направленным на подготовку к оформлению графической части курсового (дипломного) проекта.

Как итоговое задание целесообразно предложить студентам оформление портфолио собственных работ или разработку буклета на тему выставки декоративно-прикладного искусства. За основу можно брать уже готовые образцы полиграфической продукции.

**Основной технологией процесса обучения** по дисциплине "«Компьютерный дизайн» является проведение практических занятий. По отдельным проблемным темам дисциплины студентам предлагаются самостоятельная доработка. Занятия проводятся в аудитории, оснащенной персональными компьютерами с расчетом по одной единице техники на студента.

Освоение всего курса заканчивается зачетом, включающим в себя выполнение итогового практического задания. Студенты выполняют ряд комплексных домашних заданий по основным разделам дисциплины. Выполнение лабораторных и самостоятельных работ студентами проводится самостоятельно под контролем (или консультацией) преподавателя.

Для получения зачета студенту необходимо выполнить итоговое задание в формате .psd, с сохранением всех слоев, текстовых слоев, корректирующих слоев, масок, стилей и т.д. Уметь объяснить как получен тот или иной результат.

Студенты в процессе изучения дисциплины и после ее завершения в соответствии с профилем материала должны демонстрировать:

1. Способность применять полученные знания.
2. Способность идентифицировать, формулировать и решать поставленные проблемы.
3. Понимание профессиональной и этической ответственности.
4. Наличие достаточно широкого образования, необходимого для понимания влияния профессиональных проблем и их решений на общество и мир в целом
5. Знание современных проблем.



6. Способность работать в многопрофильных командах.
7. Способность результативного общения.
8. Понимание необходимости и стремления обучаться в течение всей жизни.

### **2.2 Методические указания для студентов**

Дисциплина базируется на изучении основ и понятий компьютерной графики. Необходимо усвоить понятия векторной и растровой графики, познакомиться с возможностями 3D-графики, основами простой анимации и областями применения компьютерной графики в целом.

Изучение компьютерного дизайна рекомендуется вести в следующем порядке:

1. Ознакомиться с темой по программе.
2. Изучить теорию, необходимую для более глубокого понимания темы.
3. Изучить рекомендуемую литературу по данной теме. Законспектировать в рабочей тетради основные положения.
4. Выполнить лабораторную работу в порядке, указанном в методических указаниях к теме.

Освоение всего курса заканчивается устным зачетом, для получения которого студенту необходимо выполнить итоговое задание в формате .psd, с сохранением всех слоев, текстовых слоев, корректирующих слоев, масок, стилей и т.д. Уметь объяснить как получен тот или иной результат.

Студенты выполняют ряд комплексных домашних заданий по основным разделам дисциплины. Содержание заданий и характер их оформления определяется рабочими программами. Выполнение лабораторных и самостоятельных работ студентами проводится самостоятельно под контролем (или консультацией) преподавателя.

Студенты в процессе изучения дисциплины и после ее завершения в соответствии с профилем материала должны демонстрировать:

1. Способность применять полученные знания.
2. Способность идентифицировать, формулировать и решать поставленные проблемы.
3. Понимание профессиональной и этической ответственности.
4. Наличие достаточно широкого образования, необходимого для понимания влияния профессиональных проблем и их решений на общество и мир в целом
5. Знание современных проблем.
6. Способность работать в многопрофильных командах.
7. Способность результативного общения.
8. Понимание необходимости и стремления обучаться в течение всей жизни.

### **2.3. Методические указания к лабораторным занятиям**

Лабораторные занятия проводятся в соответствии с тематическим содержанием разделов дисциплины на практике. Во время лабораторных занятий студенты отвечают на вопросы по изучаемой теме, выполняют лабораторные работы, самостоятельно выполняют задания по темам разделов курса.

	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	2
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы.	4
3	Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы. Ретуширование и восстановление изображений.	6
4	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация.	6

5	Искажения и эффекты. Работа со слоями. Режимы наложения. Фигуры и стили.	6
6	<b>Разработка образца полиграфической продукции</b> Подбор и обработка изображений собственных проектов.	6
7	Поиск образной формы плоскости листов буклета. Разработка элементов авторского стиля. Верстка буклета	6
<b>Итого</b>		<b>36</b>

*Задание 1.* Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Панели. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.

Последовательность выполнения задания:

1. Создание нового документа формата А4, разрешение 300 dpi, в режимах RGB, CMYK
2. Использование инструмента кисть, ластик
3. Сохранение файла в разных форматах, сравнение размера файлов между собой

*Задание 2.* Рисование и ретуширование изображений.

Последовательность выполнения задания:

1. Изучение панели инструментов быстрого доступа на примере фотографии
2. Ретуширование фотографий.
2. Восстановление потерянных участков изображения при помощи инструмента штамп, заплатка

*Задание 3.* Задание цветов. Цветовые режимы.

Последовательность выполнения задания:

1. Выполнить цветовую растяжку
2. Задать основной цвет и цвет фона, используя инструмент «Пипетка»
3. Произвести цветовую коррекцию одного и того же изображения в разных цветовых моделях

*Задание 4.* Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы. Ретуширование и восстановление изображений.

Последовательность выполнения задания:

1. В меню «Кисти» загрузить, сохранить, удалить кисти.
2. Создание кистей из выделенной области
3. Создание необычного фона при помощи изменений настроек кисти

*Задание 5.* Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующие маски.

Последовательность выполнения задания:

1. Научиться выделять заданные области изображения используя разные виды инструмента «Лассо»
2. Преобразовать выделение в контур, произвести коррекцию желаемого выделения
3. Использование режима «Быстрой маски» для редактирования выделения
4. На выбранном изображении произвести коррекцию цвета, тона и светлоты используя корректирующие маски

*Задание 6.* Искажения и эффекты. Работа со слоями. Режимы наложения. Фигуры и стили.

Последовательность выполнения задания:

1. На выбранном изображении используя эффекты искажения произвести коррекцию формы объектов

2. Открыть изображение с большими локальными цветовыми отношениями, создать новый слой с однотонной заливкой и добавить слой с фактурным изображением. Изменяя режимы наложения постараться сделать имитацию старой фотографии или другого артефакта.
3. Создать кнопку для веб-сайта, используя контуры и стили. Изменяя настройки стией создать и сохранить собственный.

*Задание 7.* Разработка образца полиграфической продукции. Подбор и обработка изображений собственных проектов.

1. Сделать цифровые копии своих эскизов и проектов
2. Сделать максимальную обработку изображения, скомпоновать макет планшета

*Задание 8.* Поиск образной формы плоскости листов буклета. Разработка элементов авторского стиля. Верстка буклета

Последовательность выполнения задания:

1. Сделать цифровые копии своих эскизов и проектов, фотографий работ в материале
2. Сбор аналогов (буклет, календарь, портфолио)
3. На основе выбранных изображений и переработки аналогов сделать макет нескольких страниц буклета (календаря, портфолио).
4. Произвести печать одного экземпляра полиграфической продукции, по размеру не более формата А4.

#### **2.4 Методические указания по самостоятельной работе студентов**

Самостоятельная работа является дополнительной в работе студента и составляет 14 часа. Она требует активной мыслительной деятельности и может привести к желаемым результатам лишь при ее правильной организации. Неумение работать самостоятельно является одной из основных причин низкой успеваемости.

Самостоятельная работа состоит из следующих модулей:

- работа над темами, пройденными на занятии;
- подготовка к лабораторным занятиям;
- выполнение домашних заданий;
- подготовка к экзамену.

Рекомендуется следующий порядок организации самостоятельной работы над темами курса и подготовки к практическим занятиям по дисциплине «История Компьютерный дизайн»:

- Ознакомиться с содержанием темы;
- Прочитать материал в учебнике, справочной литературе, относящиеся к данной теме;
- Отметить трудные для понимания, неясные места и проконсультироваться у преподавателя;
- Перейти к тщательному изучению материала, усвоить теоретические положения и выводы, при этом нужно записывать основные положения темы;
- Закончив изучение темы, приступаете к выполнению лабораторной работы;

В конце каждого месяца проводится аттестация текущей успеваемости студентов. Аттестованными считается студент, у которых выполнено на данный период необходимое количество лабораторных работ.

Непременным условием успеха самостоятельной работы является систематичность и последовательность.

### 2.4.1 График выполнения самостоятельной работы

№ п/п	№ раздела дисциплины	Форма самостоятельной работы	Трудоёмкость в часах
1	Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	Доработка лабораторных работ, закрепление пройденного материала	2
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы.	Доработка лабораторных работ, закрепление пройденного материала	2
3	Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы. Ретуширование и восстановление изображений.	Доработка лабораторных работ, закрепление пройденного материала	2
4	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация.	Доработка лабораторных работ, закрепление пройденного материала	2
5	Искажения и эффекты. Работа со слоями. Режимы наложения. Фигуры и стили.	Доработка лабораторных работ, закрепление пройденного материала	2
6	<b>Разработка образца полиграфической продукции</b> Подбор и обработка изображений собственных проектов.	Подготовка цифровых копий своих работ, эскизов. Сбор аналогов полиграфической продукции	2
7	Поиск образной формы плоскости листов буклета. Разработка элементов авторского стиля. Верстка буклета	Печать образца полиграфической продукции. Подготовка к зачету.	2
<b>ИТОГО</b>			<b>14</b>

### **3. КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ**

#### **3.1 Текущий контроль знаний**

Система оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости по дисциплине включает индивидуальные задания для выполнения графических лабораторных работ.

Текущий контроль успеваемости по итогам освоения дисциплины проводится в конце каждой лабораторной работы. Студенты предоставляют на проверку работы, выполненные на занятии (5 баллов). Выполнение самостоятельной работы на заданную тему требует дополнительной работы с литературой, просмотра страниц Интернет (экспресс-опрос каждой лабораторной – по 2 балла). В конце 14 учебной недели седьмого семестра в соответствии с расписанием назначается время для проведения предварительного просмотра разработок полиграфической продукции. На предварительный просмотр выставляются работы, выполненные на лабораторных занятиях и самостоятельно (5 баллов).

В конце 17 учебной недели седьмого семестра проводится второй предварительный просмотр работ, на который студент выставляет полный объем работ, выполненных в аудиторное и внеаудиторное время (5 баллов).

#### **3.2 Итоговый контроль знаний**

Итоговый контроль знаний по изучению дисциплины проводится в виде дифференцированного зачета по наличию итогового задания в полном объеме. К зачету допускаются студенты, выполнившие в полном объеме все лабораторные работы.

При определении экзаменационной оценки следует руководствоваться следующими требованиями:

- оценки «отлично», заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного и справочного материала. Как правило, оценка «отлично» выставляется студенту, усвоившему взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой специальности, проявившему творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала;

- оценки «хорошо» заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебного и справочного материала, успешно выполняющий предусмотренные программой задания. Как правило, оценка «хорошо» выставляется студенту, показавшему систематический характер знаний по дисциплине и способному к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и в будущей профессиональной деятельности;

- оценки «удовлетворительно» заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой. Как правило, оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, допустившему погрешность в выполнении итогового задания, но обладающему необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студенту, который не может продолжать обучение или приступить к профессиональной деятельности без дополнительных знаний по изучаемой дисциплине.

#### **4 ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Для формирования основ профессиональных и универсальных компетенций у студентов в процессе изучения дисциплины «Компьютерный дизайн» применяются кроме традиционных (пассивных) технологий, инновационные (активные) технологии обучения в зависимости от уровня учебных целей с учетом различного сочетания форм организации образовательной деятельности и методов ее активизации с приоритетом на самостоятельную работу студентов.

В интерактивной форме проводится 18 часов аудиторных занятий. На занятиях используются следующие виды образовательных технологий: деловая игра, кейс-технология, тренинг, а также проведение занятий с использованием мультимедийных технологий.

##### **Проведение занятия с использованием мультимедийных технологий.**

Специфика дисциплины состоит в неотъемлемой потребности в графическом материале. Для изучения столь важной для этой специальности дисциплины «Компьютерный дизайн» необходимо достаточное количество иллюстративного и дополнительного теоретического и практического материала.

Мультимедийная технология предоставляет возможность синкретического обучения, т.е. одновременно зрительного и слухового восприятия материала.

Эти системы позволяют воплотить в реальность на одном рабочем месте изобразительные средства различной природы и выразительности.

Таким образом, создание электронного обучающего мультимедийного ресурса значительно увеличивает скорость и качество усвоения материала, существенно усиливает практическую направленность в целом и повышает качество образования.

##### **Оборудование.**

- Компьютер.
- Мультипроектор.
- Экран.

Основной технологией процесса обучения по дисциплине "«Компьютерный дизайн» является проведение практических занятий. По отдельным проблемным темам дисциплины студентам предлагается выполнение специальных заданий в рамках индивидуальных занятий и выполнение самостоятельных работ. Занятия проводятся в аудитории, оснащенной персональными компьютерами.

## СОДЕРЖАНИЕ

1	Рабочая программа учебной дисциплины.....	3
1.1	Цели и задачи освоения дисциплины.....	3
1.2	Место дисциплины в учебном процессе.....	3
1.3	Требования к результатам освоения дисциплины.....	3
1.4	Структура и содержание дисциплины.....	4
1.5	Содержание разделов и тем дисциплины.....	5
1.5.1	Лабораторные работы.....	5
1.6	Самостоятельная работа.....	5
1.7	Образовательные технологии.....	6
1.8	Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины.....	6
1.9	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	6
1.10	Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	7
2	Методические указания.....	7
2.1	Методические указания для преподавателя.....	7
2.2	Методические указания для студентов.....	8
2.3	Методические указания к лабораторным занятиям.....	9
2.4	Методические указания по самостоятельной работе студентов.....	10
2.4.2	График выполнения самостоятельной работы.....	11
3	Контроль знаний.....	13
3.1	Текущий контроль знаний.....	13
3.2	Итоговый контроль знаний.....	13
4	Интерактивные технологии и инновационные методы, используемые в образовательном процессе.....	14