

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Высшая школа народных искусств (академия)»
Кафедра профессиональных дисциплин

РЕКОМЕНДОВАНО
кафедрой
протокол № 9
от 11.05 2021 г.
Зав. кафедрой
Д.Н. Баранова Д.Н. Баранова

УТВЕРЖДАЮ
Директор СПИИ ВШНИ
О.В. Озерова
«11» 05 2021



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Компьютерные технологии в дизайне игрушки

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: художественное проектирование игрушки

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

Курс: 3-4

Семестр: 6-7

Форма контроля: зачет

Автор: доцент кафедры, член ТСХ России Чикилевская Е.В.

Сергиев Посад
2021 г.

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного стандарта (далее – ФГОС) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), профиль: художественное проектирование игрушки.

Организация-разработчик: Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал ФГБОУ ВО «Высшая школа народных искусств (академия)

Разработчики:

А.А. Доронин – старший преподаватель кафедры профессиональных дисциплин СПИИ ВШНИ

1. Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне игрушки»
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП

Общепрофессиональные компетенции:

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

знать:

цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;
базовые системные программы и пакеты прикладных программ;
создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

уметь:

использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
осваивать технологии компьютерного проектирования.

владеть:

представлением о современной компьютерной графике, её возможностях;
возможностями графических пакетов;
навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей, плакатов

Профессиональные компетенции:

Проектная деятельность

Способностью применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

знать:

технологии поиска информации; правильный способ сохранения проектов для дальнейшей печати; инструменты и методики создания графических объектов.

уметь:

работать с компьютерными файлами;

владеть:

представлением о тенденциях и перспективах развития компьютерных технологий

В результате освоения данной дисциплины (модуля) студент должен:

знать:

технологии поиска информации; правильный способ сохранения проектов для дальнейшей печати; инструменты и методики создания графических объектов; цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

уметь:

работать с компьютерными файлами; использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности; осваивать технологии компьютерного проектирования.

владеть:

представлением о тенденциях и перспективах развития компьютерных технологий;
представлением о современной компьютерной графике, её возможностях; возможностями графических пакетов; навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей, плакатов.

3. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина изучается на 3, 4 курсе 6-7 семестре.

«Компьютерные технологии в дизайне игрушки» тесно связана с дисциплиной «Информационные технологии в области дизайна».

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часа.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры			
		6	7		
Аудиторные занятия (всего)	144	72	72		
В том числе:					
Лекции	10	6	4		
Практические занятия (ПЗ)	134	66	68		
Семинары (С)					
Лабораторные работы (ЛР)					
Самостоятельная работа (всего)	180	108	72		
В том числе:					
Курсовой проект (работа)					
Расчетно-графические работы					
Реферат					
<i>Другие виды самостоятельной работы</i>					
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	зач.	Зач.	Зач.		
Общая трудоемкость час	324	180	144		
зач. ед.	9	5	4		

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплин и виды занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Количество часов					Итого по разделам дисциплины
		лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Другие виды работ	Самостоятельная работа	
1.	Введение в компьютерную графику.	2		-	-	4	6
2.	Векторный редактор		12	-	-	16	28
3.	Растровый редактор		12	-	-	16	28
4.	Применение цвета, работа с градиентом .		12	-	-	16	28
5.	Рисование контуров фигур, изменение цвета заливки слоя-фигуры	1	12	-	-	16	29
6.	Работа с текстурами и фактурами.	1	12	-	-	16	29
7.	Создание сложносоставных						

	объектов.		12	-	-	18	30
8.	Трассировка растровых изображений.		10	-	-	14	24
9.	Создание текста в области, форматирование текста, искажение текста.	2	12	-	-	16	30
10.	Фильтры и эффекты.		12	-	-	16	28
11.	Дополнительные возможности графических редакторов.	2	14	-	-	16	32
12.	Допечатная подготовка.	2	14	-	-	16	32
	Итого:	10	134	-	-	180	324

5.2. Содержание разделов дисциплины

№п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (дидактические единицы)
1	Введение в компьютерную графику.	Векторная и растровая графика. Основные характеристики векторных и растровых изображений. Возможности и назначение различных графических пакетов, их роль в проектной деятельности дизайнера. Получение навыков различения векторных и растровых объектов
2	Векторный редактор.	Настройка параметров рабочего пространства. Режимы отображения, измерительные линейки, масштабирование, навигация. Получение навыков создания нового файла и его последующего сохранения. Получение навыков навигации в программной среде.
3	Растровый редактор.	Настройка параметров рабочего пространства. Режимы отображения, измерительные линейки, масштабирование, навигация. Получение навыков создания нового файла и его последующего сохранения. Получение навыков навигации в программной среде.
4	Применение цвета, работа с градиентом.	Работа с цветом. Применение разных видов градиента. Заливка и обводка. Градиенты. Декоративные заливки. Получение навыков создания и работы с градиентами и декоративными заливками.
5	Рисование контуров фигур, изменение цвета заливки слоя-фигуры	Работа с символами. Использование готовых библиотек, создание собственных символов. Создание векторных элементов с помощью разработанной узорчатой кисти. Выполнение векторной иконки с использованием контуров, кистей и заливки цветом. Получение навыков использования, редактирования и создания символов.

6	Работа с текстурами и фактурами.	Использование цветowych библиотек. Декоративные заливки. Получение навыков создания и работы с текстурами и фактурами
7	Создание сложносоставных объектов.	Палитра «Обработка контуров» и ее возможности для сложного редактирования объектов. Маскирование. Выполнение векторной иллюстрации с применением палитры «Обработка контуров» по заданному преподавателем рисунку.
8	Трассировка растровых изображений.	Получение навыков настройки инструментов трассировки под конкретные задачи. Изучение особенностей работы с растровыми изображениями. Получение навыков трассировки и растеризации изображений. Выполнение настройки трассировки растровых изображений.
9	Создание текста в области, форматирование текста, искажение текста.	Палитры «Символ» и «Абзац». Табуляция. Инструмент «Обтекание текстом». Особенности использования цвета, узора и градиента для окрашивания текста. Особенности использования цвета в тексте. Создание различных текстовых эффектов с помощью изученных инструментов.
10	Фильтры и эффекты. Использование слоев	Использование слоев. Изучение различий фильтров, эффектов для векторных и растровых изображений. Использование слоев. Выполнение векторного рисунка с применением стандартных фильтров и эффектов.
11	Дополнительные возможности графических редакторов.	Работа с перспективой. Работа с объемом. Текстуры. Режимы наложения. Рисование объекта с имитацией объема. Создание объемного объекта с помощью фильтров и эффектов.
12	Допечатная подготовка.	Сохранение файлов под различные задачи. Программные настройки цвета, использование цветowych профилей. Монтажные области. Установки, настройки файла для печати и размещения в сети Интернет. Изучение программных настроек цвета, практическое использование цветowych профилей. Изучение особенностей и настроек, необходимых для допечатной подготовки файла. Изучение установок файлов для печати, использования в электронном виде и размещении в сети Интернет.

5.3. Практические занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Векторный редактор.	Практическое занятие. Отрисовка игрушки. Предлагается поработать с примитивами и инструментами свободного рисования. Создать из простых форм сложную. Получение навыков создания и редактирования объекта с его последующим сохранением. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки	12
2	Растровый редактор.	Практическое занятие. Создание разнообразных фактур. Предлагается поработать с различными инструментами: заливкой, кистью, штампом, пером и другими. Пользуясь разнообразными фильтрами программы создавать те или иные эффекты. Предлагается выполнить следующие фактуры: лен, джинс, дерево, мех, кожа. Выполняется в графической программе на монтажных областях 10х10. Инструменты и материалы: компьютер, фото	12
3	Применение цвета, работа с градиентом.	Практическое занятие. Цветовое решение игрушки. Предлагается поработать с сетчатым градиентом и разнообразными палитрами. Создать эффект объема. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки	12
4	Рисование контуров фигур, изменение цвета заливки слоя-фигуры. Работа с текстурами и фактурами.	Практическое занятие. Создание имитации стеклянной новогодней игрушки. Предлагается поработать с эффектами наложения и разнообразными палитрами. Создать эффект объемной, стеклянной игрушки. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки	24
5	Создание сложносоставных объектов. Создание текста в области, форматирование текста, искажение текста.	Практическое занятие. Разработка графического проекта упаковки для игрушки. Предлагается поработать с градиентом и разнообразными палитрами. Создать эффектную упаковку для игрушки. Выполняется в графической программе на монтажной области формата А-4. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки, интернет ресурсы	34

6	Фильтры и эффекты. Дополнительные возможности . Допечатная подготовка.	Практическое занятие. Разработка графического проекта игрушки. Предлагается поработать разнообразными инструментами изученными на данном курсе. Создать проект игрушки. Выполняется графической в программе на монтажной области формата А-3. Инструменты и материалы: компьютер, фото игрушки, интернет ресурсы	40
	Итого:		134

6. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

а) основная литература:

1. Гурский Ю. «Компьютерная графика», С - П «Питер» 2008 г
2. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В.Д. Курушин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 271 с. — 978-5-4488-0094-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63814.html>
3. Web-технологии [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / . — Электрон. текстовые данные. — Алматы: Нур-Принт, 2012. — 98 с. — 9965-756-14-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67007.html>
4. Этнокультурные технологии [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 44 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/29728.html>

Дополнительная литература:

1. Конакова И.П. Инженерная и компьютерная графика учебное пособие Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2014г.
2. Жук Ю.А. Мультимедийные технологии. Уч. пособие. Сыктывкар: СЛИ, 2012г.
3. Учебное пособие. «Графический дизайн».
4. Устин В.Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика. М.: Астрель, 2009г.
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012 г Жук, Ю. А. Мультимедийные технологии : учеб.пособие : – Сыктывкар : СЛИ, 2012
- Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.В. Зинюк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский гуманитарный университет, 2011. — 80 с. — 978-5-98079-683-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8608.html>
- Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.В. Зинюк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский гуманитарный университет, 2011. — 96 с. — 978-5-98079-684-6. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8609.html>

6.2. Формы внеаудиторной самостоятельной работы

Наименование разделов, тем входящих в дисциплину	Формы внеаудиторной самостоятельной работы	Труд-сть В часах	Указание разделов и тем, отводимых на самостоятельное освоение обучающимися
Введение в компьютерную	Сбор информации по данной дисциплине	4	Векторная и растровая графика. Основные характеристики

графику.			векторных и растровых изображений. Возможности и назначение различных графических пакетов, их роль в проектной деятельности дизайнера.
Векторный редактор .	Выполнение практического задания «Отрисовка игрушки»	16	Основные программные продукты, входящие в графический пакет, их предназначение. Форматы файлов для растровой и векторной графики.
Растровый редактор.	Выполнение практического задания «Создание разнообразных текстур»	16	Настройка параметров рабочего пространства. Режимы отображения, измерительные линейки, масштабирование, навигация. Работа с разнообразными палитрами.
Применение цвета, работа с градиентом	Выполнение практического задания «Цветовое решение игрушки»	16	Файлы-шаблоны в графических редакторах, их назначение и применение. Создание и сохранение пользовательских рабочих пространств, переключение между ними. Изменение размера и свертывание панелей. Измерение расстояния между объектами при помощи инструмента «Линейка». Создание и рисование бликов. Взаимное преобразование точек сглаживания и точек преломления. Средства упрощения созданных контуров.
Рисование контуров фигур, изменение цвета заливки слоя-фигуры	Выполнение практического задания «Создание имитации стеклянной новогодней игрушки»	16	Методы создания контуров фигур. Применение к символам готовых стилей графики. Создание и сохранение собственной библиотеки символов. Клонирование символов, фигур.
Работа с текстурами и фактурами	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического задания «Создание имитации стеклянной новогодней игрушки»	16	Использование режима наложения цветов (overprint), его предназначение. Создание и использование цветовых групп. Палитра «Направляющая цвета». Совместное использование образцов цвета различными приложениями. Преобразование сетчатого объекта обратно в контурный объект.
Создание	Выполнение	18	Команда «Разобрать» и ее влияние

сложносоставных объектов.	практического задания «Разработка графического проекта упаковки для игрушки»		на состояние сложносоставного объекта. Маскирование групп объектов. Искажение сетчатого объекта. Создание переходов с прозрачностью. Использование инструмента «Быстрая заливка» для окрашивания незамкнутых контуров.
Трассировка растровых изображений	Сбор информации по данной теме, подготовка к лекционному занятию	14	Получение навыков настройки инструментов трассировки под конкретные задачи. Изучение особенностей работы с растровыми изображениями. Получение навыков трассировки и растеризации изображений.
Создание текста в области, форматирование текста, искажение текста	Выполнение практического задания «Разработка графического проекта упаковки для игрушки»	16	Инструмент «Обтекание текстом». Особенности использования цвета, узора и градиента для окрашивания текста. Особенности использования цвета в тексте.
Фильтры и эффекты.	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического задания «Разработка графического проекта игрушки»	16	Повышение производительности фильтров и эффектов. Создание и применение стилей графики. Палитра «Стили графики».
Дополнительные возможности.	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического задания «Разработка графического проекта игрушки»	16	Настройка параметров освещения объемного изображения. Добавление текста и символов в перспективу. Автоматизация задач. Возможности палитры «Действия».
Допечатная подготовка.	Подготовка к лекционному занятию, выполнение практического задания «Разработка графического проекта игрушки»	16	Создание, редактирование и удаление областей кадрирования изображений. Работа с фрагментами и картами ссылок для последующего использования в веб-графике. Создание и применение непечатаемых слоев.

6.3. Методическое обеспечение для аудиторной и внеаудиторной самостоятельной работы

Зачет состоит из теоретической и практической части.

Контрольные вопросы к зачету

1. Определение, основные задачи компьютерной графики.
2. Классификация типов компьютерной графики.
3. Векторная графика. Объекты, их атрибуты.
4. Форматы векторных файлов.

5. Векторная графика, ее достоинства и недостатки.
6. Растровая графика. Пикселы.
7. Достоинства и недостатки растровой графики.
8. Система цветов RGB.
9. Система цветов CMYK.
10. Трассировка изображений, для чего нужна.
11. Что такое презентация? Подготовка презентаций. Программы для создания презентаций.
12. Технические средства компьютерной графики.
13. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
14. Примитивы компьютерной графики.
15. Понятие цвета в компьютерной графике.
16. Графические языки.
17. Создание нового изображения. Изменение основных параметров изображений. Способы отмены выполненных действий.
18. Кадрирование изображений. Коррекция изображений (обзорно).
19. Техника выделения областей изображения. Обзор способов выделения областей изображения.
20. Создание многослойного изображения. Зачем нужны слои. Способы создания слоя.
21. Особенности работы с многослойным изображением. Сохранение многослойного файла. Выделение и связывание нескольких слоев.
22. Трансформация содержимого слоя. Операции со слоями. Слияние слоев. Создание коллажей.
23. Техника рисования. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти.
24. Непрозрачность, режимы наложения.
25. Использование инструментов коррекции изображения.
26. Сканирование и коррекция изображения. Приемы сканирования.
27. Обработка изображения после сканирования. Повышение резкости. Коррекция изображения.
28. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.
29. Быстрая маска. Использование маски слоя для сложного многослойного монтажа.
30. Основные операции коррекции изображения. Способы автоматической коррекции.
31. Технические средства компьютерной графики.
32. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
33. Примитивы компьютерной графики.
34. Понятие цвета в компьютерной графике.
35. Графические языки.

Требования, предъявляемые к практической части.

Практические задания должны быть выполнены в полном объеме в соответствии с темой задания.

Применение компьютерных технологий в учебном процессе, использование мультимедийного оборудования

Творческий подход к практическим заданиям.

Четкость и аккуратность исполнения заданий.

Самостоятельная работа студентов заключается в подготовке к практическим занятиям:

-подготовка необходимых инструментов и материалов,

-изучение литературы,

-подбор изображений для использования в практических заданиях,

-использование электронных ресурсов.

Активная форма самостоятельной аудиторной и внеаудиторной работы - Веб-квест Веб-квестом называется специальным образом организованный вид самостоятельной

исследовательской деятельности, для выполнения которой студенты осуществляют поиск информации в сети Интернет по указанным адресам.

Они создаются для того, чтобы рационально использовать время самостоятельной работы студентов, быстро находить необходимую разнообразную информацию, использовать полученную информацию в практических целях и для развития навыков критического мышления, анализа, синтеза и оценки информации.

6.4. Шкала оценивания результатов

Аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов работы, предусмотренной учебным планом по данной дисциплине. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

По итогам аттестации по дисциплине выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

Шкала оценивания	Описание
Зачтено/отлично 86-100 баллов	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, активно работал на практических занятиях.
Зачтено/хорошо 71- 85 баллов	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, на хорошем художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Студент демонстрирует хорошую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.
Зачтено/удовлетворительно 41-70 баллов	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания. Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям.
Не зачтено/неудовлетворительно 0-40 баллов	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные практическими занятиями; студент ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы.

7.Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

ПК	Содержание ПК	Технология формирования ПК	КОС оценивания	б-рейтинговая шкала
ОПК-4 Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	знать: цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов; базовые системные программы и пакеты прикладных программ; создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.	Лекция: вводная, лекция беседа, лекция дискуссия	Устный опрос	- пороговый 0-40 низкий уровень знаний о современных компьютерных технологиях, качества и сроках выполнения задания. - стандартный 41-70 слабый уровень знаний о современных компьютерных технологиях, качества и сроках выполнения задания. - продвинутый 71-85 знания о современных компьютерных технологиях, качества и сроках выполнения задания. - высокий 86-100 высокий уровень знаний о современных компьютерных технологиях, качества и сроках выполнения задания.
	уметь: использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности; осваивать технологии компьютерного проектирования.	Практические задания	Просмотр выполненных заданий	
	владеть: представлением о современной компьютерной графике, её возможностях; возможностями графических пакетов; навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей, плакатов.	Практические задания	Просмотр выполненных заданий	
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые для реализации	знать: технологии поиска информации; правильный способ сохранения проектов для	Лекция: вводная, лекция беседа, лекция дискуссия Практические задания	Устный опрос Просмотр выполненных заданий	пороговый 0-40 низкий уровень знаний графических редакторов, качества и срока выполнения задания. - стандартный 41-70

дизайн-проекта на практике	<p>дальнейшей печати; инструменты и методики создания графических объектов.</p> <p>уметь: работать с компьютерными файлами;</p> <p>владеть: представлением о тенденциях и перспективах развития компьютерных технологий</p>			<p>слабый уровень знаний графических редакторов, качества и срока выполнения задания.</p> <p>-продвинутый 71-85 знания о графических редакторах, качества и сроках выполнения задания.</p> <p>-высокий 86-100 высокий уровень знаний графических редакторов, качества и срока выполнения задания.</p>
----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература:

1. Гурский Ю. «Компьютерная графика», С - П «Питер» 2008 г
2. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В.Д. Курушин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 271 с. — 978-5-4488-0094-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63814.html>
3. Web-технологии [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / . — Электрон. текстовые данные. — Алматы: Нур-Принт, 2012. — 98 с. — 9965-756-14-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67007.html>
4. Этнокультурные технологии [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 44 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/29728.html>

Дополнительная литература:

1. Конакова И.П. Инженерная и компьютерная графика учебное пособие Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2014г.
2. Жук Ю.А. Мультимедийные технологии. Уч. пособие. Сыктывкар: СЛИ, 2012г.
3. Учебное пособие. «Графический дизайн».
4. Устин В.Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика. М.: Астрель, 2009г.
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012 г Жук, Ю. А. Мультимедийные технологии : учеб.пособие : – Сыктывкар : СЛИ, 2012
- Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.В. Зинюк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский гуманитарный университет, 2011. — 80 с. — 978-5-98079-683-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8608.html>
- Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.В. Зинюк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский гуманитарный университет, 2011. — 96 с. — 978-5-98079-684-6. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8609.html>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Поисковая система «Яндекс»

Поисковая система «Google»

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Цель методических рекомендаций - обеспечить студенту бакалавриата (далее - студенту) оптимальную организацию процесса изучения дисциплины, а также выполнения различных форм самостоятельной работы.

Студентам необходимо ознакомиться:

с содержанием рабочей программы дисциплины (далее - РПД), с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры, формами аудиторной, практической и самостоятельной работы.

Программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне игрушки» реализуется в процессе проведения практических занятий, бесед, лекций. Самостоятельная работа студентов консультируется и контролируется преподавателем. Теоретический ответ и выполненные практические задания рассматриваются и анализируются на зачете, где преподавателем оцениваются по пятибалльной шкале, с уточнением балльной оценки. Итоги полученных оценок на зачете отражаются в экзаменационной ведомости и зачетной книжке студента.

Рекомендации по подготовке к лекционным занятиям (теоретический курс)

Лекции:

вводная – определение основных вопросов, структурный обзор, обозначение основных направлений, особенностей;

лекция-дискуссия – это взаимодействие преподавателя и студентов, свободный обмен мнениями, идеями и взглядами по исследуемому вопросу;

лекция- беседа – диалог с аудиторией является наиболее распространенной и сравнительно простой формой активного вовлечения студентов в учебный процесс. Эта лекция предполагает непосредственный контакт преподавателя с аудиторией. Преимущество лекции-беседы состоит в том, что она позволяет привлекать внимание студентов к наиболее важным вопросам темы, определять содержание и темп изложения учебного материала с учетом особенностей студентов;

Студентам необходимо:

перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;

на отдельные лекции приносить соответствующий материал на бумажных носителях, представленный лектором на портале или присланный на «электронный почтовый ящик группы» (таблицы, графики, схемы). Данный материал будет охарактеризован, прокомментирован, дополнен непосредственно на лекции;

перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции.

При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам. Если разобраться в материале опять не удалось, то обратитесь к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях. Не оставляйте «белых пятен» в освоении материала.

Рекомендации по подготовке к практическим занятиям

В течении семестра студенты выполняют ряд практических заданий, которые защищают на занятиях, подтверждая выполненную работу демонстрацией теоретических знаний.

Студентам следует:

-до очередного практического занятия подготовить необходимые инструменты и материалы;

-приносить с собой необходимый иллюстративный материал к занятию;

-изучить и проанализировать собранный теоретический и иллюстративный материал;

-в начале занятий задать преподавателю вопросы по качеству и пригодности отобранного иллюстративного материала.

Критерии подготовленности студентов к практическому занятию:

-ориентация в подготовленном теоретическом и иллюстративном материале;

-подготовленные необходимые инструменты для практического занятия;

-наличие вопросов к преподавателю по качеству и пригодности отобранного иллюстративного материала.

Методические рекомендации по заданиям для самостоятельной работы

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение заданий, которые ориентированы на подготовительную работу к практическим занятиям. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно.

Студентам следует:

- отобрать необходимый теоретический и иллюстративный материал в электронном или письменном/наглядном варианте;
- четко выполнять требования по подбору иллюстративного материала.
- выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Занятия проводятся в учебной аудитории, кабинете компьютерных технологий в дизайне игрушки для занятий практического типа, текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций, самостоятельной учебной работы обучающихся № 404.

Перечень основного оборудования: комплект мультимедийного оборудования: системный блок и монитор; комплект учебной мебели, учебная доска, персональные компьютеры в сборе по количеству учащихся:

Учебно-наглядные пособия: демонстрационные материалы для проведения лекционных и практических занятий,

Перечень лицензионного программного обеспечения: антивирусная защита Avast!, Windows, MicrosoftOffice

