

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

Декан архитектурного факультета

А.И. Альбакасов

"30" августа 2016 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б.1.В.ДВ.1.2 Информационные технологии в дизайне»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Тип образовательной программы

Программа академического бакалавриата

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 2015

798164

Рабочая программа дисциплины «Б.1.В.ДВ.1.2 Информационные технологии в дизайне» /сост.

С.В. Рябов - Оренбург: ОГУ, 2015

Рабочая программа предназначена студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

© Рябов С.В., 2015
© ОГУ, 2015

Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины	4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3 Требования к результатам обучения по дисциплине	5
4 Структура и содержание дисциплины	5
4.1 Структура дисциплины	7
4.2 Содержание разделов дисциплины	7
4.3 Практические занятия (семинары)	8
5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины	9
5.1 Основная литература	9
5.2 Дополнительная литература	9
5.3 Периодические издания	9
5.4 Интернет-ресурсы	9
5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий	9
6 Материально-техническое обеспечение дисциплины	10
Лист согласования рабочей программы дисциплины	11

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Овладение инструментальными возможностями векторных графических редакторов; методами цифрового 2D моделирования в дизайне как технологической основой профессионального языка в дизайн-проектировании; формирование профессионального мышления, получение и углубление практических навыков работы в графических редакторах, издательских системах и пакетах мультимедиа, знание которых является необходимым условием для профессиональной работы дизайнера-графика с объектами визуально-коммуникативной среды.

Задачи:

- обобщение и закрепление практических навыков в области компьютерных технологий, полученных в процессе ранее изученной дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды»;
- совершенствование навыков работы с графическими пакетами: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- освоение принципов интеграции графических приложений компании Adobe;
- овладение навыками цветокоррекции и доредакционной подготовки макетов для полиграфического исполнения;
- овладение практическими навыками в области создания и редактирования векторной анимации; - изучение принципов и методов создания анимационных роликов помощью среды Adobe Flash.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к дисциплинам (модулям) по выбору вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б.1.Б.3 Иностранный язык*

Требования к входным результатам обучения, необходимым для освоения дисциплины

	<p>Компетенции <i>В таблице оставляются только строки с компетенциями, по которым предварительные результаты обучения должны быть сформированы до начала изучения данной дисциплины. Остальные строки удаляются разработчиком рабочей программы</i></p>
<p>Знать: Профессиональный английский язык в области графического программного пакета Adobe и Corel</p> <p>Уметь: Грамотно переводить профессиональные тексты</p> <p>Владеть: Навыками перевода профессиональных терминов касающихся использования графического пакета программ Adobe и Corel</p>	<p>ОК-5 способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>

Постреквизиты дисциплины: *Отсутствуют*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
<p><u>Знать:</u> методы и приемы обработки информации, принципы нахождения необходимых источников информации в сетевых технологиях</p> <p><u>Уметь:</u> грамотно применять полученную информацию из различных источников для дальнейшего использования её в поставленных дизайнерских задачах.</p> <p><u>Владеть:</u> способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам</p>	ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
<p><u>Знать:</u> основы специальной терминологии в пределах дисциплины; основные принципы использования цифровых технологий в дизайне; алгоритмы работы с программным обеспечением; основы интерфейса графических программ специфические отличия векторных редакторов от растровых; инструментальные возможности различных векторных редакторов; алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;</p> <p><u>Уметь:</u> применять понятийно-категориальный аппарат дисциплины; структурировать процесс работы с программным обеспечением; создавать виртуальное изображение на основе исходных данных; использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения; использовать возможности различных графических пакетов для представления проектных материалов в цифровой форме. Использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций.</p> <p><u>Владеть:</u> навыками работы с компьютером и периферийными устройствами; навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в графическом формате; навыками обработки текстовой и визуальной информации в графических редакторах; - навыками моделирования формы в графических редакторах; инструментальными возможностями графических программ; навыками создания иллюстраций в графических редакторах. навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.</p>	ПК-10 способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов
------------	-----------------------------------

	8 семестр	всего
Общая трудоёмкость	180	180
Контактная работа:	54,25	54,25
Лекции (Л)	28	28
Практические занятия (ПЗ)	26	26
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - выполнение расчетно-графического задания (РГЗ); - написание реферата (Р); - написание эссе (Э); - самостоятельное изучение разделов (перечислить); - самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий); - подготовка к практическим занятиям; - подготовка к коллоквиумам; - подготовка к рубежному контролю и т.п.)	125,75	125,75
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	диф. зач.	

Разделы дисциплины, изучаемые в 8 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Библиотечно-информационная компетентность.	6	2	2		2
2	Возможности и назначение различных графических пакетов.	16	2	2		12
3	Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	16	2	2		12
4	Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	16	2	2		12
5	Использование обратной кинематики в Adobe Flash.	16	2	2		12
6	Издательское программное обеспечение Adobe InDesign.	16	2	2		12
7	Понятие анимации. Роль и место анимации в современной визуально- коммуникативной среде.	16	3	2		11
8	Основные инструменты и палитры Adobe Flash.	16	3	2		11
9	Инструменты рисования в Adobe Flash, настройки и параметры.	16	3	3		10
10	Виды анимации. Работа с временной шкалой в Adobe Flash.	16	3	3		10
11	Анимация формы в Adobe Flash	15	2	2		11
12	Анимация движения в Adobe Flash.	15	2	2		11

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	Итого:	180	28	26		126
	Всего:	180	28	26		126

4.2 Содержание разделов дисциплины

1. Библиотечно-информационная компетентность

2. Возможности и назначение различных графических пакетов

Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite. Редактор векторной графики Adobe Illustrator, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.

3. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.

Цветокоррекция и допечатная подготовка макетов для полиграфического исполнения, оптимизация изображений для Web

4. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.

Установка цветовых профилей и допечатная подготовка макетов для полиграфического исполнения, оптимизация изображений для Web.

5. Издательское программное обеспечение Adobe InDesign.

Назначение и возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами. Интерфейс, основные параметры и инструменты. Создание многостраничной публикации.

6. Понятие анимации. Роль и место анимации в современной визуально- коммуникативной среде.

Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash. Назначение программы, взаимосвязь с другими программными продуктами. Интерфейс.

7. Основные инструменты и палитры Adobe Flash.

Создание графических примитивов. Режимы рисования объектов. Стили заливки и обводки. Возможности работы с цветом.

8. Инструменты рисования в Adobe Flash, настройки и параметры.

Создание символов. Работа с библиотекой;

9. Виды анимации. Работа с временной шкалой в Adobe Flash.

Создание покадровой анимации. Режимы просмотра созданной анимации

10. Анимация формы в Adobe Flash.

Использование контрольных точек объектов. Использование маскирующих слоев. Текст и анимация формы.

11. Анимация движения в Adobe Flash.

Расчетная анимация и анимация по заданной траектории. Текст и анимация движения. Использование растровых рисунков и звуковых файлов.

12. Использование обратной кинематики в Adobe Flash.

Инструмент «Кости». Настройка параметров и сохранение готовых роликов под различные задачи.

4.3 Практические занятия (семинары)

№ занятия	№ раздела	Тема	Кол-во часов
1	1	Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite. Редактор векторной графики Adobe Illustrator, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера	2
2	2	Цветокоррекция и допечатная подготовка макетов для полиграфического исполнения, оптимизация изображений для Web	2
3	3	Установка цветовых профилей и допечатная подготовка макетов для полиграфического исполнения, оптимизация изображений для Web.	2
4	4	Назначение и возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами. Интерфейс, основные параметры и инструменты. Создание многостраничной публикации.	2
5	5	Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash. Назначение программы, взаимосвязь с другими программными продуктами. Интерфейс	2
6	6	Создание графических примитивов. Режимы рисования объектов. Стили заливки и обводки. Возможности работы с цветом.	2
7	7	Создание символов. Работа с библиотекой;	3
8	8	Создание покадровой анимации. Режимы просмотра созданной анимации	3
9	9	Использование маскирующих слоев. Текст и анимация формы	2
10	10	Текст и анимация движения. Использование растровых рисунков и звуковых файлов.	2
11	11	Инструмент «Кости». Настройка параметров и сохранение готовых роликов под различные задачи.	2
12	12	Применение инструмента «Обтекание текстом» в Adobe InDesign. Основные возможности, настройка параметров.	2
		Итого:	26

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Вуд, Брайан Adobe Illustrator CS: официальный учебный курс / Б. Вуд, В. Вуд; [пер. с англ. М. А. Райтман]. - М. : Эксмо, 2014. - 592 с. : ил. - (Официальный учебный курс). - Авторы указаны на с. 584 + CD-ROM.
2. Дейли, Л. Adobe Photoshop CS5. Библия пользователя: пер. с англ. / Л. Дейли, Б. Дейли. – М.: Диалектика, 2012. – 848 с.: ил.
3. Кверн О. М. Реальный мир Adobe InDesign CS2 / О. М. Кверн, Д. Блатнер; [пер. с англ. и ред.: И.Б. Тараброва]. - М. : Вильямс, 2012. - 848 с. : ил., [8 цв. ил.]
4. Келби, Скотт. Adobe Photoshop CS6: Справочник по цифровой фотографии.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2013. – 464с.: ил. – Парал. тит. англ. 5. Корсаков В. Photoshop CS. Понятный самоучитель / В. Корсаков. - СПб. : Питер, 2014. - 208 с. : ил

5.2 Дополнительная литература

1. Козик, Елена. Компьютерная графика: учебное пособие для студентов вузов / Е. Козик, С. Хазова, Н. Северюхина. - Saarbrücken : LAP LAMBERT Academic Publishing GmbH & Co, 2012. - 109 с. - Учеб. пособие явл. доп. к лекц. курсу по дисц. "Компьютерная графика" 1-е изд.
2. Иваницкий К. А. 100 профессиональных приемов Photoshop CS3 с нуля!: книга + видеокурс / К. А. Иваницкий, А. С. Герасименко. - М. : Лучшие книги, 2008. - 384 с. : ил. - (Книга + Видеокурс). + CD-ROM.
3. Рашевская, Марина Александровна. Компьютерные технологии в дизайне среды: учебное пособие / М. А. Рашевская. - М.: ФОРУМ, 2011. - 304 с. : ил. 5. Райтман, М.А. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс: пер. с англ. / М.А. Райтман. – М.: Эксмо, 2011. – 592 с.: ил. + CD-ROM.

5.3 Периодические издания

1. Интернет журнал «How». Режим доступа <http://www.howdesign.com/>
2. Интернет журнал «Eye». Режим доступа <http://www.eyemagazine.com/>

5.4 Интернет-ресурсы

1. Кент, Л. Photoshop. 100 простых приемов и советов / Л. Кент. — М. : ДМК-Пресс, 2010. — пер. с англ. - ISBN 0-7645-8841-9 (англ.) .— ISBN 978-5-94074-521-1 — Режим доступа: <http://rucont.ru/efd/199377?cldren=0>.
2. Комолова, Е. С. Adobe Photoshop CS5 для всех / Н. В. Яковлева, Е. С. Комолова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2011. — ISBN 978-5-9775-0567-3 — Режим доступа: <http://rucont.ru/efd/192472?cldren=0>

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

Программное обеспечение для выполнения графических работ:
Пакет Adobe CS: Adobe Photoshop.

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение.

К рабочей программе прилагаются:

- Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;

ЛИСТ
согласования рабочей программы

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

код и наименование

Профиль: Графический дизайн

Дисциплина: Б.1.В.ДВ.1.2 Информационные технологии в дизайне

Форма обучения: очная

(очная, очно-заочная, заочная)

Год набора 2015

РЕКОМЕНДОВАНА заседанием кафедры
Кафедра дизайна

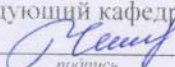
наименование кафедры

протокол № 1 от "29" августа 2016 г.

Ответственный исполнитель, заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры

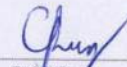


подпись

О.Б. Чепурова

расшифровка подписи

Исполнители:



подпись

С.В. Рябов

расшифровка подписи

должность

должность

подпись

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование



личная подпись

О.Б. Чепурова

расшифровка подписи

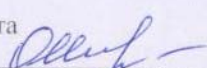
Заведующий отделом комплектования научной библиотеки

Н.Н. Грицай

расшифровка подписи

личная подпись

Уполномоченный по качеству факультета



личная подпись

расшифровка подписи

О.Е. Швачкина

Рабочая программа зарегистрирована в ОИОТ ЦИТ

Начальник отдела информационных образовательных технологий ЦИТ

Е.В. Дырдина

расшифровка подписи

личная подпись