

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.05.2023 15:17:01  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2020

Челябинск 2023

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 августа 2020 г. № 954).

Авторы-составители Банников В.С.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи,  
кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля).....	3
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....	3
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся .....	4
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....	5
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....	10
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....	10
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....	11
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....	12
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем .....	15
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....	16

# 1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

## 1.1. Наименование дисциплины

Компьютерные технологии в дизайне

## 1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками в сфере компьютерных технологий графического дизайна. Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» нацелена на изучение основ компьютерных технологий и развитие у студентов навыков компьютерного мышления, необходимых для создания, проектирования и выполнения графической части проекта, основанной на взаимодействии технологического и художественного проектирования, давая логически обоснованную систему профессионально-практических навыков и знаний.

## 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- выбор и рациональное использование конкретных компьютерных технологий в практике;
- обмен информации между различными программными средствами;
- использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений;
- поиск необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи;
- определять типологию объектов компьютерного графического дизайна;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся отношения к историческому прошлому и настоящему в сфере компьютерной культуры.
- 

## 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-10. Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.2. описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3. навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.

ОПК-6. Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ОПК-6.1. Информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; рынок программных средств информационных технологий в дизайне; основные требования информационной безопасности;
	ОПК-6.2. Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; ориентироваться в терминах и определениях; выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике;
	ОПК-6.3. Навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
ПК-6. Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайнерской деятельности;
	ПК-6.2. применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн среды.

#### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

##### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>4</b>	<b>4</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>144</b>	<b>144</b>
Аудиторные занятия, час.	34	34
Лекции, час.	14	14
Практические и семинарские занятия, час.	20	20
Самостоятельная работа	110	110
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	экзамен	экзамен

#### 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

##### 5.1. Содержание дисциплины

###### Раздел I. Введение в 2d графику

**Тема 1.** Интерфейс Corel DRAW, основные инструменты

**Тема 2.** Создание и управление простейшими объектами.

**Тема 3.** Особенности построения чертежей средствами программы CorelDraw.

###### РАЗДЕЛ II. Введение в 3d графику

**Тема 1.** Интерфейс программы ArchiCAD. Создание двумерных элементов графических примитивов.

**Тема 2.** Редактирование объектов

**Тема 3.** Создание специализированных конструктивных элементов.

**Тема 4.** Работа с библиотекой объектов.

**Тема 5.** Редактирование объектов в пространстве.

**Тема 6.** Визуализация элементов проекта: разрезы, фасады, интерьеры. Двумерные изображения.

## 5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
3 семестр					
Раздел I. Введение в 2d графику					
Тема 1. Интерфейс Corel DRAW, основные инструменты	16	12	4	2	2
Тема 2. Создание и управление простейшими объектами.	16	12	4	2	2
Тема 3. Особенности построения чертежей средствами программы CorelDraw.	16	12	4	2	2
Итого по разделу I	48	36	12	6	6
РАЗДЕЛ II. Введение в 3d графику					
Тема 1. Интерфейс программы ArchiCAD. Создание двумерных элементов графических примитивов.	16	12	4	2	2
Тема 2. Редактирование объектов	16	12	4	2	2
Тема 3. Создание специализированных конструктивных элементов.	15	12	3	1	2
Тема 4. Работа с библиотекой объектов.	15	12	3	1	2
Тема 5. Редактирование объектов в пространстве.	15	12	3	1	2
Тема 6. Визуализация элементов проекта: разрезы, фасады, интерьеры. Двумерные изображения	19	14	5	1	4
Итого по разделу II	96	74	22	8	14
Итого изучено за 3 семестр	144	110	34	14	20
зачёт					
Итого изучено по дисциплине	144	110	34	14	20
Всего зачетных единиц	4				

## 2.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час	Формируемые компетенции
<b>3 семестр</b>			
<b>Раздел I. Введение в 2d графику</b>			
<b>Тема 1.</b> Интерфейс Corel DRAW, основные инструменты	Элементы интерфейса Corel DRAW. Список горячих клавиш Corel DRAW. Основные инструменты.	<b>2</b>	ОК-10 ОПК-6 ПК-6

<b>Тема 2.</b> Создание и управление простейшими объектами.	Копирование. Перемещение. Вращение. Текстуры. Прозрачность. Эффект падающей тени.	<b>2</b>	ОПК-6 ПК-6
<b>Тема 3.</b> Особенности построения чертежей средствами программы CorelDraw.	Толщины линий. Преобразования прямоугольников – объединение, вырезание. Нанесение размеров. Копирование. Заливка цветом.	<b>2</b>	ОПК-6 ПК-6
<b>РАЗДЕЛ II. Введение в 3d графику</b>			
<b>Тема 1.</b> Интерфейс программы ArchiCAD. Создание двумерных элементов графических примитивов.	Меню. Панели инструментов. Палитры. Система помощи.	<b>2</b>	ОК-10 ОПК-6 ПК-6
<b>Тема 2.</b> Редактирование объектов	Инструменты выделения объектов. Группировка элементов. Объектная привязка. Методы редактирования объектов. Передача параметров. Блокирование объектов.	<b>2</b>	ОК-10 ПК-6
<b>Тема 3.</b> Создание специализированных конструктивных элементов.	Настройка параметров этажей. Формирование плана этажа.	<b>1</b>	ОПК-6 ПК-6
<b>Тема 4.</b> Работа с библиотекой объектов.	Работа с библиотекой стандартных элементов. Проектирование дверей. Проектирование окон. Проектирование лестниц. Источники света.	<b>1</b>	ОК-10 ОПК-6
<b>Тема 5.</b> Редактирование объектов в пространстве.	Инструменты выбора объектов. редактирование трёхмерных объектов.	<b>1</b>	ОК-10 ОПК-6 ПК-6
<b>Тема 6.</b> Визуализация элементов проекта: разрезы, фасады, интерьеры. Двумерные изображения	Разрезы. Фасады. Интерьеры. Связывание видов.	<b>1</b>	ОК-10 ПК-6



## 2.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>3 семестр</b>				
<b>Раздел I. Введение в 2d графику</b>				
<b>Тема 1.</b> Интерфейс Corel DRAW, основные инструменты	Элементы интерфейса Corel DRAW. Список горячих клавиш Corel DRAW. Основные инструменты.	2	ОК-10 ОПК-6 ПК-6	Тест
<b>Тема 2.</b> Создание и управление простейшими объектами.	Создание и управление простейшими объектами. Управление цветом, Цветовые модели, палитры.	2	ОК-10 ПК-6	Тест.
<b>Тема 3.</b> Особенности построения чертежей средствами программы CorelDraw.	Создание чертежей квартиры средствами программы CorelDraw	2	ОПК-6 ПК-6	Кейс-задача
<b>РАЗДЕЛ II. Введение в 3d график</b>				
<b>Тема 1.</b> Интерфейс программы ArchiCAD. Создание двумерных элементов графических примитивов.	Элементы интерфейса ArchiCAD. Комбинации клавиш командного меню File (Файл). Меню Options (Параметры). Команды подменю Work Environment (рабочая среда). Окно настройки рабочей среды. Список горячих клавиш ArchiCAD.	2	ОК-10 ОПК-6 ПК-6	Тест.
<b>Тема 2.</b> Редактирование объектов	Редактирование без изменения формы. Редактирование с изменением формы.	2	ОК-10 ПК-6	Тест
<b>Тема 3.</b> Создание специализированных конструктивных элементов.	Стены. Проектирование балок. Колонны. Перекрытия. Крыши.	2	ОПК-6 ПК-6	Кейс-задача
<b>Тема 4.</b> Работа с библиотекой объектов.	Настройка параметров двери. Создание дверей. Настройка параметров окна. Создание окон. Настройка параметров лестниц. Создание и редактирование лестниц.	2	ОК-10 ОПК-6	Тест. Расчетно-графическая работа

<b>Тема 5.</b> Редактирование объектов в пространстве.	Циклический перебор объектов. Быстрый выбор. Редактирование на плане этажа. Редактирование в трёхмерном пространстве. волшебная палочка.	2	ОК-10 ОПК-6 ПК-6	Кейс-задача
<b>Тема 6.</b> Визуализация элементов проекта: разрезы, фасады, интерьеры. Двумерные изображения	Настройки. Построение. Редактирование разрезов. Варианты построения.	4	ОК-10 ПК-6	Кейс-задача

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Раздел I. Введение в 2d графику</b>				
<b>Тема 1.</b> Интерфейс Corel DRAW, основные инструменты	Элементы интерфейса Corel DRAW. Список горячих клавиш Corel DRAW. Основные инструменты.	12	ОК-10 ОПК-6 ПК-6	Тест
<b>Тема 2.</b> Создание и управление простейшими объектами.	Создание и управление простейшими объектами. Управление цветом, Цветовые модели, палитры.	12	ОК-10 ПК-6	Тест.
<b>Тема 3.</b> Особенности построения чертежей средствами программы CorelDraw.	Создание чертежей квартиры средствами программы CorelDraw	12	ОПК-6 ПК-6	Кейс-задача
<b>РАЗДЕЛ II. Введение в 3d графику</b>				
<b>Тема 1.</b> Интерфейс программы ArchiCAD. Создание двумерных элементов графических примитивов.	Элементы интерфейса ArchiCAD. Комбинации клавиш командного меню File (Файл). Меню Options (Параметры). Команды подменю Work Environment (рабочая среда). Окно настройки рабочей среды. Список горячих клавиш ArchiCAD.	12	ОК-10 ОПК-6 ПК-6	Тест.
<b>Тема 2.</b> Редактирование объектов	Редактирование без изменения формы. Редак-	12	ОК-10 ПК-6	Тест

	тирование с изменением формы.			
<b>Тема 3.</b> Создание специализированных конструктивных элементов.	Стены. Проектирование балок. Колонны. Перекрытия. Крыши.	12	ОПК-6 ПК-6	Кейс-задача
<b>Тема 4.</b> Работа с библиотекой объектов.	Настройка параметров двери. Создание дверей. Настройка параметров окна. Создание окон. Настройка параметров лестниц. Создание и редактирование лестниц.	12	ОК-10 ОПК-6	Тест. Расчетно-графическая работа
<b>Тема 5.</b> Редактирование объектов в пространстве.	Циклический перебор объектов. Быстрый выбор. Редактирование на плане этажа. Редактирование в трёхмерном пространстве. волшебная палочка.	12	ОК-10 ОПК-6 ПК-6	Кейс-задача
<b>Тема 6.</b> Визуализация элементов проекта: разрезы, фасады, интерьеры. Двумерные изображения	Настройки. Построение. Редактирование разрезов. Варианты построения.	14	ОК-10 ПК-6	Кейс-задача

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1. Adobe illustrator CS3: официальный учебный курс [Текст] / пер.с англ. - М.: Триумф, 2008. - 464с.: ил.

2. Adobe soundbooth CS3: официальный учебный курс [Текст] / пер.с англ. - М.: Триумф, 2008. - 208с.: ил.

3. Корабельникова, Г.Б. Adobe Photoshop 7 в теории и на практике [Текст] / Г.Б. Корабельникова, Ю.А. Гурский, А.В. Жвалевский. - 2-е изд., испр. - Мн.: Новое знание, 2003. - 560с.: ил.

4. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М.: Юрайт, 2017. - 219 с.

5. Горелик, А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 [Текст] / А.Г. Горелик. - СПб.: БХВ-Петербург, 2018. - 528с.: ил.

5. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и

повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 272с.: ил.

6. Мюллер-Брокманн, Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немца Л. Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2018. - 184с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование: учебник и практикум / А. С. Акопов. — Москва: Юрайт, 2020. — 389 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456787> (дата обращения: 14.05.2020).

2. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/449497> (дата обращения: 14.05.2020).

3. Колошкіна, И. Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкіна, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 233 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/447417> (дата обращения: 14.05.2020).

### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Туэмлоу, Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи [Текст] / Э. Туэмлоу. - М.: АСТ, 2006. - 256с.: ил

2. Черткова, Е. А. Компьютерные технологии обучения: учебник для вузов / Е. А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 250 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452449> (дата обращения: 14.05.2020).

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

### **Электронные образовательные ресурсы**

1. Бесшовные текстуры. <http://render911.ru/>
2. Программа для дизайна на русском. <http://www.amssoft.ru/lp/dint/st-programma-dlya-disaina-interjera.php>
3. Мастер-классы. Рендер. <http://render.camp/learn/classes/>
4. Настройка физической камеры V-Ray. <http://superuroki.ru/posts/vray-phys-cam-setup/>
5. Настройки V-Ray Physical Camera. <http://apartanen.livejournal.com/1856.html>
6. Супер уроки. <http://superuroki.ru/>
7. Визуализация в ArchiCAD, настройка материалов и освещения комнат. <http://studyas.com/programmy-dlya-dizajna-interera/archicad/vizualizatsiya-v-archicad>
8. Владимир Болоткин. Блог. <http://www.bolotkinvladimir.com/2010/10/making-of-inception-part-iii.html>
9. Библиотека профессиональных 3d полезностей. <http://ru.renderstuff.com/>

10. Карты отражений Reflection Maps в 3D Max.

<http://topviewport.com/index.php?newsid=212>

11. V-ray уроки как рендерить сетку. [http://3deasy.ru/vray\\_uroki/renderit-setku.php](http://3deasy.ru/vray_uroki/renderit-setku.php).

12. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>

13. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>

## **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Цель дисциплины**

Изучение способов и методов создания дизайн - проектов на различных этапах проектирования объектов среды.

### **Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- выработка навыков осуществлять выбор средств и методов технологической обработки деталей швейных изделий, способов декорирования, приемов и метода конструирования объектов проектирования.
- овладение навыками работы с различным материалом.

Содержание методических рекомендаций включает:

- цели и задачи изучения дисциплины;
- структура курса и конкретизированы отдельные модули, составляющие курс
- советы по планированию и организации времени, отведенного на изучение дисциплины;
- описание последовательности действий студента, или «сценарий изучения дисциплины»;
- рекомендации по использованию материалов учебно-методического комплекса;
- рекомендации по работе с литературой;
- советы по подготовке к экзамену (зачету);
- разъяснения по поводу работы по выполнению домашних заданий и т.д.
- список рекомендуемой литературы.

### **Советы по планированию и организации времени, необходимого для изучения дисциплины.**

Рекомендуется следующим образом организовать время, необходимое для изучения дисциплины:

Работа с литературой – 1 час в неделю.

Работа с аналогами – 2 часа в неделю.

Подготовка к практическому занятию – не менее 1 час.

### **Описание последовательности действий студента («сценарий изучения дисциплины»).**

Для понимания материала и качественного его усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. В течение недели выбрать время для работы с литературой и аналогами фактуры материалов.

2. При подготовке к практическим занятиям следующего дня, необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий необходимо сначала понять задачу, просмотреть и подготовить подборку материалов, подходящих по пластике для воплощения задания в материале. Затем понять какими спосо-

бами и методами проектирования нужно решить эту задачу. Подобрать инструменты для выполнения этого задания. Весь собранный и подготовленный материал принести на урок.

### **Рекомендации по использованию материалов рабочей программы.**

Рекомендуется использовать текст лекций преподавателя (если он имеется), пользоваться рекомендациями по изучению дисциплины; использовать литературу, рекомендуемую составителями программы; использовать вопросы к экзамену, примерные контрольные задания. Учесть требования, предъявляемые к студентам и критерии оценки знаний.

### **Указания по организации работы с контрольно-измерительными материалами, по выполнению домашних заданий.**

При выполнении домашних заданий необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий нужно сначала понять, что требуется выполнить, какой теоретический материал нужно использовать, наметить план выполнения задания. Обдумать ход решения и поработать при необходимости с аналогами по конкретному заданию.

### **Советы при подготовке к зачету**

При подготовке к зачету следует в первую очередь обратить внимание на определения основных понятий курса, формулировки основных тем. Определение должно формулироваться точно, любая неточность в формулировке определения, как правило, приводит к тому, что оно становится неверным.

Во время сдачи зачета и для успешного его выполнения оптимальна следующая стратегия: просмотреть все пройденные за семестр темы, просмотреть наличие всех выполненных заданий по темам семестра, выполнить зачетный проект и предоставить в виде подачи проектного материала на просмотр.

### **Советы по организации самостоятельной работы.**

В связи с введением в образовательный процесс нового Федерального государственного образовательного стандарта все более актуальной становится задача организации самостоятельной работы студентов. Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, при выполнении заданий, решении разноуровневых задач и заданий, выполнении расчетно-графических работ, к устным ответам на практическом занятии; к докладам, сообщениям по теме, к докладам по проектам. Самостоятельная работа, включает освоение теоретической составляющей и выполнение проектных задач.

Самостоятельная работа студентов является одной из основных форм внеаудиторной работы при реализации учебных планов и программ. По дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне» практикуются следующие виды и формы самостоятельной работы студентов:

- изучение аналогов интерфейсов программ по электронным источникам;
- изучение рекомендованной литературы;
- выполнение практических работ по теме;
- выполнение домашнего задания по теме;
- поиск и выполнение творческого задания по заданной теме;
- подготовка материала-презентации.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Студент в процессе обучения должен не только освоить учебную программу, но и приобрести навыки самостоятельной работы. Студенту предоставляется возможность работать во время учебы более самостоятельно, чем учащимся в средней школе. Студент должен уметь планировать и выполнять свою работу.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности и требования к уровню самостоятельности выпускников для того, чтобы за период обучения искомый уровень был достигнут.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Виды самостоятельных работ

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: - аудиторная; - внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Содержание внеаудиторной самостоятельной определяется в соответствии с рекомендуемыми видами заданий согласно примерной и рабочей программ учебной дисциплины.

Согласно Положению об организации внеаудиторной самостоятельной работы студентов на основании компетентностного подхода к реализации профессиональных образовательных программ, видами заданий для внеаудиторной самостоятельной работы являются:

- для овладения знаниями: чтение текста (учебника, первоисточника, дополнительной литературы), составление плана текста, графическое изображение структуры текста, конспектирование текста, выписки из текста, работа аналогами, ознакомление с нормативными документами, учебно-исследовательская работа, использование аудио - и видеозаписей, компьютерной техники и Интернета и др.

- для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекции, повторная работа над учебным материалом (учебника, первоисточника, дополнительной литературы, аудио и видеозаписей), работа с аналогами, эскизное проектирование, конструирование, макетирование, составление проектного плана, ответ на контрольные вопросы, аналитическая подготовка мультимедиа сообщений/докладов к выступлению на семинаре (конференции), материалов-презентаций, подготовка к итоговому просмотру.

- для формирования умений: решение задач и упражнений по образцу, решение вариативных задач, выполнение чертежей, схем, выполнение расчетов, решение ситуационных (профессиональных) задач, проектирование и моделирование разных видов и компонентов профессиональной деятельности, опытно экспериментальная работа, рефлексивный анализ профессиональных умений с использованием аудио- и видеотехники и др.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в смешанной форме.

Виды внеаудиторной самостоятельные работы студентов:

- отработка изучаемого материала по печатным и электронным источникам, конспектам лекций;
- изучение аналогов с использованием рекомендованной литературы;
- ведение практических работ по теме;
- выполнение домашнего задания по теме
- подготовка информационных сообщений, докладов с компьютерной презентацией;
- подготовка материала-презентации.

Чтобы развить положительное отношение студентов к внеаудиторной самостоятельной работе студентов, следует на каждом ее этапе разъяснять цели работы, контролировать понимание этих целей студентами, постепенно формируя у них умение самостоятельной постановки задачи и выбора цели.

Оценка вашей успешности ведется в традиционной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и отражается в электронном журнале, рассчитывается по формуле, в которой видам самостоятельной работы может быть присвоен разный вес – от 1 до 4; определены критерии оценивания в тестовой форме контроля: от 30 % до 59% правильных ответов в тесте – «удовлетворительно»; 60% – 79 % – «хорошо»; 80% -100% «отлично».

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы, к чему имеют доступ и ваши родители.

По результатам выполнения СРС можно определить текущую успеваемость и рейтинг студента. Своевременная сдача работ, выполненных самостоятельно или на аудиторных занятиях, межсессионных заданий стимулируется ограничением сроков их приема, дополнительными баллами к весу оценки, установленной ранее и влияющей на окончательную оценку.

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

При изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» обучающимися и научно-педагогическими работниками используется следующее программное обеспечение и информационно-справочные системы:

Eclipse java luna SR1 win32

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений

Mozilla Firefox

Adobe Flash Player ActiveX

Adobe Flash Player Plugin

Adobe Reader

ESET Endpoint Antivirus

Microsoft™ Windows® 7 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery

id700549166)

Windows® Internet Explorer® 11 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery

id700549166)

Microsoft™ Office®

Компоненты Windows Live

Xampp

IrfanView

Java 7

Google Chrome

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс



### Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

### 11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна № 332	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b> Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата

		<p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
--	--	---