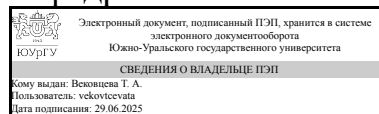


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



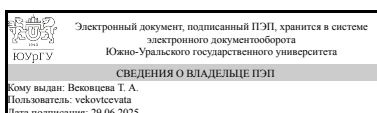
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.04 Информационные технологии и компьютерные средства проектирования
для направления 54.03.01 Дизайн
уровень Бакалавриат
профиль подготовки Графический дизайн
форма обучения очно-заочная
кафедра-разработчик Технология и дизайн

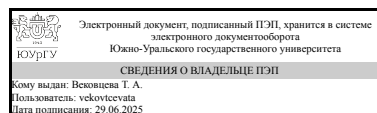
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц.,
заведующий кафедрой



Т. А. Вековцева

1. Цели и задачи дисциплины

Цели освоения дисциплины заключаются в подготовке студентов к профессиональному исполнению дизайнерских разработок, презентаций курсовых и дипломных работ по основному предмету. Дать возможность студентам представить свою работу с помощью двухмерной графики, трёхмерной графики, редакторов видео и аудио файлов. Системное рассмотрение компьютерной графики с точки зрения возможности применения программных средств в дизайне. Задачи освоения дисциплины – освоить технические средства, программное, методическое и инструментальное обеспечение компьютерной графики; научиться выполнять плоские графические изображения, коллажи и иллюстрации в векторных и растровых программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Создавать анимированные презентационные ролики в Adobe Animate. Выполнять объёмные графические изображения и видеоряд в программе Autodesk 3ds Max. Создание печатной продукции в программе для профессиональной вёрстки в Adobe InDesign. Видеомонтаж и анимация векторной и растровой графики в программах Adobe After Effects.

Краткое содержание дисциплины

Дисциплина содержит следующие разделы: Графический редактор Adobe Illustrator, Многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop, Adobe InDesign - вёрстка буклетов, газет, журналов, создание интерактивных книг. 3ds Max - основы трехмерной компьютерной графики и анимации, моделирование и анимация персонажей в Autodesk 3ds max, Adobe Animate - разработка мультимедийных презентаций, Adobe After Effects - создание аудио, видеомонтажа и анимации.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Знает: современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий Умеет: синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий Имеет практический опыт: решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных

	интерактивных и цифровых технологий
ПК-4 Способен участвовать в разработке дизайн-проекта с учетом технологических особенностей производственного процесса, в выполнении моделей объекта дизайна или его элементов в макете	Знает: основные понятия и терминологию информационных технологий и компьютерного проектирования; принципы работы с программами компьютерного проектирования; пути интеграции различных программных решений для комплексной разработки проектов; законодательные и правовые аспекты использования программного обеспечения и защиты авторских прав Умеет: эффективно пользоваться программами для проектирования и визуализации проектов; анализировать и интерпретировать техническое задание клиента, преобразовывая его в рабочий проект; оптимизировать процессы проектирования и документирования проектов с помощью цифровых инструментов Имеет практический опыт: в области работы с профессиональными программами для проектирования и визуализации

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Основы художественного литъя, Основы типографики, Шрифт	Проектирование комплексных визуальных систем

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Шрифт	Знает: типологию шрифтовых знаков, взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта, внутрибуквенных, межбуквенных и межстрочных пробелов, правила отбивок абзацев, групп абзацев, заголовков Умеет: использовать основные приемы и способы передачи шрифтового изображения посредством различных техник шрифтовой графики, использовать различные графические материалы, цвет и инструменты, в том числе цифровые Имеет практический опыт: работы с настольной издательской системой Adobe InDesign, предпечатной подготовки полиграфических макетов; применения современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий в дизайн-проектировании
Основы типографики	Знает: законы и виды верстки Умеет: выполнять верстку материала в соответствии с

	поставленной задачей, выбирая подходящие шрифтовые и композиционные решения Имеет практический опыт: использования текстовых редакторов и настольных издательских систем для создания типографских работ
Основы художественного литья	Знает: основные виды художественного литья, современные технологии изготовления литых объектов дизайна Умеет: выбирать современные технологии для изготовления литых объектов дизайна Имеет практический опыт:

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 з.е., 216 ч., 63 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах		
		Номер семестра		
		6	7	8
Общая трудоёмкость дисциплины	216	72	72	72
<i>Аудиторные занятия:</i>	48	16	16	16
Лекции (Л)	8	8	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	40	8	16	16
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	153	51,75	51,75	49,5
Подготовка к экзамену по разделу "Моушн анимация"	36	0	0	36
Подготовка к зачету по разделу "Создание многостраничных документов в редакторе верстки"	30	30	0	0
Выполнение семестровых и контрольных заданий по разделу "Создание многостраничных документов в редакторе верстки"	11	11	0	0
Подготовка к зачету по разделу "Основы трехмерной компьютерной графики"	30,75	0	30.75	0
Выполнение семестровых и контрольных заданий по разделу "Моушн анимация"	13,5	0	0	13.5
Изучение основ 3D моделирования: построение сцены, настройка света и наложение материалов	21	0	21	0
Подготовка к зачетам по разделу "Мультимедиа и компьютерная анимация"	10,75	10.75	0	0
Консультации и промежуточная аттестация	15	4,25	4,25	6,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет	зачет	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Мультимедиа и компьютерная анимация	16	8	8	0
2	Основы трехмерной компьютерной графики	16	0	16	0

3	Моушн анимация	16	0	16	0
---	----------------	----	---	----	---

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Программы анимации. Интерфейс программы для компьютерной анимации. Виды и принципы анимации.	2
2	1	Анимация формы в редакторе компьютерной анимации.	2
3	1	Импорт видео. Покадровая анимация	2
4	1	Экспорт видео и интерактивных файлов в редакторе компьютерной анимации.	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Работа с интерфейсом программы для компьютерной анимации. Изучение видов и принципов анимации. Создание заготовок для покадровой анимации	2
2	1	Работа с кадрами. Анимация формы в редакторе компьютерной анимации.	2
3	1	Импорт видео. Покадровая анимация с применением импорта. Работа с видео и звуком. Создание простого видео.	2
4	1	Экспорт видео и интерактивных файлов в редакторе компьютерной анимации. Обработка видео. Создание презентации с итоговым продуктом.	2
5	2	Интерфейс программы 3D моделирования. Моделирование на основе примитивов.	4
6	2	Построение и моделирование на основе сплайнов	4
7	2	Наложение материалов, текстур и фактур. Камера. Источники освещения	4
8	2	Визуализация объемного изображения.	4
9	3	Интерфейс редактора для шейповой анимации. Создание проекта.	4
10	3	Анимация векторной графики. Анимация объемной 3D графики. Использование эффектов.	4
11	3	Наложение звуковой дорожки на моушн анимацию	4
12	3	Экспорт файлов в видео формат. Создание презентации итогового продукта.	4

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к экзамену по разделу "Моушн анимация"	Колесова А.А Компьютерные технологии: видеомонтаж и анимация. Методические указания по самостоятельной работе студентов – Челябинск, 2017. – 9 с. Мишенев, А. И. Adobe After Effects CS4.	8	36

	Видеокнига / А. И. Мишенев. — Москва : ДМК Пресс, 2012. — 152 с.		
Подготовка к зачету по разделу "Создание многостраничных документов в редакторе верстки"	Френч, Н. Профессиональная верстка в InDesign : руководство / Н. Френч ; под научной редакцией И. Л. Люско, И. Ю. Орлова ; перевод с английского Н. А. Князевой. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 366 с.	6	30
Выполнение семестровых и контрольных заданий по разделу "Создание многостраничных документов в редакторе верстки"	Френч, Н. Профессиональная верстка в InDesign : руководство / Н. Френч ; под научной редакцией И. Л. Люско, И. Ю. Орлова ; перевод с английского Н. А. Князевой. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 366 с.	6	11
Подготовка к зачету по разделу "Основы трехмерной компьютерной графики"	1. Архитектурная визуализация (Autodesk 3ds Max + Corona Render) : методические указания / составитель Д. С. Рыбакова. — Самара : АСИ СамГТУ, 2018. — 59 с. 2. Бондаренко, С. В. Основы 3ds Max 2009 : учебное пособие / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. — 2-е изд. — Москва : ИНТУИТ, 2016. — 336 с.	7	30,75
Выполнение семестровых и контрольных заданий по разделу "Моушн анимация"	Мишенев, А. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига / А. И. Мишенев. — Москва : ДМК Пресс, 2012. — 152 с. Баженов, А. С. Кино-, видеомонтаж: практикум : учебное пособие / А. С. Баженов. — Кемерово : КемГИК, 2020. — 52 с.	8	13,5
Изучение основ 3D моделирования: построение сцены, настройка света и наложение материалов	1. Технология трехмерного моделирования и текстурирования объектов в Blender 3d и 3d Max : учебное пособие / А. А. Кузьменко, А. Д. Гладченков, В. А. Шкаберин [и др.]. — Москва : ФЛИНТА, 2019. — 142 с. 2. Ложкина, Е. А. Проектирование в среде 3ds Max : учебное пособие / Е. А. Ложкина, В. С. Ложкин. — Новосибирск : НГТУ, 2019. — 180 с.	7	21
Подготовка к зачетам по разделу "Мультимедиа и компьютерная анимация"	Купряшкин, А. Г. Мультимедиа-технологии : учебное пособие / А. Г. Купряшкин. — Норильск : НГИИ, 2018. — 127 с.	6	10,75

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитыва-
------	----------	--------------	-----------------------	-----	------------	---------------------------	----------

			мероприятия				ется в ПА
1	6	Текущий контроль	КТ 1. Раздел: Мультимедиа и компьютерная анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов за задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
2	6	Текущий контроль	КТ 2. Раздел: Мультимедиа и компьютерная анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов за задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
3	6	Текущий контроль	КТ 3. Раздел: Мультимедиа и компьютерная анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов за задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
4	6	Проме- жуточная аттестация	КТ 4. Раздел: Мультимедиа и компьютерная анимация	-	10	Критерии начисления тах баллов за задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
5	7	Текущий контроль	КТ 1. Раздел: Основы трехмерной компьютерной графики	1	20	Критерии начисления тах баллов: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
6	7	Текущий контроль	КТ 2. Раздел: Основы трехмерной компьютерной графики	1	20	Критерии начисления тах баллов: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2	зачет

						балла.	
7	7	Текущий контроль	КТ 3. Раздел: Основы трехмерной компьютерной графики	1	20	Критерии начисления max баллов: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2 балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
8	7	Текущий контроль	КТ 4. Раздел: Основы трехмерной компьютерной графики	1	10	Критерии начисления max баллов за задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2 балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	зачет
9	7	Промежуточная аттестация	КТ 5. Раздел: Основы трехмерной компьютерной графики	-	10	Критерии оценивания: Проверка и защита контрольных заданий по программе Autodesk 3ds max. Список заданий выдается в первую неделю семестра. В день зачёта студент демонстрирует и сдает преподавателю 3ds сцену и видеоролик avi формата. Видеоролик и 3ds файлы, созданные за семестр. В процессе демонстрации альбома проверяется: соответствие содержимого техническому заданию; работоспособность в различных режимах. На защиту студент предоставляет: 1. 3d анимационные работы упражнения. 2. 3d сцена. Защита видео работы выполняется в комиссии, состоящей из одного и более преподавателей. На защите студент коротко (3-5 мин.) докладывает об основных способах создания графики, и отвечает на вопросы членов комиссии. Если все задания выполнены в полном объеме, отвечают всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 10 баллам. Если представлены все задания, но выполнены с существенными погрешностями, или не соответствуют проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 8 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий,	зачет

						и они удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 6 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они не удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 4 баллам.	
10	8	Текущий контроль	КТ 1. Раздел: Моушн анимация	1	20	Критерии начисления тах баллов за каждое задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	экзамен
11	8	Текущий контроль	КТ 2. Раздел: Моушн анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов за задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	экзамен
12	8	Текущий контроль	КТ 3. Раздел: Моушн анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	экзамен
13	8	Текущий контроль	КТ 4. Раздел: Моушн анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла; творческое исполнение автора - 2 балла.	экзамен
14	8	Текущий контроль	КТ 5. Раздел: Моушн анимация	1	10	Критерии начисления тах баллов за каждое задание: текущая работа выполнена в полном объеме - 4 балла; текущая работа выполнена в соответствии с заданием – 2балла; качество выполненной работы соответствует заданию (аккуратность и внимание к деталям) - 2 балла;	экзамен

						творческое исполнение автора - 2 балла.	
15	8	Текущий контроль	КТ 6. Итоговый проект. шейповая анимация	1	10	Критерии оценивания: Проверка и защита контрольных заданий по программе Adobe After Effects. Список заданий выдается в первую неделю семестра. В день зачёта студент демонстрирует и сдает сценарий, раскадровку и видеоролики avi или mpeg формате. Все видеоролики и упражнения, созданные за семестр. В процессе демонстрации ролика проверяется: соответствие содержимого техническому заданию; работоспособность в различных режимах. На защиту студент предоставляет: 1. Анимационные работы упражнения. 2. Раскадровка, режиссерский сценарий. Защита работ выполняется перед группой студента, одним и более преподавателями. На защите студент коротко (3-5 мин.) докладывает об основных способах создания анимации, и отвечает на вопросы членов комиссии. Если все задания выполнены в полном объеме, отвечают всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 10 баллам. Если представлены все задания, но выполнены с существенными погрешностями, или не соответствуют проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 8 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 6 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они не удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 4 баллам.	экзамен

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
------------------------------	----------------------	---------------------

зачет	Проверка и защита контрольных заданий по изучению графических редакторов. Список заданий выдается в первую неделю семестра. В последний день семестра студент демонстрирует и сдает преподавателю альбом, в виде интерактивного pdf файла. В альбоме содержатся все графические работы, созданные за семестр. В процессе демонстрации альбома проверяется: соответствие содержимого техническому заданию; работоспособность в различных режимах. На защиту студент предоставляет: 1. Альбом графических работ, с названиями и пояснениями к каждому упражнению. 2. Электронную книгу состоящую из упражнений. Защита графической интерактивной работы выполняется ведущему. На защите студент коротко (3-5 мин.) докладывает об основных способах создания графики, и отвечает на вопросы членов комиссии. Если все задания выполнены в полном объеме, отвечают всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 10 баллам. Если представлены все задания, но выполнены с существенными погрешностями, или не соответствуют проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 8 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 6 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они не удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 4 баллам.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения
зачет	Проверка и защита контрольных заданий по изучению графического редактора. Список заданий выдается в первую неделю семестра. В последний день семестра студент демонстрирует и сдает преподавателю видеоролик avi формата. В видеоролике содержатся все графические работы, созданные за семестр. В процессе демонстрации альбома проверяется: соответствие содержимого техническому заданию; работоспособность в различных режимах. На защиту студент предоставляет: 1. Альбом графических работ, с названиями и пояснениями к каждому упражнению. 2. Электронную книгу состоящую из упражнений. Защита графической интерактивной работы выполняется в комиссии, состоящей не менее, чем из двух преподавателей. На защите студент коротко (3-5 мин.) докладывает об основных способах создания графики, и отвечает на вопросы членов комиссии. Если все задания выполнены в полном объеме, отвечают всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 10 баллам. Если представлены все задания, но выполнены с существенными погрешностями, или не соответствуют проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 8 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 6 баллам.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они не удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 4 баллам.	
экзамен	Проверка и защита контрольных заданий по изучению графического редактора. Список заданий выдается в первую неделю семестра. В последний день семестра студент демонстрирует и сдает преподавателю альбом, в виде интерактивного pdf файла. В альбоме содержатся все графические работы, созданные за семестр. В процессе демонстрации альбома проверяется: соответствие содержимого техническому заданию; работоспособность в различных режимах. На защиту студент предоставляет: 1. Альбом графических работ, с названиями и пояснениями к каждому упражнению. 2. Электронную книгу состоящую из упражнений. Защита графической интерактивной работы выполняется в комиссии, состоящей не менее, чем из двух преподавателей. На защите студент коротко (3-5 мин.) докладывает об основных способах создания графики, и отвечает на вопросы членов комиссии. Если все задания выполнены в полном объеме, отвечают всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 10 баллам. Если представлены все задания, но выполнены с существенными погрешностями, или не соответствуют проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 8 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 6 баллам. Если задания выполнено не в полном объеме, или отсутствует часть заданий, и они не удовлетворяют композиционно-технологические и проектные требования, то результат оценивания соответствует 4 баллам.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ПК-2	Знает: современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий	+				+	+	+	+	+	+	+			+	+
ПК-2	Умеет: синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий	+				+	+	+	+	+	+	+			+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: решения задач по выполнению проектов, навыками проведения	+				+	+	+	+	+	+	+			+	+

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Дополнительная литература	Учебно-методические материалы кафедры	Колесова А.А Компьютерные технологии: видеомонтаж и анимация. Методические указания по самостоятельной работе студентов – Челябинск, 2017. - 9 с. https://di.susu.ru/metodika.html

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)
3. Autodesk-Educational Master Suite (AutoCAD, AutoCAD Architecture, AutoCAD Civil 3D, AutoCAD Inventor Professional Suite, AutoCAD Raster Design, MEP, Map 3D, Electrical, 3ds Max Design, Revit Architecture, Revit Structure, Revit(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Зачет	207 (3г)	Компьютерный класс на 15 рабочих мест, включающий: компьютеры, звуковые колонки, устройства ввода графической информации. Видеопроектор, экран. Предустановленное программное обеспечение Windows, Microsoft Office.
Практические занятия и семинары	461 (3)	Компьютерный класс на 11 рабочих мест, включающий: компьютеры, звуковые колонки, устройства ввода графической информации. Видеопроектор, экран. Предустановленное программное обеспечение Windows, Microsoft Office.
Экзамен	461 (3)	Компьютерный класс на 11 рабочих мест, включающий: компьютеры, звуковые колонки, устройства ввода графической информации. Видеопроектор, экран. Предустановленное программное обеспечение Windows, Microsoft Office.
Лекции	461 (3)	Компьютерный класс на 14 рабочих мест, включающий: компьютеры, звуковые колонки, устройства ввода графической информации (графические планшеты). Видеопроектор, экран. Предустановленное программное обеспечение Windows, Microsoft Office.