

14

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«ОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»



«Утверждаю»  
Проректор по УМР  
Л.О. Штриплинг  
09 2016\_год

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

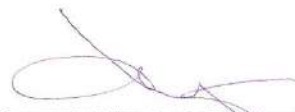
**Информационные технологии**

**54.04.01 «Дизайн»**

профиль подготовки – дизайн костюма.


Разработана в соответствии с ООП по направлению подготовки магистратуры 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки – «Дизайн костюма».

Программу составил:  
доцент каф. ДК


 / Ющенко О. В. /  
«30» 08 2016 г.

Обсуждена на заседании кафедры ДК, протокол № 1 от «30» 08 2016 г.

Зав. кафедрой ДК,  
член СДР, профессор

 / Г. В. Толмачёва /  
«30» 08 2016 г.

Руководитель магистерской программы  
к. искусствовед., доцент,  
доцент каф. «Дизайн и технологии медиаиндустрии»

 / Р. Ю. Овчинникова /  
«30» 08 2016 г.

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины *«Информационные технологии»*: формирование знаний студента компьютерных технологий для обеспечения наиболее качественного применения их в сфере индустрии дизайна, а также получение студентами необходимых теоретических знаний и практических навыков в области практической проектной деятельности. Данный курс раскрывает основные подходы к предпроектному и проектному анализу, способствует развитию самостоятельности мышления, использованию новых знаний в дизайн-проектировании в соответствии со специализацией, расширяет профессиональные возможности будущих дизайнеров.

Основной задачей изучения дисциплины является получение навыков, являющихся базовыми профессиональными навыками будущего дизайнера:

- формирование профессионального владения цифровыми технологиями, используемыми в дизайн-проектировании,
- изучение тенденций развития информационных технологий и вычислительной техники,
- получение навыков самостоятельного поиска информации с помощью сетевых ресурсов.
- Навыков самостоятельного овладения программными электронными ресурсами и реализации этих навыков в процессе воплощения проектной идеи или задачи.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина *«Информационные технологии»* (М.Б5.В.ОД.) относится к базовым дисциплинам. Студент, начинающий изучение дисциплины *«Информационные технологии»*, должен знать и уметь применять в своей профессиональной деятельности:

- осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы;
- выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;
- проводить предпроектные исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства;
- демонстрировать самостоятельное создание художественного образа, предметно-пространственной среды, промышленной серии, авторской коллекции или арт-объекта;
- демонстрировать навыки композиционного формообразования, различных видов изобразительного искусства и проектной графики; уметь работать с цветом и цветовыми композициями.
- получать необходимую информацию и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей;
- разрабатывать дизайн-прогнозы на основе предпроектных исследований;
- предлагать варианты композиционных, цветографических, эргономических решений;
- выполнять художественно-техническое редактирование.

Дисциплина входит в блок общепрофессиональных дисциплин и является базовой в структуре общепрофессиональных предметов специальности «Дизайн». Дисциплина опирается на знания академического рисунка и академической живописи, академической скульптуры и пластического моделирования, начертательной геометрии и технического рисунка, цветоведения и колористики, и сама является источником информации для дизайн-проектирования.

Компьютерные информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера являются доминирующими при решении задач дизайн-проектирования, что находит отражение в процессе подготовки специалиста. Применение дисциплины *«Информационные технологии»* позволяет решить следующие задачи: обеспечить технологическую подготовку, соответствующую социальному заказу, обусловленному информатизацией

современного общества; способствовать развитию творческой личности будущего специалиста.

В результате освоения дисциплины, студенты должны приобрести навыки анализа предметной области в терминах компьютерной графики, навыки предпроектного анализа и программной реализации профессиональных задач в условиях использования компьютерной графики на базе персональных компьютеров с привлечением различных программных и аппаратных средств.

- пользоваться современными информационными базами и графическими программами;
- проводить предпроектные исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства;
- разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования и прототипирования;
- уметь поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;
- устраивать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции
- выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;

Дисциплины, изучаемые одновременно: «Колористика», «Дизайн-проектирование» «Макетирование», «Творческие концепции в дизайне», «История и методология дизайн-проектирования», «Пластическое моделирование», «Текстильный дизайн», «Конструктивное моделирование».

Дисциплины, при изучении которых необходимо освоение данной дисциплины:

«Дизайн-проектирование», «Выполнение проекта в материале». «Научно-исследовательская работа», «Производственные практики», «Преддипломная практика».

### 3. Требования к результатам освоения дисциплины

**3.1.** В результате освоения дисциплины *«Информационные технологии»* должны быть сформированы следующие компетенции:

Шифр направления	Формируемая компетенция
54.04.01	<b>ОК-3</b> Способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности.
	<b>ОПК-6</b> способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности
	<b>ПК-6</b> информационно-коммуникативная деятельность: – готовностью демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владением приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессио-

**3.2.** В результате освоения дисциплины студент должен демонстрировать освоение указанными компетенциями по *дескрипторам «знания, умения, владения»*, соответствующие тематическим модулям дисциплины, и применимые в их последующем обучении и профессиональной деятельности:

**Знать:**

- 3.1. особенности научного познания и его роль в современной цивилизации; изменения в структуре информации в связи с культурно-историческими, психологическими и теоретическими предпосылками научной деятельности;
- 3.2. терминологическую лексику, стили делового общения, теорию логики и аргументации;
- 3.3. типологию композиционных средств и их взаимодействие, понятия о структуре формы, графические средства, приемы гармонизации костюма, психологические и эстетические характеристики цвета, содержание процессов проектной деятельности в области дизайна костюма;
- 3.4. основы авторских прав в дизайне;
- 3.5. современное состояние и перспективы развития дизайна;
- 3.6. основы специального рисунка; теорию колористики и художественных стилей;
- 3.7. основы инженерного обеспечения дизайна;
- 3.8. современные технологические процессы и способы использования оборудования для их реализации;
- 3.9. творческие методы поиска; методы и способы научного исследования в дизайне; структуру и функции моды, закономерности ее развития и прогнозирования; основы авторских прав в дизайне;
- 3.10. основы инженерного обеспечения дизайна; маркетинговое исследование; современные технологические процессы и способы использования оборудования для их реализации; экологические характеристики тканей и материалов ;
- 3.11. современные индивидуальные и коллективные приемы работы в дизайн – проектах; планирование содержания дизайн - программы с учетом специфики изменения цели проекта и назначения объекта; требования производства и условий труда; коммуникативные методы работы с творческим коллективом;
- 3.12. основные правовые аспекты профессиональной деятельности; организацию творческой и производственной деятельности дизайнеров и проектных коллективов; функциональные обязанности и стиль работы дизайнера;
- 3.13. особенности и проблемы современного дизайна, основные принципы и подходы к формированию эколого-сбалансированных объектов; основы проектирования и обеспечения безопасности жизнедеятельности в бытовой и профессиональной сфере;
- 3.14. возможности современных информационных технологий в развитии дизайна
- 3.15. основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне;
- 3.16. методы систематизации, анализа и отбора информации, проектирования баз данных, форматы обменных файлов;
- 3.17. способы представления, хранения, обработки, передачи, преобразования информации, цифровые методы, способы и средства получения, хранения, обработки изображений;
- 3.18. особенности растровой и векторной компьютерной графики;
- 3.19. особенности плоскостного компьютерного геометрического моделирования, редактирования графических объектов, создания художественных эффектов;

**Уметь:**

- У.1. пользоваться различными творческими методиками; определять набор последовательных проектных действий в зависимости от ситуационных задач или проектных исследований;
- У.2. уметь анализировать и синтезировать творческие идеи; уметь провести предпроектное исследование; уметь использовать теоретические и практические знания в сочетании с современными технологиями для решения производственных заданий;
- У.3. применять редакторы компьютерной графики для создания презентационных изображений проектируемого объекта
- У.4. представлять информацию в Интернет; применять для решения широкого класса за-

дач информационные и телекоммуникационные технологии: аудио и видеозапись, электронную почту, Интернет;

**У.5** использовать теоретические и практические знания в сочетании с современными технологиями для решения производственных заданий;

**У.6.** искать, извлекать, систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения профессиональных и учебных задач информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать её;

**У.7.** организовать поиск в каталогах, поисковых системах, ориентироваться в информационных потоках, выделять в них главное и необходимое;

**У.8.** пользоваться специальной документацией; специфицировать требования к проектным задачам;

**У.9.** выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи; выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения;

**У.10.** выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;

**У.11.** создавать оригинальный проект, пользоваться различными творческими методиками в области проектирования костюма и в области проектной графики;

**У.12.** выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; формулировать требования к проекту на этапе предпроектного анализа, проводить предпроектное исследование, определять набор последовательных проектных действий в зависимости от ситуационных задач или проектных исследований;

**У.13.** реализовывать практические навыки в условиях производства; разбираться в функциях и задачах предприятий; пользоваться специальной документацией; специфицировать требования к проектным задачам;

**У.14.** осуществлять сбор материала для формирования проектной идеи, анализировать аналоги и прототипы.

**У.15.** находить возможные варианты проектных решений, выбирать оптимальный вариант; использовать теоретические и практические знания в сочетании с современными технологиями для решения производственных заданий;

#### **Владеть:**

**В.1.** методами поиска информации и ее динамического анализа; навыками использования новой информации в профессиональной сфере;

**В.2.** методами анализа профессиональных проблемных ситуаций; организацией профессионального общения и взаимодействия; принятием индивидуальных и совместных решений, навыками профессионального и межличностного общения, навыками решения коммуникативных задач;

**В.3** навыками в работе с отечественными и зарубежными специалистами;

**В.4.** организацией творческой и производственной деятельности дизайнеров и проектных коллективов; функциональными обязанностями и стилем работы дизайнера;

**В.5.** особенностями и проблемами современного дизайна, основами проектирования и обеспечения безопасности жизнедеятельности в бытовой и профессиональной сфере;

**В.5.** проектными знаниями в реализации дизайнерских проектов; навыками промышленного проектирования; навыками эксплуатации современного оборудования и приборов для реализации дизайн-проектов;

**В.5.** навыками спецрисунка, колористики;

**В.6.** методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями; различными способами графической подачи костюма для профессиональной передачи творческой идеи; базовыми навыками использования пакетов иллюстративной графики (CorelDRAW, PhotoShop) для создания композиционной эскиз-идеи объекта;

**В.7.** инструментом для создания и редактирования презентаций объектов (Microsoft PowerPoint.);

**В.8.** приемами работы с электронной техникой, элементарными рабочими компьютерны-



Самостоятельное изучение материала дисциплины и подготовка к зачетам	26	26										
Курсовой проект (работа)												
Расчетно-графическая работа												
Домашнее задание	10	10										
Количество часов на экзамен	<b>36</b>	<b>36</b>										
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108/3</b>	<b>108</b>										
Вид аттестации за семестр (зачет, дифференцированный зачет, экзамен)		Э										

#### 4.2. Очно - заочная форма обучения

Вид занятий	Всего (час./ зач.ед. )	С е м е с т р ы										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>Всего аудиторных занятий:</b>	<b>18</b>	<b>18</b>										
Лекции												
Практические занятия	18	18										
Лабораторные работы												
<b>Самостоятельная работа:</b>												
Самостоятельная работа студента	<b>54</b>	<b>54</b>										
Самостоятельное изучение материала дисциплины и подготовка к зачетам	44	44										
Курсовой проект (работа)												
Расчетно-графическая работа												
Домашнее задание	10	10										
Количество часов на экзамен	<b>36</b>	<b>36</b>										
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108/3</b>	<b>108</b>										
Вид аттестации за семестр (зачет, дифференцированный зачет, экзамен)		Э										

### 5. Содержание дисциплины по модулям и видам учебных занятий

#### 5.1. Содержание дисциплины по модулям

Содержание модулей	Форма обучения		
	О	О-З	З
<b>Модуль 1. Основы типографики. Методы проектирования печатного издания в векторном формате. Расширенные возможности графического редактора CorelDRAW.</b>	Кол-во часов*		
Основные сведения об издательских системах, терминология, основы полиграфии. Техническое проектирование. Общая характеристика и классификация шрифтов. Основная терминология. Основы проектирования шрифтового дизайна. Модели смысловой интерпретации шрифтовых композиций. Шрифты в графическом оформлении печатной продукции. Основы допечатной и послепечатной обработки полиграфической продукции. Печать на принтер: виды принтеров, параметры печат-	36/26	18/44	x



ти, особенности печати на PostScript-принтерах. Параметры вывода цветоделенных форм.			
<b>ИТОГО ЧАСОВ</b>	<b>36/26</b>	<b>18/44</b>	<i>x</i>

*Примечание:*

*Формы обучения: О - очная; О-З - очно-заочная, З – заочная/*

*X<sub>общ</sub> /Y<sub>общ</sub> – общее количество часов (практические занятия /самостоятельная работа) по дисциплине.*

## 5.2. Содержание практических занятий

Цель практических занятий – расширение и закрепление теоретических и практических знаний в области создания визуального ряда, сопровождающего процесс проектирования костюма, для формирования целостного понимания проблематики проектных задач и художественных процессов в контексте осуществления эффективной подготовки магистров. Главные цели освоения дисциплины – наиболее полно познакомить студентов со всеми возможностями работы в векторном и растровом редакторах, графическими художественными приёмами создания технических, творческих и презентационных изображений, умение раскрывать свои творческие способности, грамотно пользоваться полученными знаниями в профессиональной среде.

Содержание курса практических занятий	Форма обучения		
	О	О-З	З
	Кол-во часов		
<b>Модуль 1. Основы компьютерной графики. Концепция формирования векторных изображений в пакете графического редактора CorelDRAW.</b>	<i>36</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 1. Информационные технологии в дизайне. Виды электронных презентаций. Работа с Интернет-ресурсами. Составление и хранение личных каталогов Интернет ресурсов.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 2. Виды полиграфической рекламы.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 3. Работа с Интернет-ресурсами. Составление и хранение личных каталогов Интернет ресурсов.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 4. Изучение основ макетирования и верстки. Дизайн-инструментарий. Методы визуализации дизайн-идеи.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 5. Проектный язык дизайнера. Математическое понятие гармонии. Принципы создания рекламного каталога.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 6. Проектирование рекламного каталога на основе авторских фор-эскизов и фотографий коллекции моделей в программе CorelDRAW. Принципы гармоничной композиции, цветовая гармония, гармония взаимоотношения объекта и фона.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 7. Особенности восприятия зон композиции, правило «трех частей» / выбор формата, композиционного построения страниц, цветового решения.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>
<i>Практическое занятие 8. Проектирование рекламного каталога на основе авторских фор-эскизов и фотографий коллекции моделей. Законы равновесия композиции. Ритм. Пропорции.</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>x</i>

<i>Практическое занятие 9. Способы выделения элементов. Мера активности выразительных средств композиции Композиционный, оптический и другие центры композиции Компоновка элементов композиции/ концептуальное решение фона рекламного каталога.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 10. Поиск математической гармонии. Построение модульной сетки рекламного каталога. Настройка сетки, использование линеек и направляющих.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 11. Настройка параметров линейки, калибровка в соответствии с реальными расстояниями. Настройка направляющих, использование объекта в качестве направляющей. Работа с диспетчером объектов.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 12. Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 13. Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Настройка масштаба рисунков.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 14. Проектирование рекламного каталога на основе авторских фор-эскизов и фотографий коллекции моделей.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 15. Основы шрифтового дизайна, единство текста и формы, шрифт и изображение/ компоновка текста и визуального ряда.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 16. Допечатная подготовка. Настройка параметров печати. Режим цветоделения, контроль наличия шрифтов и иллюстраций, сбор работы для удаленной печати, линиатура и разрешение, треппинг</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 17. . Экспорт в формате pdf. Понятие спуска полос. Послепечатная обработка.</i>	2	1	x
<i>Практическое занятие 18. Виды брошюровки, офсетное лакирование, фальцовка, биговка.</i>	2	1	x
<b>ИТОГО ЧАСОВ</b>	<b>36</b>	<b>18</b>	

## **6.Образовательные технологии.**

**6.1.** Для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «*Информационные технологии*» используются следующие образовательные технологии:

Образовательные технологии	Методы	Практические занятия	СРС
Информационно-развивающие технологии	Самостоятельное изучение литературы	-	+
	Применение информационных технологий	+	+
	Использование электронных средств информации	+	+
Развивающие проблемно-ориентированные	Анализ конкретных производственных ситуаций	+	+

технологии	Контекстное обучение	+	+
Личностно-ориентированные технологии	Case-study	+	+
	Проблемное обучение	-	+
	Индивидуальное обучение	-	+

**6.2. Интерактивные формы обучения** (в соответствии с положением П ОмГТУ 75.03-2012. «Об использовании в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения учебных занятий»)

№	Се-местр, модуль	Применяемые технологии интерак-тивного обучения	Кол-во ауди-торных часов. Очная форма обучения	Кол-во ауди-торных часов. Очно-заочная форма обуче-ния
1	1 се-местр Модуль 1	Практическое занятие. Обсуждение творческого задания. СРС. Опережающая самостоятельная работа.	36	18
			<b>ИТОГО 36 / 36</b>	<b>ИТОГО 18 / 54</b>

Объем часов, запланированный на проведение занятий в интерактивной форме, согласует-ся с руководителем ООП.

**7. Самостоятельная работа студентов (указываются все виды работ в соответствии с учебным планом)**

Самостоятельная работа направлена на закрепление и углубление полученных тео-ретических и практических знаний, развитие навыков практической работы.

**7.1. Объем СРС и распределение по видам учебных работ в часах**

*Примечание: распределение часов СРС по видам учебных работ указывается в соответ-ствии с таблицами п.4 для очной (таблица 1) и очно-заочной (таблица 2) форм обучения. В таблицах должны быть указаны все виды СРС.*

*Таблица 1.*

Вид СРС		Количество часов	
		Форма обучения	С е м е с т р ы
1. Сбор, систематизация материалов по темам дисциплины 2. Подготовка к практическим занятиям 3. Подготовка к текущему контролю 4. Выполнение домашнего задания		О	1
			6
			10
			8
			10
	ИТОГО		36
	ИТОГО ПО ДИСЦИПЛИНЕ		36

Таблица 2.

Вид СРС		Количество часов	
		Форма обучения	С е м е с т р ы
1. 2. 3. 4.	Сбор, систематизация материалов по темам дисциплины	О-3	1
	Подготовка к практическим занятиям		6
	Подготовка к текущему контролю		30
	Выполнение домашнего задания		8
			10
	ИТОГО		54
	ИТОГО ПО ДИСЦИПЛИНЕ		54

Обоснование трудоемкости (в часах) на выполнение СРС: <указать способ обоснования на соответствие фактических затрат времени плановому объему СРС>

#### **8. Методическое обеспечение системы оценки качества освоения программы дисциплины**

К текущему контролю дисциплины **«Информационные технологии»** относится индивидуальное консультирование преподавателем работ студентов, выполненных по заданию программы. На консультации отмечается соответствие работ заданной теме, положительные и отрицательные стороны работы, даются рекомендации к исправлению или изменению работы.

К промежуточной аттестации студентов по дисциплине **«Информационные технологии»** могут привлекаться в качестве внешних экспертов: представители работодателей, преподаватели последующих дисциплин, члены жюри выставок и конкурсов.

Во время обучения предусмотрена форма промежуточного контроля – проверка текущих заданий ведущим преподавателем дисциплины. Критерий оценки знаний и навыков по учебной дисциплине при итоговом контроле:

- уровень соответствия заданиям дисциплины;
- уровень новизны и креативности идей и проектов;
- технологичность проектов;
- композиционная грамота.
- анализ, обобщение, синтез исследуемой информации;
- логическое мышление и аргументирование творческих изысканий;
- научное обоснование темы;
- спецификация требований к проектным задачам;
- коммуникация с окружающими;
- культура мышления;
- обобщение и анализ творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности.

Для контроля уровня полученных знаний студентом, возможности адаптации его умений и навыков к условиям производства, определения степени самостоятельности студента в выборе последовательных проектных действий в зависимости от ситуационных задач в программе дисциплины предусмотрены часы для выполнения заданий по заявкам предприятий.

Критерии оценки контрольных заданий:

- степень соответствия выполненных работ заданию;
- качество выбора проектных действий при выполнении задания;
- новизна идеи, соответствие ее заданным функциям;
- качество и соответствие представленных работ современному уровню.

Выставки и конкурсы являются стимуляцией и мотивацией студентов для внешней оценки их профессионального роста (сформированности компетенций).

### **8.1. Фонды оценочных средств (в соответствии с П ОмГТУ73.05-2012 «О фонде оценочных средств по дисциплине»)**

Оценка качества освоения программы дисциплины **«Информационные технологии»** включает текущий контроль успеваемости, промежуточный контроль (проверка заданий), итоговую аттестацию (1 семестр - ЭКЗАМЕН).

Студентам предоставлена возможность оценивания содержания, организации и качества учебного процесса.

К текущему контролю дисциплины относятся:

1. Индивидуальное консультирование работ студентов, выполненных по заданию программы. На консультации отмечается соответствие работ заданной теме, положительные и отрицательные стороны работы, даются рекомендации к исправлению или изменению работы.
2. Обсуждение внутри группы. В результате обсуждения выявляются необходимые компоненты соответствия критериям оценки (решена или не решена проектная задача, положительные и отрицательные моменты в решении проекта). Результаты, полученные в ходе проведения промежуточного контроля, позволяют студенту понять уровень освоения материала на конкретный период времени, а преподавателю скорректировать педагогические технологии относительно каждого студента.
3. Задания для проведения занятий в интерактивной форме;

Промежуточный контроль в 1-м семестре предполагает проверку презентаций по текущему модулю.

Критерии оценки промежуточного контроля:

МОДУЛЬ 1. ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ. КОНЦЕПЦИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ВЕКТОРНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ В ПАКЕТЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА COREL DRAW. АНАЛИЗ, ОБОБЩЕНИЕ, СИНТЕЗ ИССЛЕДУЕМОЙ ИНФОРМАЦИИ;

- соответствие заданию выполненных работ;
  - профессиональное применение возможностей цифровых ресурсов;
  - креативность авторских разработок;
  - качество выполнения и представления практических заданий.
- Фонд оценочных средств по дисциплине **«Информационные технологии»** включает: папки со сбором материала, рабочие файлы с практическими заданиями, просмотревые файлы, презентацию.

Оценка качества освоения программы дисциплины **«Информационные технологии»** включает текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию (по модулям), итоговую аттестацию.

**Экзамен** включает наличие у студента всех работ, соответствующих темам, выполненных на профессиональном техническом и творческом уровне; папок-отчётов, раскрывающих этапы и суть работы. Тестирование на знание базовых операций.

## **9. Ресурсное обеспечение дисциплины.**

### **9.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

9.1.1 Аудитории для практических занятий, оснащенные соответствующим оборудованием для работы в графических редакторах. ИДИТ, УЛК № 2, ауд. 319, 320. Оборудование: ПК на базе процессора AMD Athlon II X3 440 – 15 шт.; мультимедийный проектор EIKI LC-XB 24 – 1 шт.; интерактивная доска SMART – 1 шт.; плазменная панель 42” Samsung – 1 шт.

9.1.2. Технические средства обучения и контроля.

9.1.2.1. Демонстрация учебных кино- и видеофильмов.

9.1.2.2. Использование презентаций и интернет-ресурсов на занятиях.

### 9.1.3 Вычислительная техника:

ПК на базе процессора AMD Athlon II X3 440.

9.1.3.1. Использование ПЭВМ для проведения практических занятий, решения тестовых заданий для текущего контроля знаний студентов.

9.1.3.2. При изучении теоретической части курса – работа студентов с презентационными материалами, содержащими учебный материал по отдельным вопросам курса.

## 9.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 9.2.1. Основная литература

- 1. Бикташева, Н. Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма». [Электронный ресурс] – Электрон. дан. – СПб.: Лань, Планета музыки, 2016. – 152 с. – Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/71788> – Загл. с экрана. (доступно в ЭБС Лань).
- 2. Томилова, О. В. Компьютерная графика и web-дизайн: учеб. пособие/ О. В. Томилова. – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2008. – 111с.
- 3. Ющенко, О. В. Проектная графика в дизайне костюма: учеб. пособие/ О.В. Ющенко; Ом. гос. ин-т сервиса. – Омск: Изд-во ОГИС, 2014. – 99 с.

### 9.2.2. Дополнительная литература

- 1. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учеб. пособие/ Т. В. Макарова; – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2015. – 237с. ЭБС АРБУЗ.
- 2. Степучев, Р. А. Костюмографика: учеб. пособие/ Р. А. Степучев. – М.: Академия, 2008. – 288 с.

### 9.2.3. Периодические издания

Дизайн и технологии, 2012-2013, 2017.

### 9.2.4. Информационные ресурсы

- 1. ЭБС «АРБУЗ»
- 2. Научная электронная библиотека elibrary.ru
- 3. «Integrum»
- 4. ЭБС IPRBooks
- 5. ЭБС Лань
- 6. Pro QuestS
- 7. Springer
- 8. Электронная библиотека диссертаций РГБ

С полным перечнем методических указаний для практических занятий, лабораторного практикума и выполнения СРС можно ознакомиться на сайте кафедры: [www.omgtu.ru](http://www.omgtu.ru) (Общая информация – Кафедры))

**К.О.**

Согласованно:

Библиотека ОмГТУ

*Гриб-Трунова*