

Приложение

К ООП по специальности/профессии

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной  
графики**

2024

Программу составили:

1. Трофименко Светлана Александровна

Дисциплина: МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утверждённым приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 г. №308.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

## **Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рассмотрено и рекомендовано на заседании кафедры Строительства и дизайна

Протокол №8 от 20.05.2024

Заведующий кафедрой Семькина Елена Григорьевна

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

(наименование дисциплины)

### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» по специальности . Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК) и личностных результатов (ЛР):

1. ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
2. ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;
3. ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;
4. ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
5. ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
6. ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;
7. ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
8. ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;
9. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;
10. ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;
11. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
12. пк 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

13. пк 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
14. ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;
15. пк 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
16. пк 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов
17. лр 13 Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей
18. лр 17 Знающий порядок работы с локальными и глобальными телекоммуникационными системами, методы обработки информации с использованием современных технических средств коммуникации и связи
19. лр 18 Знающий и соблюдающий этические нормы поведения и основы делового имиджа Компании
20. лр 22 Вооруженный необходимыми профессиональными знаниями, выработавший умения и навыки трудовой деятельности, основ трудовой культуры

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК, ЛР	Умения	Знания
ОК 11., ОК 10., ОК 09., ОК 08., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5., лр 13, лр 17, лр 18, лр 22	проводить проектный анализ - разрабатывать концепцию проекта - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта - реализовывать творческие идеи в макете - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм - создавать цветовой единство в композиции по законам колористики - производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне - законы формообразования систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику) - преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию) - законы создания цветовой гармонии - технологии изготовления изделия - принципы и методы эргономики

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
Курсовая работа	10
Лабораторные занятия	8
Часы на контроль	6
Курсовой проект	1
Практические занятия	8
Самостоятельная работа	10
Лекционные занятия	18
Практическая подготовка	120
Общий объем образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	181
<b>Форма(-ы) контроля: Курсовая работа, Экзамен, Курсовой проект</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
Тема 1 Введение в компьютерную графику	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.
	1 Лекционные занятия №1 Введение в компьютерную графику	2	1	
	2 Лекционные занятия №2 Представление графических данных	2	1	
	3 Лекционные занятия №3 Цветовые схемы и их виды. Цветовые шкалы	2	1	
	4 Лекционные занятия №4 Цветовые модели	2	1	
	5 Лекционные занятия №5 Фрактальная графика	2	1	
	6 Лекционные занятия №6 Растровая графика (часть 1)	2	1	
	7 Лекционные занятия №7 Растровая графика (часть 2)	2	1	
	8 Лекционные занятия №8 Растровая графика (часть 3)	2	1	
9 Лекционные занятия №9 Растровая графика (часть 4)	2	1		
Тема 2 Основы проектной графики	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.
	1 Практические занятия №1 Технология разработки пользовательских иконок. Иконографика (1 часть)	2	2	
	2 Практические занятия №2 Технология разработки пользовательских иконок. Иконографика (2 часть)	2	2	
Тема 3 Основы проектной графики	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.
	1 Практические занятия №3 Дизайн иконок (часть 1)	2	2	
	2 Практические занятия №4 Дизайн иконок (часть 2)	2	2	
Тема 4 Основы проектной графики	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.
	1 Лабораторные занятия №1 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator	2	2	
	2 Лабораторные занятия №2 Способы создания графического изображения	2	2	
Тема 5 Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.
	1 Лабораторные занятия №3 Работа с кривыми	2	2	
	2 Лабораторные занятия №4 Художественные инструменты	2	2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 6 Основы проектной графики	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Практическая подготовка №1 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 1)	2		2
	2	Практическая подготовка №2 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 2)	2		2
	3	Практическая подготовка №3 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 3)	2		2
	4	Практическая подготовка №4 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 4)	2		2
	5	Практическая подготовка №5 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 5)	2		2
	6	Практическая подготовка №6 Знакомство с векторным редактором Adobe Illustrator (часть 6)	2		2
	7	Практическая подготовка №7 Настройка интерфейса программы (часть 1)	2		2
	8	Практическая подготовка №8 Настройка интерфейса программы (часть 2)	2		2
	9	Практическая подготовка №9 Настройка интерфейса программы (часть 3)	2		2
	10	Практическая подготовка №10 Настройка интерфейса программы (часть 4)	2		2
	11	Практическая подготовка №11 Способы создания графического изображения (часть 1)	2		2
	12	Практическая подготовка №12 Способы создания графического изображения (часть 2)	2		2
Тема 7 Основы векторной компьютерной графики	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Практическая подготовка №13 Стилизация растительных форм	2		2
	2	Практическая подготовка №14 Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник	2		2
	3	Практическая подготовка №15 Отработка приемов передачи фактуры и текстуры в различных техниках проектной графики	2		2
	4	Практическая подготовка №16 Создание цветовой палитры на основе фотографии	2		2
	5	Практическая подготовка №17 Использование векторной графики в дизайн-проектировании (часть 1)	2		2
	6	Практическая подготовка №18 Использование векторной графики в дизайн-проектировании (часть 2)	2		2
	7	Практическая подготовка №19 Создание и редактирование контуров	2		2
8	Практическая подготовка №20 Цветовые модели	2	2		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 8 Растровая компьютерная графика	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Практическая подготовка №21 Программные средства растровой графики	2		2
	2	Практическая подготовка №22 Редактирование растровых изображений	2		2
	3	Практическая подготовка №23 Многослойная организация растрового эскиза	2		2
	4	Практическая подготовка №24 Использование растровой графики в дизайн-проектировании (часть 1)	2		2
	5	Практическая подготовка №25 Использование растровой графики в дизайн-проектировании (часть 2)	2		2
	6	Практическая подготовка №26 Работа с текстом	2		2
	7	Практическая подготовка №27 Фигурный текст: создание	2		2
	8	Практическая подготовка №28 Работа инструментами выделения	2		2
9	Практическая подготовка №29 Работа инструментами ретуши	2	2		
Тема 9 Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Практическая подготовка №30 Основные инструменты для моделирования	2		2
	2	Практическая подготовка №31 Эффекты в растровой среде	2		2
	3	Практическая подготовка №32 Ввод в растровое изображение текста и его размещение	2		2
	4	Практическая подготовка №33 Построение аксонометрической проекции предмета	2		2
	5	Практическая подготовка №34 Графические редакторы	2		2
	6	Практическая подготовка №35 Векторная и растровая графика	2		2
	7	Практическая подготовка №36 Введение в компьютерную графику	2		2
	8	Практическая подготовка №37 Векторная компьютерная графика	2		2
	9	Практическая подготовка №38 Программные средства двумерной векторной графики	2		2
	10	Практическая подготовка №39 Работа с кривыми	2		2
11	Практическая подготовка №40 Художественные инструменты	2	2		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 10 Работа с эффектами	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Практическая подготовка №41 Эффекты: прозрачность	2		2
	2	Практическая подготовка №42 Эффекты: перетекание	2		2
	3	Практическая подготовка №43 Эффекты: выдавливание	2		2
	4	Практическая подготовка №44 Эффекты: деформация	2		2
	5	Практическая подготовка №45 Специальные заливки	2		2
	6	Практическая подготовка №46 Создание авторского узора (ткани)	2		2
	7	Практическая подготовка №47 Импортирование растровых изображений	2		2
	8	Практическая подготовка №48 Фигурная обрезка	2		2
	9	Практическая подготовка №49 Работа с геометрическими фигурами	2		2
	10	Практическая подготовка №50 Разработка модульной сетки	2		2
	11	Практическая подготовка №51 Правило размещения логотипа	2		2
	12	Практическая подготовка №52 Построение развертки конверта	2		2
	13	Практическая подготовка №53 Работа со слоями	2		2
	14	Практическая подготовка №54 Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах	2		2
	15	Практическая подготовка №55 Разработка двухсгибочного лифлета	2		2
	16	Практическая подготовка №56 Подготовка макетов папки	2		2
	17	Практическая подготовка №57 Требования к макетам лифлетов	2		2
	18	Практическая подготовка №58 Разработка логотипа для строительной компании «монолит»	2		2
	19	Практическая подготовка №59 Разработка паттерна для строительной компании «монолит»	2		2
20	Практическая подготовка №60 Разработка фирменного бланка для строительной компании «монолит»	2	2		
Тема 11 Курсовая работа	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Курсовая работа Шрифты и особенности их применения в дизайне	2		2
	2	Курсовая работа Алфавиты: шрифтовые, знаковые, цветовые - основные требования, предъявляемые к алфавитам в промышленном дизайне	2		2
	3	Курсовая работа Принципы подготовки рисунков и фотографий к верстке	2		2
	4	Курсовая работа Анализ видов печатной продукции	2		2
5	Курсовая работа Принципы верстки печатной продукции	2	2		
Тема 12 Курсовой проект	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	Курсовой проект Шрифты и особенности их применения в дизайне	1		2

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 13 Часы на контроль	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	<b>Часы на контроль</b> Концептуальное искусство	2		2
	2	<b>Часы на контроль</b> Компьютерный дизайн	2		2
	3	<b>Часы на контроль</b> Элементы фирменного стиля	2		2
Тема 14 Самостоятельная работа	Содержание учебного материала			лр 13, лр 17, лр 18, лр 22, ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 08., ОК 09., ОК 10., ОК 11., пк 1.1., пк 1.2., ПК 1.3., пк 1.4., пк 1.5.	
	1	<b>Самостоятельная работа №1</b> Анализ устройств ввода и вывода информации	2		3
	2	<b>Самостоятельная работа №2</b> Основные форматы графических редакторов Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign	2		3
	3	<b>Самостоятельная работа №3</b> Цветовые модели используемые в Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	2		3
	4	<b>Самостоятельная работа №4</b> Анализ векторной и растровой графики	2		3
	5	<b>Самостоятельная работа №5</b> Анализ технико-экономического обоснования дизайнерского проекта	2		3
		Всего	181		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 - ознакомительный (ознакомление с ранее изученными объектами, свойствами);
- 2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие помещения:**

Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности  
Кабинет информатики и математики  
Кабинет компьютерного дизайна  
Лаборатория информационных технологий в профессиональной деятельности  
Лаборатория информационных технологий  
Лаборатория компьютерного дизайна  
Лаборатория разработки веб-приложений  
Студия инженерной и компьютерной графики Студия разработки дизайна веб-приложений  
Лаборатория фотостудии  
Лаборатория цифровых коммуникационных технологий:

1. Стол компьютерный (9 шт.)
2. стул (9 шт.)
3. доска (1 шт.)
4. Стенды по интернет-маркетингу (2 шт.)
5. плакаты по контент-маркетингу (3 шт.)
6. плакаты по интернет-маркетингу (6 шт.)
7. плакаты по PR-коммуникации в digital (5 шт.)
8. плакаты по исследованию рекламных и коммуникационных кампаний (5 шт.)
9. Рабочее место преподавателя, персональный компьютер с подключением к сети «Интернет» (1 шт.)
10. Системный блок (9 шт.)
11. Монитор (9 шт.)
12. Клавиатура (9 шт.)
13. Мышь компьютерная (9 шт.)
14. Мультимедийное оборудование (видеопроектор, экран, колонки) (1 шт.)

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

##### **3.2.1. Основные печатные издания**

1. 1. Основы художественного конструирования: Учебник / Коротеева Л.И.,

Яскин А.П. - М.:НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 304 с.: 60x88 1/16. - (Обложка) ISBN 978-5-16-009881-4

2. 2. Графический дизайн: стилевая эволюция: И.Г. Пендикова, Л.М. Дмитриева - М.: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2018. - 160 с

3. 3. Ландшафтная архитектура и дизайн: Учебное пособие / Г.А.Потаев - М.: Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 400 с.: 70x100 1/16. (Переплёт) ISBN 978-5-00091-084-9

### **3.2.2. Дополнительные источники**

1. Архитектурно-ландшафтный дизайн: теория и практика : учеб. пособие / Г.А. Потаев, А.В. Мазаник, Е.Е. Нитиевская [и др.] ; под общ. ред. Г.А. Потаева. — 2-е изд. — М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2018. — 319 с., [32] с. цв. ил.

### **3.2.3. Интернет-ресурсы**

1. <http://znanium.com> – Электронно-библиотечная система
2. <http://www.a3d.ru> - Дизайн - систематический информационный ресурс, новости
3. <http://www.rosdesign.com> - Информационный портал Дизайн - как стиль жизни
4. <http://www.deforum.ru> - Информационный дизайнерский портал
5. <http://www.sdrussia.ru> - Официальный сайт союза дизайнеров России

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1. Образовательные результаты освоения образовательной программы учебной дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Иметь практический опыт		
разработки дизайнерских проектов	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время выполнения практических заданий. Оценка отчетов по результатам производственной практики	разработки дизайнерских проектов
Знание		
теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне законы формообразования систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику) преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию) законы создания цветовой гармонии технологию изготовления изделия принципы и методы эргономики	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время выполнения практических заданий. Оценка отчетов по результатам производственной практики	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне законы формообразования систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику) преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию) законы создания цветовой гармонии технологию изготовления изделия принципы и методы эргономики
Умение		
проводить проектный анализ разрабатывать концепцию проекта выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта реализовывать творческие идеи в макете создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм создавать цветное единство в композиции по законам колористики производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время выполнения практических заданий. Оценка отчетов по результатам производственной практики	проводить проектный анализ разрабатывать концепцию проекта выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта реализовывать творческие идеи в макете создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм создавать цветное единство в композиции по законам колористики производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования

### 4.2. Матрица соответствия контрольно-оценочных средств образовательным результатам учебной дисциплины

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Иметь практический опыт		

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
разработки дизайнерских проектов	пк 1.5., пк 1.4., ПК 1.3., пк 1.2., пк 1.1., ОК 11., ОК 10., ОК 09., ОК 08., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., лр 22, лр 18, лр 17, лр 13	<p>Вопросы на экзамен №1. Расскажите о доступных программах для изучения компьютерной графики 2. Что такое компьютерная графика и какие задачи перед ней стоят? 3. Расскажите, что такое устройство ввода и вывода информации? 4. Что такое растровая графика и её отличие от векторной графики? 5. Основные форматы векторных файлов (перечислить и рассказать) 6. Область применения компьютерной графики? 7. Дайте понятие: научная графика и деловая графика 8. Расскажите о цветовой модели RGB и области применения? 9. Расскажите о цветовой модели CMYK и области применения? 10. Расскажите, что такое пиксель? 11. Для чего служит разрешение: 72 пикселя на дюйм, а для чего 300 пикселей на дюйм 12. Расскажите, какие задачи рассматриваются в компьютерной графике? 13. Дайте понятие: конструкторская графика и иллюстративная графика 14. Расскажите о принципе работы векторной графики 15. Что можно назвать панорамным фото? 16. Что делает функция кадрирования в Adobe Photoshop? 17. Расскажите, что есть ахроматические цвета и хроматические цвета? 18. Расскажите, что такое цветовой круг или цветовое колесо и каковы его функции? 19. Перечислите три основные характеристики цвета 20. Расскажите о графическом формате PSD 21. Расскажите принцип создания трехмерной модели в программе Adobe Illustrator 22. Расскажите о цветовом круге Иттена 23. Расскажите про форматы изображения программы Adobe Photoshop 24. Перечислите достоинства и недостатки векторной графики, достоинства и недостатки растровой графики 25. Как называется повторяющийся рисунок, особенности его создания и где он применяется? 26. Расскажите, какая программа предназначена для обработки фотографий и приведите пример обработки 27. Что в программе Adobe Illustrator делает функция трассировка? 28. Расскажите какая метрическая система используется в программе Adobe Photoshop и как ею пользоваться? 29. Основные форматы растровых файлов (перечислить и рассказать) 30. Расскажите, какую роль играют монитор компьютера, клавиатура и «мышка»? 31. Расскажите, что является основным логическим элементом векторной графики в Adobe Illustrator? 32. Каким способом в Adobe Illustrator можно создавать логотипы? 33. Расскажите про форматы изображения программы Adobe Illustrator 34. Расскажите какая метрическая система используется в программе Adobe Illustrator и как ею пользоваться? 35. Расскажите, что такое рабочая область в Adobe Illustrator? 36. Расскажите, что такое рабочая область в Adobe Photoshop? 37. Как называется упрощенный стиль (без теней и объема) создания рисунков в Illustrator? 38. Что такое инфографика и где она применяется? 39. Что такое текстура, где она создается и где может быть применена? 40. В какой программе создаются пиксельные рисунки и способ их создания 41. Что такое градиентная заливка, сколько цветов требуется для ее создания? 42. Что значит полигональный портрет и как его создать? 43. Что дает света-теневая корректировка фотографии? 44. Паттерн и пиксельный рисунок это одно и то же или нет? Приведите пример 45. Расскажите, как создать новую рабочую область в графическом редакторе Adobe Illustrator и какие стили рабочих областей существуют?</p>
Знание		

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
<p>теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне - законы формообразования систематизирующие методы формообразования (модульность и ком-бинаторику) преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию) законы создания цветовой гармонии технологию изготовления изделия принципы и методы эргономики</p>	<p>пк 1.5., пк 1.4., ПК 1.3., пк 1.2., пк 1.1., ОК 11., ОК 10., ОК 09., ОК 08., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., лр 22, лр 18, лр 17, лр 13</p>	<p>Вопросы на экзамен №1. Расскажите о доступных программах для изучения компьютерной графики 2. Что такое компьютерная графика и какие задачи перед ней стоят? 3. Расскажите, что такое устройство ввода и вывода информации? 4. Что такое растровая графика и её отличие от векторной графики? 5. Основные форматы векторных файлов (перечислить и рассказать) 6. Область применения компьютерной графики? 7. Дайте понятие: научная графика и деловая графика 8. Расскажите о цветовой модели RGB и области применения? 9. Расскажите о цветовой модели CMYK и области применения? 10. Расскажите, что такое пиксель? 11. Для чего служит разрешение: 72 пикселя на дюйм, а для чего 300 пикселей на дюйм 12. Расскажите, какие задачи рассматриваются в компьютерной графике? 13. Дайте понятие: конструкторская графика и иллюстративная графика 14. Расскажите о принципе работы векторной графики 15. Что можно назвать панорамным фото? 16. Что делает функция кадрирования в Adobe Photoshop? 17. Расскажите, что есть ахроматические цвета и хроматические цвета? 18. Расскажите, что такое цветовой круг или цветовое колесо и каковы его функции? 19. Перечислите три основные характеристики цвета 20. Расскажите о графическом формате PSD 21. Расскажите принцип создания трехмерной модели в программе Adobe Illustrator 22. Расскажите о цветовом круге Иттена 23. Расскажите про форматы изображения программы Adobe Photoshop 24. Перечислите достоинства и недостатки векторной графики, достоинства и недостатки растровой графики 25. Как называется повторяющийся рисунок, особенности его создания и где он применяется? 26. Расскажите, какая программа предназначена для обработки фотографий и приведите пример обработки 27. Что в программе Adobe Illustrator делает функция трассировка? 28. Расскажите какая метрическая система используется в программе Adobe Photoshop и как ею пользоваться? 29. Основные форматы растровых файлов (перечислить и рассказать) 30. Расскажите, какую роль играют монитор компьютера, клавиатура и «мышка»? 31. Расскажите, что является основным логическим элементом векторной графики в Adobe Illustrator? 32. Каким способом в Adobe Illustrator можно создавать логотипы? 33. Расскажите про форматы изображения программы Adobe Illustrator 34. Расскажите какая метрическая система используется в программе Adobe Illustrator и как ею пользоваться? 35. Расскажите, что такое рабочая область в Adobe Illustrator? 36. Расскажите, что такое рабочая область в Adobe Photoshop? 37. Как называется упрощенный стиль (без теней и объема) создания рисунков в Illustrator? 38. Что такое инфографика и где она применяется? 39. Что такое текстура, где она создается и где может быть применена? 40. В какой программе создаются пиксельные рисунки и способ их создания 41. Что такое градиентная заливка, сколько цветов требуется для ее создания? 42. Что значит полигональный портрет и как его создать? 43. Что дает света-теневая корректировка фотографии? 44. Паттерн и пиксельный рисунок это одно и тоже или нет? Приведите пример 45. Расскажите, как создать новую рабочую область в графическом редакторе Adobe Illustrator и какие стили рабочих областей существуют?</p>
Умение		

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
<p>проводить проектный анализ разрабатывать концепцию проекта выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта реализовывать творческие идеи в макетке создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и простран-стве, применяя известные способы построения и формообразования использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм создавать цветное единство в композиции по законам колористики производить расчеты основных техничко-экономических показателей проектирования</p>	<p>пк 1.5., пк 1.4., ПК 1.3., пк 1.2., пк 1.1., ОК 11., ОК 10., ОК 09., ОК 08., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., лр 22, лр 18, лр 17, лр 13</p>	<p>Вопросы на экзамен №1. Расскажите о доступных программах для изучения компьютерной графики 2. Что такое компьютерная графика и какие задачи перед ней стоят? 3. Расскажите, что такое устройство ввода и вывода информации? 4. Что такое растровая графика и её отличие от векторной графики? 5. Основные форматы векторных файлов (перечислить и рассказать) 6. Область применения компьютерной графики? 7. Дайте понятие: научная графика и деловая графика 8. Расскажите о цветовой модели RGB и области применения? 9. Расскажите о цветовой модели CMYK и области применения? 10. Расскажите, что такое пиксель? 11. Для чего служит разрешение: 72 пикселя на дюйм, а для чего 300 пикселей на дюйм 12. Расскажите, какие задачи рассматриваются в компьютерной графике? 13. Дайте понятие: конструкторская графика и иллюстративная графика 14. Расскажите о принципе работы векторной графики 15. Что можно назвать панорамным фото? 16. Что делает функция кадрирования в Adobe Photoshop? 17. Расскажите, что есть хроматические цвета и хроматические колесо и каковы его функции? 18. Расскажите, что такое цветовой круг или цветовой колесо и каковы его функции? 19. Перечислите три основные характеристики цвета 20. Расскажите о графическом формате PSD 21. Расскажите принцип создания трехмерной модели в программе Adobe Illustrator 22. Расскажите о цветовом круге Иттена 23. Расскажите про форматы изображения программы Adobe Photoshop 24. Перечислите достоинства и недостатки векторной графики, достоинства и недостатки растровой графики 25. Как называется повторяющийся рисунок, особенности его создания и где он применяется? 26. Расскажите, какая программа предназначена для обработки фотографий и приведите пример обработки 27. Что в программе Adobe Illustrator делает функция трассировка? 28. Расскажите какая метрическая система используется в программе Adobe Photoshop и как ею пользоваться? 29. Основные форматы растровых файлов (перечислить и рассказать) 30. Расскажите, какую роль играют монитор компьютера, клавиатура и «мышка»? 31. Расскажите, что является основным логическим элементом векторной графики в Adobe Illustrator? 32. Каким способом в Adobe Illustrator можно создавать логотипы? 33. Расскажите про форматы изображения программы Adobe Illustrator 34. Расскажите какая метрическая система используется в программе Adobe Illustrator и как ею пользоваться? 35. Расскажите, что такое рабочая область в Adobe Illustrator? 36. Расскажите, что такое рабочая область в Adobe Photoshop? 37. Как называется упрощенный стиль (без теней и объема) создания рисунков в Illustrator? 38. Что такое инфографика и где она применяется? 39. Что такое текстура, где она создается и где может быть применена? 40. В какой программе создаются пиксельные рисунки и способ их создания 41. Что такое градиентная заливка, сколько цветов требуется для ее создания? 42. Что значит полигональный портрет и как его создать? 43. Что дает света-теневая корректировка фотографии? 44. Паттерн и пиксельный рисунок это одно и тоже или нет? Приведите пример 45. Расскажите, как создать новую рабочую область в графическом редакторе Adobe Illustrator и какие стили рабочих областей существуют?</p>

Вопросы к практической подготовке указаны в методических указаниях к практической подготовке по дисциплине Основы проектной и компьютерной графики для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2024 Задания к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Основы проектной и компьютерной графики для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2024 Задания к лабораторным занятиям указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Основы проектной и компьютерной графики для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь,

2024